

Regolamento Percorsi - 50 Lanterne / 25 lanterne

Percorso “50 Lanterne”

- 1) I concorrenti dovranno punzonare, in **sequenza libera**, il maggior numero di lanterne possibile tra le 50 del percorso, entro un massimo di **2 ore e 30 minuti**
- 2) La lanterna n. 100 andrà punzonata per ultima.
- 3) **Non sarà possibile utilizzare la bussola.**
- 4) **Non sarà consegnata alcuna descrizione punto.** Di conseguenza, l’atleta non sarà a conoscenza di quale sia il codice assegnato a ciascun punto.
- 5) Saranno classificati tutti i concorrenti che concluderanno la gara entro le **2 ore e 30 minuti**. Chi arriverà al finish oltre lo scadere del tempo massimo, **sarà squalificato**.
- 6) Risulterà vincitore l’atleta che effettua correttamente il maggior numero di punzonature nel minor tempo possibile.
- 7) La classifica sarà stilata in base al numero di lanterne punzionate correttamente e non in base al tempo impiegato.

Esempio:

Concorrente “A”: tempo 90’ - lanterne punzionate = 49

Concorrente “B”: tempo 80’- lanterne punzionate 48

Il concorrente “A”, pur con un tempo superiore, sarà classificato prima del concorrente “B”.

- 8) In caso di identico numero di lanterne punzionate correttamente, prevorrà il concorrente col tempo più basso.
- 9) Le punzonature mancanti/errate non comporteranno la squalifica, ma non saranno conteggiate ai fini della classifica finale.

Esempio: 50 punzonature di cui 2 P.E. = 48 punti.

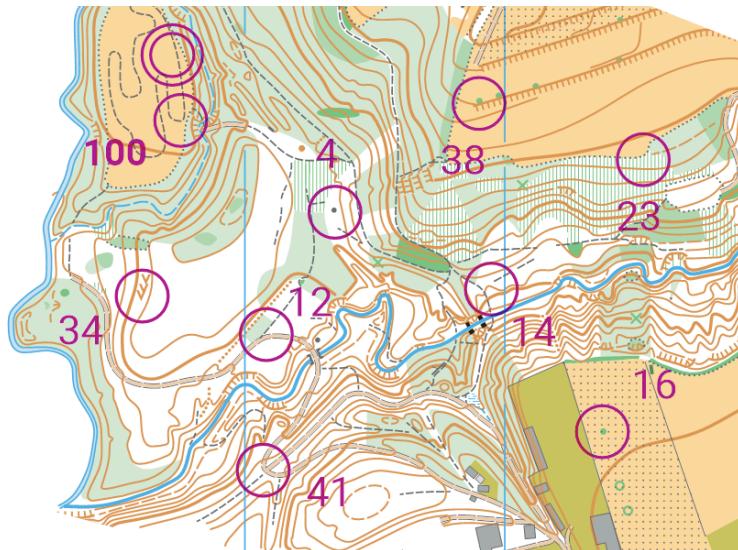
- 10) La mancata punzonatura della lanterna 100 comporterà la squalifica, anche se tale lanterna non incrementerà il punteggio Finale.

Esempio: 45 lanterne punzionate correttamente + la lanterna 100 = 45 punti

- 11) 1 minuto prima della partenza in massa, i concorrenti potranno visionare la propria mappa.
- 12) Le categorie del percorso 50 Lanterne sono vietate a tutti i ragazzi minori di 15 anni (nati nell’anno **2012** o precedenti)
- 13) **Lanterne false:** verranno posate in tutto 60 lanterne, di cui 10 saranno “False” e non faranno parte del percorso. La punzonatura di una lanterna falsa non comporta comunque né penalità, né squalifica. Tutte le lanterne false saranno posate a una distanza di almeno 60 metri da una lanterna “ufficiale” del percorso.
- 14) **divieto assoluto di portare con sé penne/matite/pennarelli**

ESEMPIO GRAFICO – 50 Lanterne

Sulla mappa le lanterne saranno numerate da 1 a 50, + la numero 100 da punzonzare per ultima. In mappa non sarà riportata la descrizione punti. Vedi esempio grafico: la “12” sarà la 12^a, la “23” la 23^a e così via.



Le stazioni riporteranno i codici che, però, non saranno utili per effettuare le corrette punzonature, in quanto il concorrente non avrà la descrizione punto. I codici andranno quindi ignorati. Rispetto alle edizioni passate con cartellino-testimone, le punzonature saranno più veloci, così come la creazione della classifica... ma la difficoltà sarà ricordare le punzonature già effettuate evitando anche le 10 lanterne false!

Percorso “25 Lanterne”

- 1) I concorrenti dovranno punzonzare, in **sequenza libera**, il maggior numero di lanterne possibile tra le 25 del percorso, entro un massimo di **2 ore e 30 minuti**
- 2) La lanterna n. 100 andrà punzonata per ultima.
- 3) **sarà possibile utilizzare la bussola.**
- 4) **Verrà fornita la descrizione punti** (in carta), quindi l'atleta conoscerà il codice delle lanterne.
- 5) Saranno classificati tutti i concorrenti che concluderanno la gara entro le **2 ore e 30 minuti**. Chi arriverà al finish oltre lo scadere del tempo massimo, **sarà squalificato**.
- 6) Risulterà vincitore l'atleta che effettua correttamente il maggior numero di punzonature nel minor tempo possibile.
- 7) La classifica sarà stilata in base al numero di lanterne punzionate correttamente e non in base al tempo impiegato.

Esempio:

Concorrente “A”: tempo 90' - lanterne punzionate = 24

Concorrente “B”: tempo 80’- lanterne punzionate 23

Il concorrente “A”, pur con un tempo superiore, sarà classificato prima del concorrente “B”.

- 8) In caso di identico numero di lanterne punzionate correttamente, prevarrà il concorrente col tempo più basso.
- 9) Le punzonature mancanti/errate non comporteranno la squalifica, ma non saranno conteggiate ai fini della classifica finale.

Esempio: 25 punzonature di cui 2 P.E. = 23 punti.

- 10) La mancata punzonatura della lanterna 100 comporterà la squalifica, anche se tale lanterna non incrementerà il punteggio Finale.

Esempio: 20 lanterne punzionate correttamente + la lanterna 100 = 20 punti

- 11) 1 minuto prima della partenza in massa, i concorrenti potranno visionare la propria mappa.
- 12) È possibile portare con sé penne/matite/Pennarelli

ESEMPIO GRAFICO – 25 Lanterne

A differenza della “50 Lanterne”, sulla mappa saranno riportati i codici realmente corrispondenti alla lanterna posata. Le lanterne potranno essere raggiunte nell’ordine preferito.

