

# Orienteering

# Come funziona?

1



Al momento dell'iscrizione viene consegnato un chip detto "si-card". E' il testimone elettronico che registra i passaggi ai punti di controllo e va fissato ad un dito della mano con l'elastico.  
Ci si informa sul proprio "minuto di partenza" e si va camminando alla zona di partenza seguendo le indicazioni lungo la strada.

2



In zona partenza il giudice farà entrare i concorrenti nel cancelletto di partenza al minuto prestabilito. Oggi il minuto zero corrisponde alle ore 10.30. Il minuto 1 alle 10.31... il minuto 48 alle ore 11.18 e così via.  
Prima del via la memoria della vostra si-card verrà pulita (clear).

3



Al via del cronometro sarà consegnata una carta topografica molto dettagliata con una simbologia internazionale. Sono indicati sentieri, strade, edifici, forme del terreno (curve di livello), vegetazione ecc..

4



Inoltre sulla carta è segnata la partenza con un triangolo rosso; i punti di controllo con dei cerchietti ed il traguardo con un doppio cerchio.

5



Esattamente al centro del cerchietto è stata posizionata sul terreno la "lanterna" di stoffa bianco-arancio ed una stazione elettronica con un numero univoco dove il concorrente dovrà registrare il suo passaggio inserendo la propria si-card.

6



Start si corre? NO!!  
La prima cosa da fare è orientare la carta ruotandola fino a far coincidere il nord della carta con il nord della bussola (ago rosso).  
Ovviamente si tiene ferma la bussola e si ruota la carta!  
Il nord della carta è segnato con una freccia blu. In ogni caso i numeri dei cerchietti sono sempre orientati verso nord.

7



Quindi si studia la via più veloce per raggiungere il primo punto di controllo. Magari si spezza la tratta in più punti intermedi per renderla più facile. Solo dopo questo studio si può iniziare a correre.  
*Nell'esempio seguirò la strada che subito diventerà sentiero. Al primo bivio (A) girerò a destra. Al bivio successivo in una radura (B) girerò ancora a destra. Alla radura (C) successiva girerò a sinistra (verso nord) su una traccia di sentiero che mi condurrà alla buca dove troverò la mia lanterna n.1*

8

M 45	4,6 km	145m
1 93	mm	3
2 72		
3 38	⊗	25
4 49	↑	15
5 31	∩	∩
6 5K	←	→
7 GO	↘	↗



Raggiunto il primo punto di controllo si “punzona” il proprio passaggio controllando che il codice della lanterna coincida con quello indicato in carta nella “descrizione punti”.

*Nell'esempio la lanterna 1 ha il codice 93. Lo stesso codice è presente sulla stazione. Quindi ok. E' proprio la lanterna giusta. Posso punzonare.*

9

Si orienta nuovamente la carta con la bussola. Si studia il percorso e si parte verso il punto n.2. Così via, in rigorosa sequenza, fino al traguardo dove la punzonatura della stazione “finish” fermerà il proprio tempo di gara. Infine, con calma, si passa alla postazione computer in zona ritrovo per registrare in classifica la propria gara e restituire la si-card.

## Legenda

	giallo = prato; bianco = bosco
	collina; cocuzzolo
	depressione; piccola depressione; buca
	fossa; canaletta
	scarpata; muro di terra
	terreno sconnesso; pietraia
	roccia attraversabile; non attraversabile
	sasso grande; piccolo; gruppo di sassi
	caverna; mangiatoia; cippo di confine
	croce; torre d'avvistamento
	autostrada; strada principale
	strada secondaria; strada carreggiabile
	strada campestre; sentiero; traccia
	ferrovia; linea elettrica o impianto di risalita
	muro non attraversabile; muro attraversabile
	recinto non attraversabile; recinto attraversabile
	zona abitata; area privata
	edificio; rudere
	lago; stagno; buca d'acqua
	fiume non attraversabile; ruscello
	canaletta di drenaggio; impluvio
	palude non attraversabile; attraversabile; acquitrino
	fontana; sorgente
	oggetti particolari
	taglio di bosco grande; piccolo
	terreno sabbioso; rocce nude affioranti
	terreno con vegetazione semi aperta
	terreno con vegetazione aperta grezza
	vegetazione che impedisce la corsa
	vegetazione che ostacola molto la corsa
	vegetazione che rallenta la corsa
	alberi da frutto
	albero isolato; filare d'alberi

simboli speciali : trincea di guerra, rocciosa

## Consigli del giorno:

1. Prima di tutto divertiti;
2. Non seguire quello che sta davanti. Forse non ha il tuo stesso percorso e forse tu sei più bravo di lui;
3. Per quanto possibile rimani su strade e sentieri. Evita i tagli nel bosco se non hai abbastanza esperienza. Meglio una strada lunga e sicura che un taglio azzardato;
4. Prima di iniziare a correre studia bene da che parte andare e tieni orientata la carta;
5. Guardati in giro e cerca sempre di riconoscere sulla carta quello che vedi.
6. Se ti perdi e non sai dove sei.. torna indietro al primo punto sicuro (ultima lanterna punzonata) e ragiona su dove andare
7. Verso le 13.30 noi mangiamo... se nel bosco va per le lunghe.. non intestardirti, ritirati e passa IN OGNI CASO per il traguardo.

*la Semiperlo orienteering  
 augura buon divertimento  
 a tutti*