

CAMPIONATO REGIONALE FVG E VENETO SPRINT RELAY DI CORSA ORIENTAMENTO SABATO 5 OTTOBRE 2019

Bollettino n°2 e comunicato di gara

COMITATO ORGANIZZATORE - SOCIETA' ORGANIZZATRICE

Direttore di gara : Paolo Di Bert

Tracciatore: Alessandro Cecon

Controllore: Serhiy Mukhidinov

Responsabile partenze/cambi: Aldo Genuzio

Responsabile arrivi: Luciano Cojutti

Segreteria: Mariangela Sarra

Elaborazione dati: Denis Mitri

Speaker: Alessia Ciriani

A.S.D. Friuli Mtb & Orienteering

Via A. Beretta 36 33100 Udine

web: <http://www.friulimtb.it>

email: info@friulimtb.it

Paolo Di Bert mobile +39 348 3702261

Friuli Mtb & O. mobile +39 333 6476460

PROGRAMMA

13.30 - Ritrovo a Lignano Riviera c/o [Parco Avventura Unicef, in via dell'Industria 115](#)

14.45 – Simulazione lancio e cambio staffetta

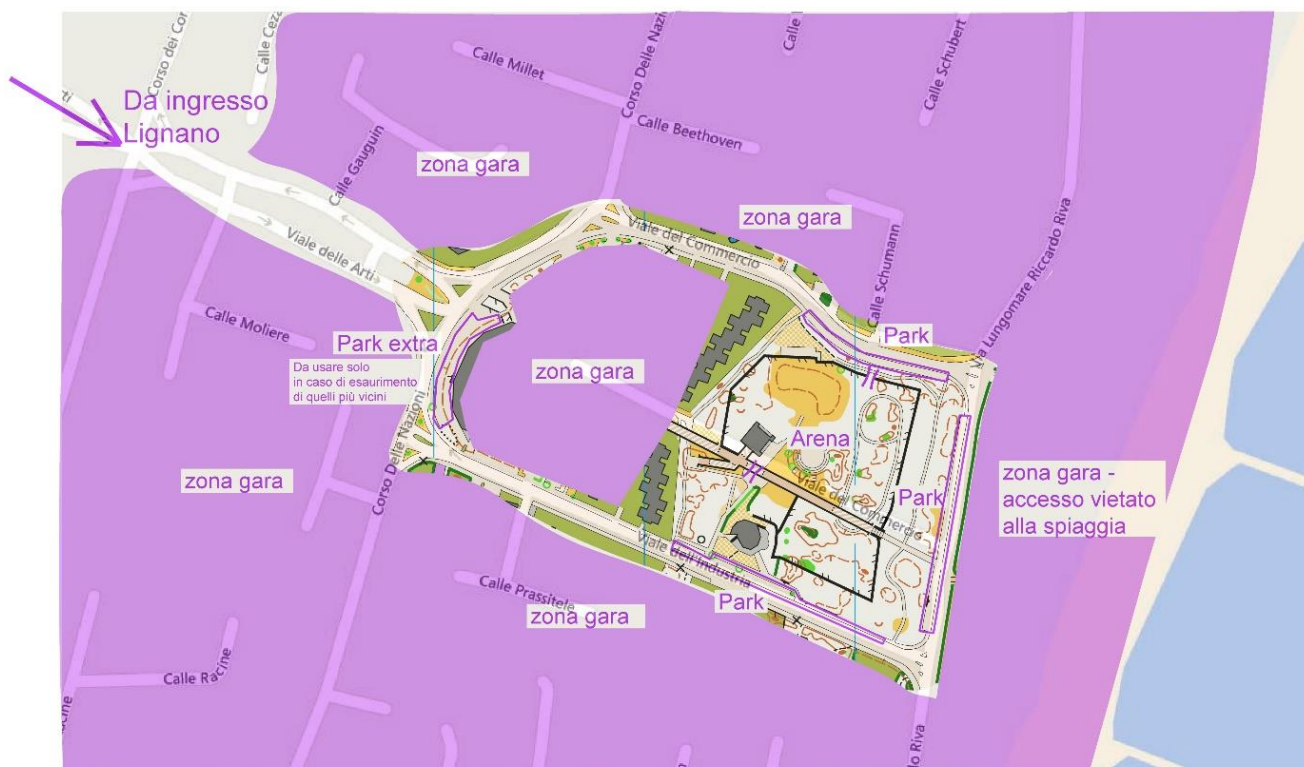
15.01 – Primo lancio (15.30 partenza libera categorie NON agonistiche)

17.15 - Premiazione sul luogo del ritrovo

ACCESSO ALL'ARENA E PARCHEGGI

Il giorno della gara l'intera area della vecchia mappa (pubblicata sul sito) è interdetta ai concorrenti, a meno della zona specificata nella mappa seguente.

