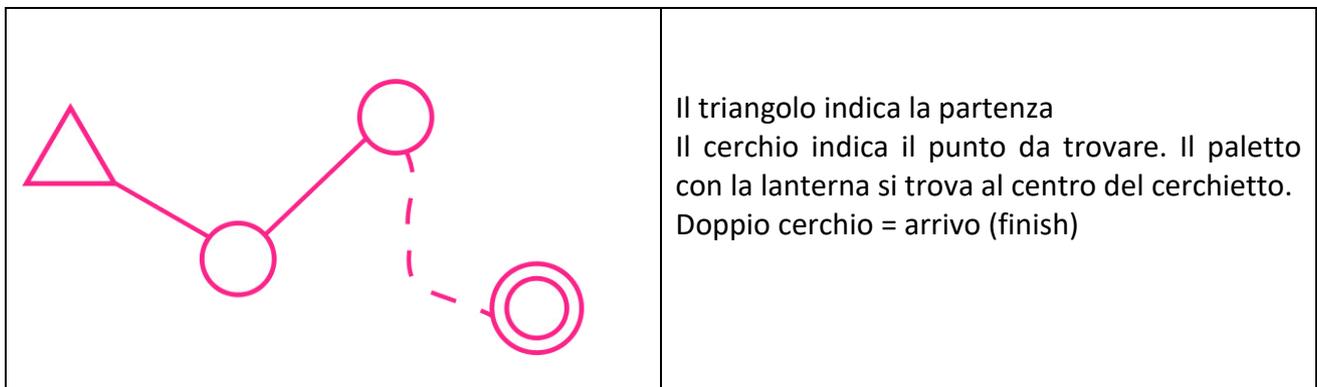


Ultime informazioni:

Utilizzo chip e altre informazioni “tecniche”

Percorsi: ci sono diversi percorsi, perciò non tutti avranno gli stessi punti. Spiegate bene ai ragazzi di verificare che il numero sulla scatoletta della lanterna corrisponda a quello indicato sulla loro carta. I percorsi sono in linea, cioè l'ordine è prefissato. Tranquillizzate i ragazzi: i percorsi sono FACILI, adatti a principianti!!! Limiti: recinto parco Ciani e lago. NON si esce sulle strade, non si entra nel lago o nel fiume Cassarate!



Punti: useremo le normali lanterne da C.O., composte da palo (o cavalletto), lanterna rosso/arancione-bianca e una scatoletta per infilare il chip. Sulla scatoletta è indicato il numero di controllo del punto (spiegheremo anche alla pre-partenza). Se ci sono due scatolette ad un punto, è indifferente qual usare.

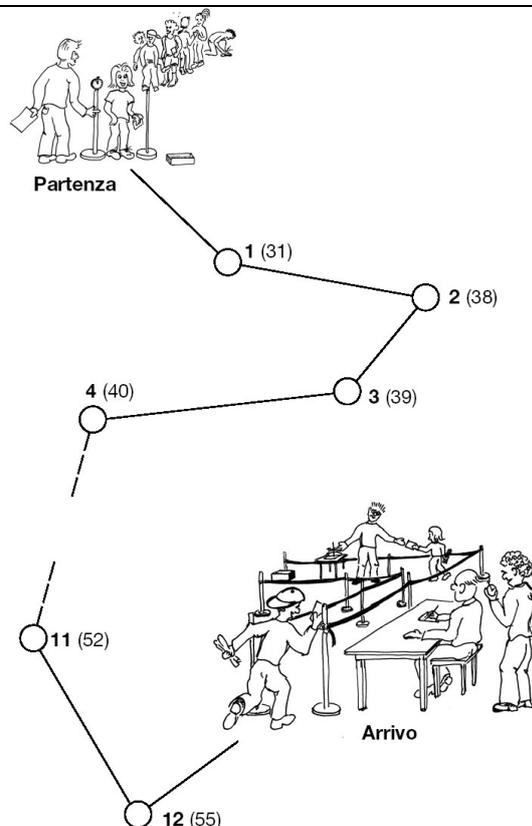
Tipi di punti:





Punto 43

Da noi non c'è nessun cartellino, solo il numero sulla scatoletta, che potrebbe anche essere blu!



