

## Come funziona l'orienteeing?

Alla partenza vi sarà consegnata una carta topografica molto dettagliata con simboli e colori internazionali.

Si parte dal triangolo rosso  $\triangle$  segnato sulla carta e bisogna arrivare al traguardo (indicato con un doppio cerchio  $\odot$ ) passando per tutti i punti di controllo (cerchietti).

Bisogna rispettare la sequenza passando prima per il punto 1, poi il 2, il 3.. ecc. fino al traguardo. Per raggiungere i vari punti di controllo la strada è libera. Potete scegliere voi se seguire strade, sentieri o tagliare nel bosco..

Al centro del cerchietto è posizionato il punto di controllo detto "lanterna".

E' un prisma triangolare di stoffa bianco-arancio con una scatola rossa "stazione



di controllo" dove dovrete inserire la vostra "si-card" per registrare il passaggio al punto. La registrazione è confermata da un beep ed una indicazione luminosa.



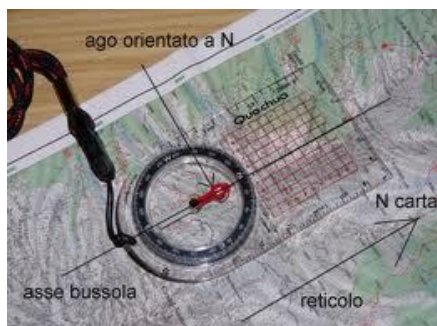
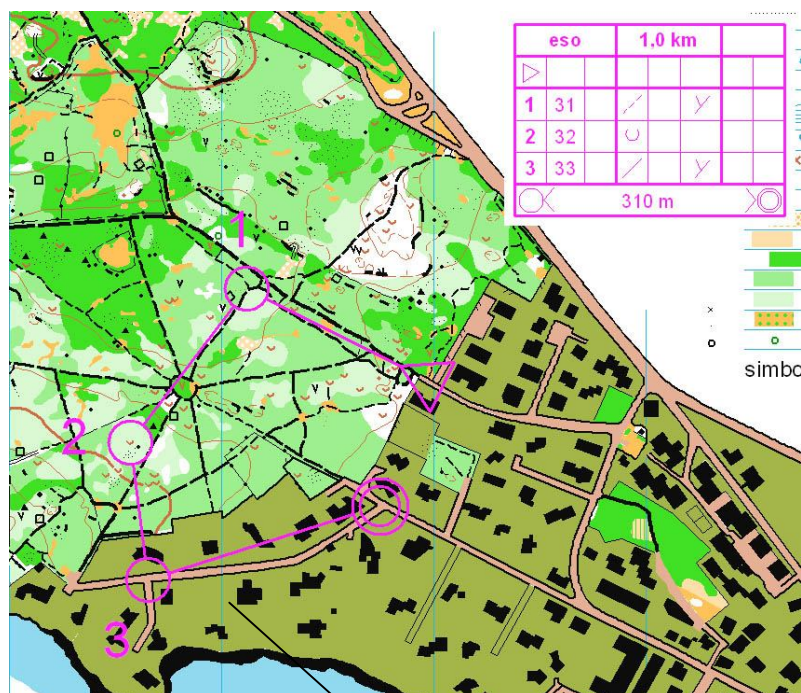
Ogni punto di controllo ha un codice univoco indicato nella descrizione punti stampata in rosso in cartina e riportato anche sulla stazione di controllo. Nell'esempio qui a fianco il primo punto ha il codice 31.



Se trovate la lanterna 135 significa che non siete al punto giusto.

Vince chi passa per tutti i punti di controllo nel minor tempo possibile.

A fine gara, dopo aver fermato il tempo sulla stazione "finish" al doppio cerchio ricordatevi di passare in segreteria per registrare il vostro tempo e restituire il chip.



Per orientare la cartina nella giusta direzione si può usare una bussola. Girate la cartina fino a quando le linee blu del nord sono parallele all'ago della bussola. Solo così la vostra carta sarà orientata correttamente. I numeri sulla carta sono sempre orientati verso nord..

Per informazioni chiarimenti dubbi.... Chiedete ai nostri istruttori.

Buon divertimento e... prima di iniziare a correre... usate il cervello e scegliete la strada giusta.