

Milano nei Parchi – 12 aprile 2025

Parco LAMBRO - Comunicato gara numero 1

Il RITROVO della gara è presso la pista Skateboard del Parco Lambro di Milano, accessibile da via Feltre come da immagine qui sotto.

Partenza ed arrivo sono in prossimità del ritrovo per entrambe le gare di Corsa Orientamento e TrailO



Il percorso si sviluppa tutto all'interno del parco, dove non vi è passaggio di veicoli (salvo, raramente, le auto delle guardie ecologiche o camioncini della nettezza urbana)

Nell'ambito di Milano nei Parchi sono stati predisposti due percorsi:

- un classico percorso di Corsa di Orientamento
- un percorso Sprint di Trail-O

Sviluppo del percorso di Trail-Orienteeing

La gara di Trail-O è tracciata nel formato "Sprint". E' previsto

- Un punto a tempo all'inizio della gara costituito da un gruppo di 6 lanterne con 5 quesiti nei quali è prevista la risposta "Z". Il tempo massimo per questa piazzola è 2 minuto, al termine del quale la prova verrà interrotta. Una efficace spiegazione\simulazione dello svolgimento del "punto a tempo" è disponibile alla seguente pagina youtube (non dimenticate: è prevista la risposta Z): <https://youtube.com/watch?v=LEjTydHLvk0>
- Una successiva serie di 13 punti di controllo SENZA punto di visuale, dove sarà posizionata UNA SOLA lanterna , che si troverà al centro esatto del cerchietto (risposta A) o in posizione differente (risposta Z)
- Per la classifica si terrà conto del numero di risposte esatte su tutto il percorso (Punto a tempo e percorso classico). A parità di risposte esatte, si considera il minor tempo impiegato nel punto a tempo

Comportamento da tenere al punto a tempo

- i\la concorrente arriva solo su chiamata del giudice, non è consentito che due concorrenti arrivino insieme al punto a tempo
- Si posiziona nel punto di osservazione indicato dal giudice

- Il giudice consegna un plico (composto da una copertina, cinque mappe ciascuna con un quesito) che NON deve essere aperto fino ad indicazione del giudice
- Il giudice indica le lanterne della piazzola da sinistra a destra (cinque lanterne: è questa l'unica piazzola con più di una lanterna): A = Alfa, B = Bravo, C = Charlie, D = Delta, E = Echo
- Al via del giudice, il tempo parte e il\la concorrente può guardare la prima mappa e dare la risposta (A – B – C – D – E oppure Z), passare alla seconda mappa e dare la seconda risposta e così via. Non è consentito cambiare idea o correggere le risposte già date
- Quando viene data la quinta risposta, entro i due minuti a disposizione, Il giudice ferma il tempo, segna le risposte ed il tempo sul cartellino

A questo punto i\le concorrenti, terminato il punto a tempo, passano al percorso di Trail-O vero e proprio rimanendo sul sentiero pavimentato

Per il percorso di Trail-Orienteeing

- è obbligatorio rimanere sul sentiero principale, senza uscire da esso.
- non sono previsti "punti di visuale"
- ogni punto di controllo è costituito da una sola lanterna (sebbene altre lanterne possano essere visibili nell'area circostante)

Le lanterne sono collocate in cima a paletti verdi di plastica, senza punzoni e senza codici di controllo.



Per la registrazione delle risposte verrà consegnato un cartellino contenente le sole colonne A – Z. Le risposte verranno scritte sul cartellino con una penna (si invitano i concorrenti a portarne una personale, in caso contrario provvederà l'organizzazione alla partenza)

Si ricorda che il percorso è all'interno di un parco pubblico **soggetto a costanti modifiche degli oggetti cartografati:**

- alberi e cespugli vengono continuamente ri-piantumati o tolti
- la vegetazione cambia forma e dimensione

Per questo motivo si è cercato di posizionare i punti di controllo in zone dove la carta a disposizione dei concorrenti consente di effettuare una valutazione precisa dell'area attorno al punto di controllo.

Le gare che stiamo organizzando all'interno di "Milano nei Parchi" nascono con uno spirito promozionale e inclusivo, rivolto principalmente a esordienti, curiosi e atleti che vogliono esplorare nuovi aspetti della disciplina dell'orienteeing.

I terreni di gara scelti, pur non essendo ideali per standard elevati o performance tecniche di massimo livello, sono stati selezionati per facilitare l'approccio al nostro sport, mettendo al centro il divertimento e la scoperta.