Il **numero della scatoletta** è stampato sulla carta accanto al **numero progressivo**.

Es. **1** – 34, **2** – 38, **3** – 39,**12** – 55,..

Controllo: i ragazzi riceveranno un chip, che verrà infilato come un anello sul dito **indice** della mano destra (non devono tenerlo solo in mano – c'è il rischio di perderlo) o sinistra per i mancini e ad ogni punto infileranno il chip nell'apertura per dimostrare di essere passati dal punto. Il chip memorizza il codice del punto, quando si sente un suono (bip-bip) e si vede un segnale luminoso. Aspettare **due** suoni!!! Non togliere e rimetterlo dentro, aspettare.

Se suona tre volte, non è un problema; se suona solo una volta potrebbe non aver registrato l'informazione sul chip. Meglio aspettare i due suoni.

Ticino 7.05.2018



Per le categorie A, B, C e D, che corrono a coppie, ci sarà **un solo chip** per coppia. I punti vanno raggiunti nell'ordine progressivo.

Nessun errore se:

- Se per caso si timbra il punto 3, invece del 2 (o qualsiasi altro!!!). Si torna al punto 2, poi si ripassa di nuovo dal 3 (anche se già timbrato) e poi si continua normalmente.
- Se per caso si timbra il punto 5, e ho saltato il 2, il 3, il 4. Si torna al punto 2, poi si ripassa di nuovo dal 3, dal 4 e poi anche dal 5 (anche se già timbrato) e poi si continua normalmente.
- Si timbra un punto che non è del vostro percorso.

Squalifica: avviene invece se:

- non si passa da tutti i punti; anche lasciarne via uno è errore.
- non si passa nell'ordine indicato dalla cartina; es. 1, 2, 3, 6,5,4,7,8



Ticino 7.05.2018

Partenza: quando si vuole partire, ci si presenta con i pettorali (e maglietta) già indossati al cancello della pre-partenza. Ci saranno dei collaboratori che vi mettono in fila (di pettorale). Dopo si entrerà nel primo cancello, quando l'addetto ve lo indicherà, si riceverà il chip. Non ammassatevi tutti davanti ai responsabili della partenza!!!

Ci saranno 3- ev. 4 cancelli corrispondenti ai minuti (-4), -3, -2 e -1.

Alla pre-partenza ci sarà una scatoletta CLEAR (=cancellare) – s'inserisce il chip e quando farà "bip-bip" il chip è pronto. Alla BancaStato sCOOL Cup 2018 non si deve fare il clear, è già stato fatto. Solo chi corre con il proprio chip personale (solo orientisti) dovrà farlo.

Al minuto -2 i ragazzi ricevono la carta e possono già studiare il percorso (ci saranno delle persone esperte di CO ad aiutarli ... almeno da arrivare al primo punto!).

