



sCOOL Cup Ticino

gara di corsa d'orientamento per le scuole
Lugano, Parco Ciani, 1 giugno 2007

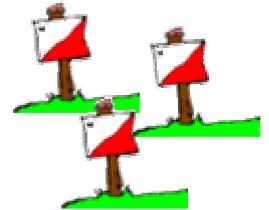
Informazioni ai partecipanti

Ciao ragazzi, salve docenti, benvenuti alla gara di C.O.

Ecco come funziona:

Al vostro arrivo ritirate il **materiale di gara** (busta per classe) con:

- 1 pettorale per concorrente
- 1 chip per concorrente o coppia
- 2-3 cartine modello



Quando siete pronti con pettorale ben sistemato sul petto e chip ben attaccato al dito, vi presentate alla **partenza**, dove seguite le istruzioni degli organizzatori e fate

- clear e check per cancellare i dati che ci sono già sul chip
- avanzate nel prossimo cancello e prendete la cartina del vostro percorso dalla scatola
- orientate la cartina e guardate da che parte andare per raggiungere il primo punto del vostro percorso
- quando siete sicuri di sapere dove andare avanzate nel cancello successivo e inserite il chip nella scatola start. Da quel momento parte il cronometro per la vostra gara

Sul **percorso**: i punti devono essere fatti nell'ordine 1-2-3-4-5-6-7-8, ecc.

Vi saranno degli organizzatori, che vi aiuteranno se ne avrete bisogno. Li riconoscerete dalla maglietta blu.

Co-sponsor



Sponsor principale





Ai punti del vostro percorso: controllate il numero che trovate sulla scatoletta attaccata ai paletti con la lanterna biancorossa: deve corrispondere al numero che trovate sulla descrizione dei punti aggraffata alla cartina. Esempio:

| | |
|-------------------|--|
| 1 (31) statua | vuol dire: il punto no. 1 del tuo percorso è posato vicino a una statua e sulla scatoletta c'è scritto 31 |
| 2 (64) fontana | vuol dire: il punto no. 2 del tuo percorso è posato vicino a una fontana e sulla scatoletta c'è scritto 64 |
| 3(55) angolo casa | vuol dire: il punto no. 3 del tuo percorso è posato all'angolo di una casa e sulla scatoletta c'è scritto 55 |

se il numero corrisponde al punto che state cercando, inserite il chip nella scatoletta. Sentirete un bip bip e vedrete una lucina rossa illuminarsi. Sia sul chip che nella scatoletta in questo momento verrà registrata l'ora esatta del vostro passaggio.

Se sbagliate strada e dimenticate un punto, per esempio andate dal 1 al 3, senza passare per il 2, non scoraggiatevi. Tornate indietro e cercate il 2, inserite il chip, poi passate di nuovo al 3, inserite di nuovo il chip e proseguite per il 4. In questo modo il chip registrerà correttamente tutti i passaggi.

Al traguardo: sotto lo striscione d'arrivo troverete un paletto con una scatoletta "finish". Inserite il chip che registrerà il vostro orario di arrivo. Dopo il traguardo restate entro i nastri e continuate verso la

Lettura chip: inserite il chip nella scatoletta apposita. I vostri tempi di partenza, di passaggio ai punti e di arrivo verranno letti dal computer e stampati poi su un foglietto. Potrete confrontare subito i tempi con quelli dei vostri compagni e vedere chi è stato il più veloce su tutto il percorso, nelle tratte fra i singoli punti e nello sprint del canalone di arrivo. Potrete pure confrontare i tempi con quelli realizzati dai migliori juniores della squadra nazionale svizzera.

Dopo la gara: riconsegnate il chip, ritirate il vostro premio sCOOL, e rifocillatevi con Ice Tea e Farmer. Il pettorale e la cartina li potete tenere.

Le classifiche provvisorie verranno appese all'arrivo, quelle definitive verranno spedite ai vostri docenti e pubblicate al sito www.solv.ch, sezione sCOOL Cup e sul sito www.asti-ticino.ch, dove troverete anche le fotografie della gara.

Premiazione alle ore 15.00 ca. qui al ritrovo. Medaglie per i primi tre classificati, ragazzi e ragazze di ogni categoria.

Buon divertimento con sCOOL

Co-sponsor



Sponsor principale

