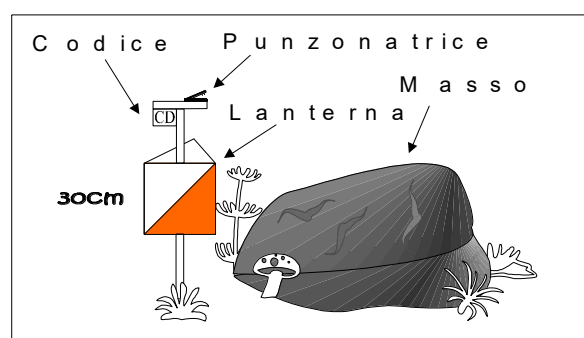
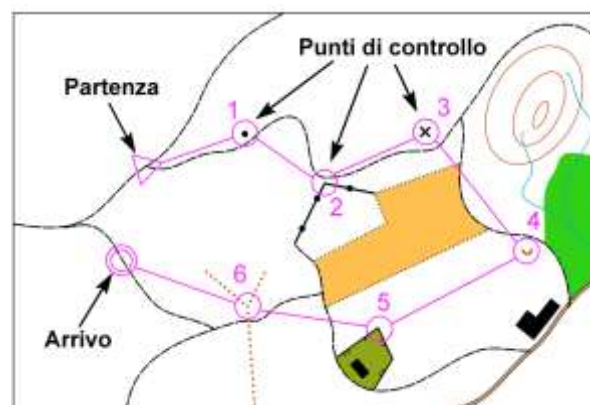


COME SI PARTECIPA ALLA GARA DI ORIENTAMENTO

1 Ci si avvierà alla partenza tutti insieme. In tuo possesso dovrai avere il **CARTELLINO DI CONTROLLO PERSONALE**, ed eventualmente, ma non indispensabile, la bussola. Qui attenderai la chiamata della tua ora di partenza.

2 Al via del tuo minuto ti verrà consegnata la cartina con il tracciato in rosso. Sulla cartina il tracciato (vedi figura a lato) è composto da un triangolino che indica la posizione della partenza, da una serie numerata di cerchietti e linee, e da un doppio cerchio concentrico che indica il punto di arrivo.

I cerchietti, con il loro centro, indicano precisamente il riferimento (es. masso) sulla quale è collocata la "LANTERNA", un oggetto di tela a forma di prisma metà bianco e metà arancione (vedi figura a lato), che dovrai cercare usando la cartina.



3 Dalla partenza (triangolo rosso sulla cartina) devi raggiungere il primo punto costituito dall'oggetto al centro del primo cerchietto. Il consiglio che ti diamo è quello di utilizzare il più possibile i sentieri, anche se fanno un giro più lungo; andare dritto verso il punto è più difficile e richiede molta abilità. Se non trovi il punto non demoralizzarti, torna a quello precedente e ritenta con una più attenta lettura della carta. Per avere un senso dello spostamento sulla cartina ricordati che in scala 1:10.000 un centimetro equivale a cento metri nella realtà – la lunghezza di un campo da calcio.

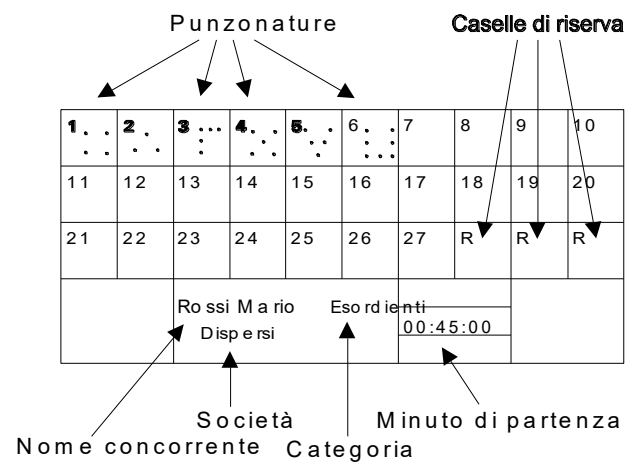
4 Per utilizzare correttamente la cartina ti consigliamo di leggere la **LEGENDA**, in modo da comprendere correttamente il significato dei simboli. Il **BOSCO**, quando percorribile facilmente, viene indicato col **BIANCO**, quando invece poco percorribile perché fitto, viene indicato col **VERDE** (più intenso laddove più fitto). I **PRATI** e le **RADURE** vengono indicate invece col **GIALLO**. Le **ACQUE** (torrenti e paludi) col **BLU**. I **SENTIERI**, le **CASE** e i **SASSI** sono indicati col colore **NERO**. Col **MARRONE** invece vengono indicate le **FORME DEL TERRENO**, soprattutto

con le CURVE DI LIVELLO o ISOIPSE. Il VERDE OLIVA indica la proprietà privata o terreno vietato.

La legenda posta in un angolo della cartina ti aiuterà a comprendere tutti i riferimenti indispensabili per orientarti.

5 Quando avrai trovato la prima lanterna, per capire se è effettivamente quella del tuo percorso e non quella di un altro, dovrai confrontare il codice di essa (scritto sul paletto) con quello della tua DESCRIZIONE PUNTI, che è applicata in un angolo della cartina o ti viene data prima. Se tale codice corrisponde, allora potrai punzonare nella casella numero 1 del CARTELLINO DI CONTROLLO.

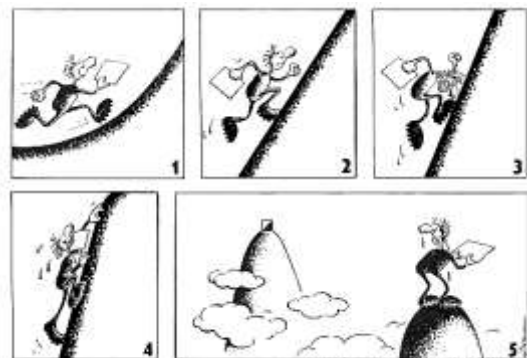
Descrizione punti		
Categoria Allievi maschi		
1	62	masso altezza 0.5 mt
2	59	angolo muretto
3	42	collinetta
4	37	radura
5	31	termine canaletta asciutta
6	32	bivio strade
200 mt dall'ultimo punto all'arrivo		



La PUNZONATRICE è una pinzetta rossa o gialla affissa sul paletto della lanterna con dei dentini che devono perforare il cartellino di controllo. Questa operazione andrà ripetuta per il secondo punto, il terzo e così via sino all'ultimo punto. Ogni lanterna ha una punzonatrice con la disposizione dei dentini diversa. Se erroneamente punzoni una lanterna che non è la tua (ma di un'altra categoria) puoi utilizzare le caselle di riserva (R) per punzonare quella giusta.

Se non concludi il percorso, passa comunque dall'arrivo a consegnare il cartellino, onde evitare inutili ricerche nel bosco al termine della gara.

Buon Divertimento !!!



Is published in "DALIJA" (ESP) N12 (05/02)
The author: Yury MANAEV (RUS)