Gli unici parcheggi consentiti sono quelli indicati nella mappa seguente, lungo Viale dell'Industria, Viale del Commercio, parte del Lungomare Riccardo Riva e solo in caso di esaurimento dei precedenti di fronte al supermercato in Corso delle Nazioni.



TERRENO E MAPPA DI GARA

Terreno vario caratterizzato da centro urbano con ampio reticolo di strade e zone di pineta. Fondo in asfalto, terra battuta e per brevi tratti in sabbia. Traffico molto limitato.

Si raccomanda l'uso di abbigliamento interamente coprente le gambe per l'attraversamento di brevi tratti di erba alta e per la presenza di spine.

Mappa in **scala** 1: 5000 eq. 2m ISSOM 2007 Realizzazione e omologazione 2019

Ingrandimento in scala 1: 3500 per le categorie M12, W12, Esordienti, Scuola M e Scuola F.

Stampa su carta normale in A4 e inserimento in busta di plastica sigillata.

AREE E OGGETTI DI CUI È VIETATO L'ATTRAVERSAMENTO

Si ricorda che la simbologia utilizzata nella carta (ISSOM 2007) presenta le **4 tonalità di verde** per rappresentare la corribilità attraverso la vegetazione. **Dove la tonalità più scura rappresenta grandi cespugli o siepi non attraversabili**, pena squalifica.

E' vietato attraversare, pena squalifica, gli oggetti rappresentati in carta con i simboli dell'immagine qui a fianco.

Su oggetti o parti di oggetti di cui sembra possibile l'attraversamento (piccoli passaggi o bordi non ben definiti) verrà posizionato del nastro biancorosso per enfatizzare il divieto nel attraversarli.

	521	Muro invalicabile
	524	Recinzione invalicabile
	421	Vegetazione non attraversabile
	526	Edificio
	528	Area privata
	714	Struttura provvisoria

NUOVO SIMBOLO

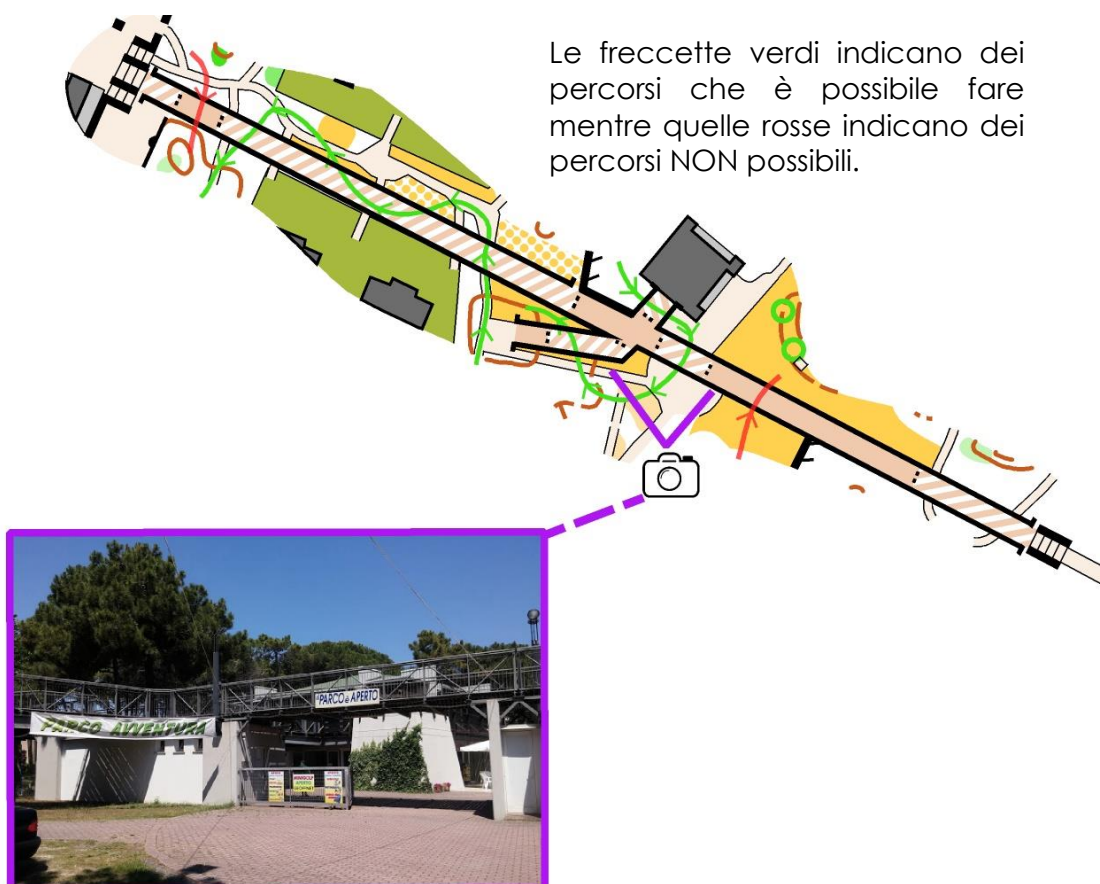
Per meglio rappresentare le strutture a 2 livelli il cartografo ha utilizzato un nuovo simbolo d'area facente parte della nuova simbologia sprint (ISSprOM) che entrerà a vigore dal 2020.

