

Allegato 1: TRAIL O

INDICAZIONI TECNICHE – LINEE GUIDA

- Il Trail-O si svolge lungo comode stradine, con lievi pendenze e possibilmente panoramiche. Per la finale Provinciale dei GSS il percorso si svilupperà lungo i viali che circondano il ritrovo. Il punzone per effettuare la punzonatura del cartellino sarà attaccato alla palina che contrassegna il punto di vista delle varie piazzole.
- Al via i concorrenti riceveranno la cartina con il percorso da effettuare e partiranno distanziati tra loro di alcuni minuti
- Il percorso sarà segnato in cartina con una linea rossa tratteggiata e potrà essere segnalato anche nella realtà (es. con fettucce bianco/rosse)
- Lungo il percorso saranno dislocate alcune postazioni (piazzole) contraddistinte da un numero e da una palina rappresentante il punto di vista.
- Posizionandosi frontalmente alla postazione e osservando dal punto esatto dove è collocata la palina (punto di vista), il concorrente individuerà sul terreno tre lanterne; per convenzione la prima lanterna partendo da sinistra è la lanterna “A” la seconda al centro è la lanterna “B” e la terza, a destra, è la lanterna “C”. Le lanterne saranno posizionate ad una distanza dalla palina (punto di vista) compresa tra 0 e 20 mt.
- Delle tre lanterne osservabili dalla palina una sola è posizionata esattamente sull’oggetto o sul particolare contraddistinto in cartina dal cerchio rosso e risponde esattamente alla descrizione del punto se presente.
- Il concorrente attraverso il confronto tra la sua cartina e il territorio e, se vuole, l’ausilio di una bussola per orientare la carta, dovrà individuare quale delle tre lanterne posizionate nella realtà corrisponde a quella segnata in carta e quindi punzonare il cartellino nella casella “A”, “B” o “C”.
- Il punto esatto dove è posta la palina (punto di osservazione) non sarà segnato sulla cartina, ma spetta al concorrente individuarne l’esatta posizione.
- La lunghezza del percorso non potrà superare i 2,5 km e il tempo massimo dovrà essere compreso tra 1,5 e 2 ore; il numero di postazioni lungo il percorso non potrà superare le 10/12 unità.
- La cartina di gara dovrà avere una scala, in linea di massima, tra 1:2000 a 1:5000
- **Piazzole a tempo:** in due o massimo tre piazzole sarà rilevato il tempo impiegato dal concorrente per elaborare la risposta; il rilievo cronometrico ha unicamente lo scopo di classificare 2 o più concorrenti che abbiano fornito, al termine del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.
- Le postazioni a tempo non devono essere segnate in cartina e non devono essere visibili al concorrente. Il giudice addetto consegnerà una cartina di gara appositamente orientata, solo dopo essersi sincerato che l’atleta abbia individuato sul terreno le 3 lanterne.
- Il tempo a disposizione è di 1 minuto ed ha inizio quando il giudice mostra al concorrente la cartina già orientata con l’oggetto da individuare; termina con la risposta del concorrente.
- Nelle piazzole a tempo ogni risposta errata è penalizzata con l’aggiunta di 60 secondi al tempo impiegato. La risposta non data viene penalizzata con 2 minuti.
- Dove possibile l’arrivo sarà comune alle altre categorie. Giunto al traguardo il concorrente deve consegnare il pettorale ed il cartellino ai giudici d’arrivo mantenendo per sé una copia per confrontarla con il foglio delle soluzioni che sarà esposto alla fine della gara di Trail-O.
- La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette, del tempo totalizzato nelle piazzole a tempo, senza tenere conto del tempo impiegato a concludere il percorso.
- Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti ma non possono in alcun modo interferire con le loro risposte.
- Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.