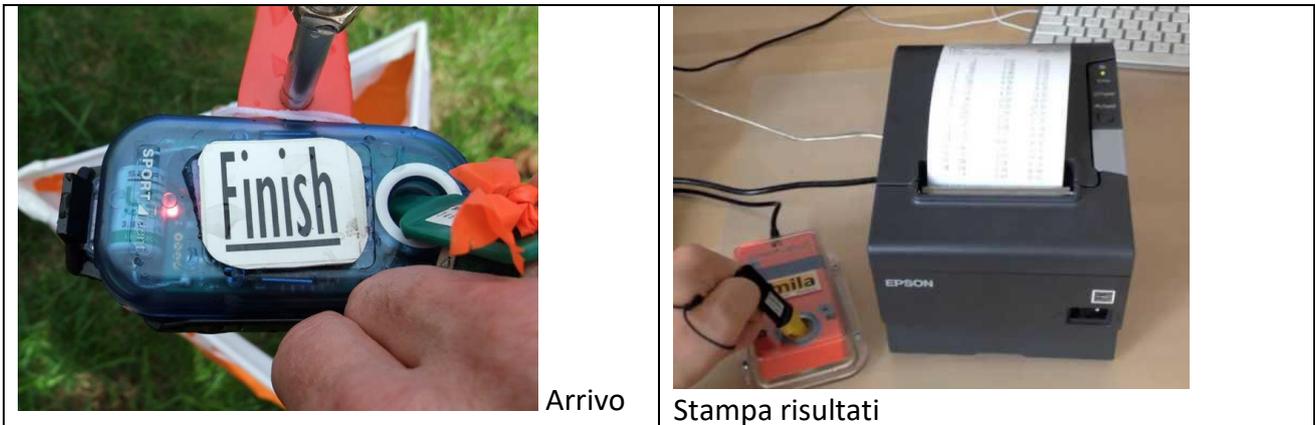
Al momento del via s'inserisce ancora il chip nella scatoletta START (=partenza) e si può partire. Da questo momento il tempo scorre!



Ultimo punto: se si corre in coppia (o terzetti) non si continua fino al momento che la coppia è completa. Non abbandonate in giro il vostro compagno. Si sta assieme. Chi corre individualmente, timbra e va all'arrivo.

Arrivo: dopo l'ultimo punto si va all'arrivo e sotto lo striscione ci sarà una scatoletta FINISH (arrivo): quando il chip è stato inserito, il tempo si ferma. Da questo momento non c'è più fretta e basta seguire il canalone che porterà i concorrenti allo scarico chip e al rifornimento.

Ticino 7.05.2018



Scarico chip: seguendo il corridoio dall'arrivo, ci sarà una postazione dove si dovrà far leggere il chip e usciranno tutti i dati della gara. Se tutto funziona, ogni partecipante riceverà i suoi tempi (finale e intermedi da punto a punto). Il chip utilizzato in gara verrà ritirato, mentre si potranno tenere la cartina e il pettorale. Non è però permesso mostrare la cartina ai concorrenti che devono ancora partire! Fair-play!

Chi non volesse tenere la carta e/o il pettorale, è gentilmente pregato di riporli nell'apposito contenitore vicino all'Info/Distribuzione materiale. Non buttateli nella spazzatura.

Nel parco ci sono almeno 6 sentinelle (con maglietta rossa); aiutano chi vedono in difficoltà!!! Non preoccupatevi.

Grazie per la vostra collaborazione!



CORSA D'ORIENTAMENTO

SPIEGAZIONE DEI TEMPI

Orienteering

The sport for the thinking runner

2008-03-12 13:14:57

SI-Card: 422565

Start 11:54:52

1	44	11:55:26	0:34	0:34
2	31	11:55:42	0:16	0:50
3	35	11:56:35	0:53	1:43
4	41	11:56:54	0:19	2:02
5	38	11:57:18	0:24	2:26
6	39	11:57:42	0:24	2:50
7	45	11:58:15	0:33	3:23
8	50	11:59:08	0:53	4:16
9	36	11:59:33	0:25	4:41
10	36	12:00:31	0:58	5:39
11	49	12:01:29	0:58	6:37
12	48	12:02:03	0:34	7:11
13	46	12:02:18	0:15	7:26
14	38	12:02:48	0:30	7:56
15	34	12:03:21	0:33	8:29
16	32	12:03:44	0:23	8:52
17	31	12:04:27	0:43	9:35
18	43	12:04:54	0:27	10:02
Finish		12:05:10	0:16	10:18

Numero chip

Somma dei tempi
dopo ogni tratta

Tempo impiegato per
percorrere una
tratta

Orologio (non
importante)

Numero delle
lanterne (scatolette)

Tempo totale

Ordine progressivo