Si tratta del seguente simbolo con tratteggio obliquo bianco/beige rappresentante un'area pavimentata in strutture multilivello (ISSprOM 502.1).



Tale simbolo viene utilizzato in alternanza con il simbolo di area pavimentata normale (ISSOM 529) per rappresentare la possibilità di passare e di non passare (rispettivamente), nel livello inferiore di corsa.

Per capire meglio vi proponiamo un esempio, relativo proprio all'unico uso nella carta di gara del simbolo in questione. Si tratta di una struttura a 2 piani, su cui al livello del ponte è possibile circolare (nella relativa direzione), mentre al livello sottostante è possibile passare solo in alcuni tratti.



CATEGORIE E ISCRIZIONI

Ulteriori informazioni oltre a quanto già inserito nel sito www.friulimtb.it

Per la categoria ESORDIENTI e SCUOLE si accetteranno iscrizioni anche durante la giornata della manifestazione senza supplemento di quota.

Iscrizioni (online) senza indicazioni del completamento della staffetta saranno automaticamente spostate in OPEN.

VARIAZIONI DELLE STAFFETTE

E' possibile eseguire, se per un giustificato motivo, delle variazioni alle staffette il giorno della gara fino alle ore 14.30.

LUNGHEZZE

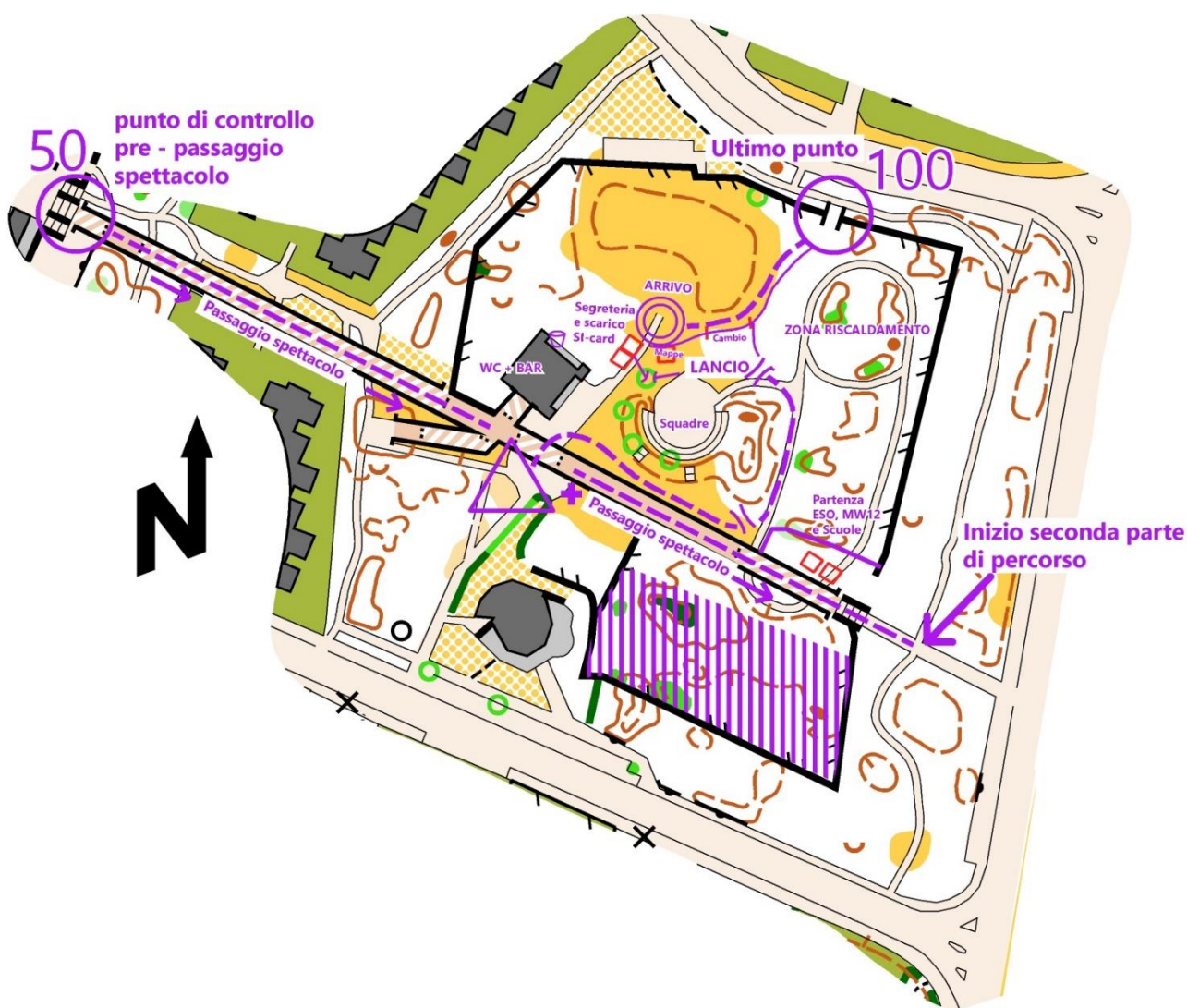
Lunghezze dei percorsi - Sprint Relay			
Categoria	Lunghezza della 2° e 3° frazione	Categoria	Lunghezza della 2° e 3° frazione
ELITE	3120m	JUNIOR	2800m
YOUNG	2580m	MASTER 35	2780m
MASTER 50	2130m	MASTER 195	1800m
OPEN	2200m		
Note: la 1° frazione ha una lunghezza tra l'8 e il 17% in meno rispetto alle altre frazioni, in base alla categoria; dislivello trascurabile			
