REGOLAMENTO PERCORSO ORIMPOSSIBLE 2026

1) KIT INIZIALE
   - Ogni concorrente riceve un kit base composto da: 1 cartellino testimone nuovo (senza nome né punzonature) e 2 BUONI SCAMBIO.
   - Il cartellino non deve essere legato con spago o elastico al concorrente, ma deve rimanere assolutamente libero.
   - Dopo la partenza in massa, i concorrenti entrano direttamente nella Zona Libera.
2) ZONA LIBERA
   - Nella Zona Libera sono collocate le cartine della gara. Su ciascuna carta è segnalato un solo punto senza codice, da punzonare nella relativa casella.
   - Le cartine non possono essere asportate: i concorrenti devono memorizzare la posizione dei punti e raggiungerli a memoria.
3) ZONA SCAMBIO E REGOLE DI SCAMBIO
   - Usciti dalla Zona Libera, i concorrenti accedono alla Zona Scambio.
   - Consegnando un BUONO SCAMBIO al giudice, un concorrente può scambiare il proprio cartellino con quello di un avversario semplicemente toccando quest'ultimo, senza però poter verificare in anticipo i punti da lui punzonati.
   - Il concorrente toccato ha l'obbligo di cedere il proprio cartellino, PENA LA SQUALIFICA.
   - Se un concorrente possiede 2 cartellini testimone, lo scambio avverrà pescando a caso.
   - usciti dalla Zona Scambio i concorrenti possono procedere a scelta verso i punti di controllo oppure tornare alla Zona Libera ripassando dalla partenza.
4) EXTRA
   - È possibile acquistare ulteriori BUONI SCAMBIO al costo di 1 € cad.(massimo 3 buoni aggiuntivi per atleta).
   - È possibile acquistare un solo cartellino extra al costo di 1 € fino a 5 minuti dallo scoccare del tempo massimo di gara.
   - I concorrenti sono liberi di punzonare correttamente o meno ogni cartellino in loro possesso.
5) TEMPO MASSIMO, ARRIVO E CLASSIFICA
   - il tempo massimo di gara è di 30 minuti.
   - All'arrivo ogni concorrente presenta il cartellino scelto per la classificazione (se ne possiede due). Sul cartellino viene scritto in sequenza il numero d'arrivo e il nominativo. È richiesto di rimanere rigorosamente in fila per mantenere l'ordine.
   - Vince chi ha il maggior numero di punzonature corrette. A parità di punti, ha la precedenza chi ha ottenuto il numero di arrivo minore (il tempo cronometrico non viene registrato).
   - Obbligo di passaggio: Ogni concorrente deve effettuare almeno un passaggio registrato dai giudici tra Zona Libera e Zona Scambio.
   - Verranno premiati i primi 3 concorrenti, l'ultimo arrivato e il BASTARDO
6) RICORSI
   - Eventuali ricorsi o contestazioni devono essere presentati tempestivamente ai giudici di gara.
   - Le decisioni della giuria sono insindacabili.

REGOLAMENTO PERCORSO ORIFATTIBILE

- Ogni concorrente riceve un cartellino testimone nuovo (senza nome né punzonature)
- Presso la partenza ci saranno alcune carte con disegnati tutti i punti del percorso
- I concorrenti disegneranno il percorso sulla loro carta utilizzando il proprio pennarello
- I concorrenti potranno fare il percorso in qualsiasi momento e in raggiungere i punti in qualsiasi ordine, punzonandoli però nella casella corretta
- All'arrivo potranno controllare l'esatta punzonatura confrontando il loro cartellino testimone con uno MASTER
- non sarà stilata una classifica ne verrà effettuata alcuna premiazione