Lunghezze dei percorsi - categorie non agonistiche			
Categoria	Lunghezza	Categoria	Lunghezza
M12	1300m	W12	1230m
SCUOLA M	1300m	SCUOLA F	1230m
ESORDIENTI	1200m		

ARENA E PARTENZA

L'arena di gara si trova dentro il Parco Avventura Unicef, dove si trova una struttura con servizio bar e bagni. Ci sarà spazio sia al coperto che non per le varie squadre.

Gli atleti, allenatori ed eventuali accompagnatori devono essere arrivati in arena entro le 14.40. Dopo quest'orario non è possibile uscire dall'arena per tutta la durata della gara. L'organizzazione si affida al fair-play dei concorrenti per il rispetto di questa regola.

Alle **14.45** si svolgerà la **simulazione del cambio**. Per tutte le frazioni è previsto un tratto obbligato fettucciato di 130m fino al punto k (triangolo in carta).



Per le sole categorie agonistiche è previsto un **passaggio spettacolo** a oltre metà gara, che consiste in un tratto obbligato a partire dal punto di controllo codice 50 fino al termine del ponte pedonale, come evidenziato nella mappa sopra.

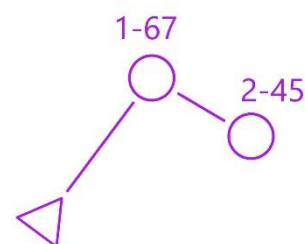
E' vietato camminare su tale ponte prima della gara. Gli accessi all'arena sono al livello inferiore.

Lo speaker cercherà di dare annuncio del passaggio di tutti i concorrenti, tuttavia è responsabilità degli atleti fare attenzione al passaggio del proprio compagno/a.

PERCORSO

Tutti i percorsi (anche quelli non agonistici) avranno la seguente numerazione dei punti di controllo, che oltre al numero progressivo riporta anche il codice del relativo punto di controllo.

Per tutti i percorsi la descrizione punti è stampata solo in carta.



PETTORALI

I pettorali di gara hanno numeri dal 1 al 100. Non vi è una prima o ultima cifra che distingue il numero di frazione. Sono invece i seguenti colori che distinguono le diverse frazioni:

PRIMA FRAZIONE > **BLU**

SECONDA FRAZIONE > **ROSSO**

TERZA FRAZIONE > **NERO**

PARTENZA - LANCI

- 1° Lancio ore **15.01** ELITE, YOUNG, MASTER 50
- 2° Lancio ore **15.06** MASTER 35, JUNIOR, MASTER 195, OPEN

Per le categorie M-12, W-12, SCUOLE ed ESORDIENTI è prevista una partenza separata (vedi schema arena). La partenza è di tipo punching start dalle 15.30 fino alle ore 16.30.

PROCEDURA DI PARTENZA

I concorrenti prima del via puliranno le proprie SI- card e le controlleranno usando le stazioni SI "clear" e "check". Queste stazioni sono disposte prima dell'entrata della zona lancio/cambio.

- **1° frazionista**: dopo aver effettuato clear e check entrare nel recinto del lancio ed andare direttamente sulla propria mappa disposta a terra;

- **2° e 3° frazionista**: entrare in zona cambio solo **dopo** il passaggio del proprio compagno/a, al fine di non affollare la zona cambio. Essi raccoglieranno dal tavolo dell'organizzazione la loro mappa di gara contrassegnata dal loro numero di pettorale. La mappa sarà arrotolata e tenuta da un elastico. Gli atleti non potranno aprirla se non **DOPO** l'avvenuto tocco per il cambio dal loro compagno di staffetta

- 2° o 3° frazionisti che non hanno ricevuto il cambio. **2° frazionista** partenza in massa alle ore **15:45**. **3° frazionista** partenza in massa alle ore **16:15**. Dopo aver effettuato clear e check entrare nella zona cambio dopo aver ritirato allo stenditoio la mappa corrispondente al proprio pettorale chiusa da un elastico. Attendere il via del responsabile di partenza, e da quel momento, potrà visionare la carta togliendo l'elastico.

CAMBIO E ARRIVO

Dopo il punto spettacolo e la seconda parte di percorso gli atleti punzoneranno il punto 100 e prenderanno il corridoio d'arrivo, **prima** della linea di arrivo daranno il cambio al loro compagno che partirà verso il triangolo e poi punzoneranno il finish.

CRONOMETRAGGIO

Le SI-card effettueranno il cronometraggio. Se la stazione SPORTident non funzionasse (per esempio mancata emissione segnale acustico o visivo) il concorrente dovrà punzonare la propria mappa con la punzonatrice manuale e mostrare all'arrivo tale punzonatura.

Il tempo di arrivo verrà preso dalla stazione SPORTident per tutti i concorrenti. In caso di arrivo allo sprint di ultimi frazionisti della stessa categoria, l'ordine di arrivo verrà stabilito dal giudice preposto in base a chi attraverserà per primo la linea di arrivo con le spalle.

PROCEDURA DI ARRIVO

I concorrenti, dopo aver dato il cambio al compagno, fermano il loro tempo di gara punzonando una delle stazioni SPORTident di "finish" immediatamente dopo la linea di arrivo. Dopo si sposteranno velocemente per mantenere libera la linea di arrivo per gli atleti che staranno sorraggiungendo. I concorrenti dovranno recarsi presso le postazioni di scarico dei dati delle SI-card e poi dovranno procedere verso l'uscita.

Le mappe non possono essere tenute dai concorrenti dopo l'arrivo. I concorrenti dovranno depositarla in un apposito contenitore. Saranno restituite dopo la partenza dell'ultimo concorrente

É assolutamente VIETATO pena la squalifica della staffetta che un concorrente giunto al traguardo parli con gli atleti che devono ancora svolgere la gara, si confida nel massimo fairplay da parte di tutti i concorrenti.

RITIRI

E' obbligatorio per i concorrenti che non terminino la loro gara passare dall'arrivo.

RESPONSABILITA' DEI CONCORRENTI

Essere presente alla partenza all'orario del proprio lancio (per i primi frazionisti) o al momento del cambio (per i secondi e terzi frazionisti), pulire la memoria della propria SI-card con il successivo controllo e di prendere la corretta mappa, verificando numero della staffetta e colore della propria frazione.

Prestare attenzione al traffico che, seppur molto limitato, è presente in zona gara.