

CAMPIONATO STUDENTESCO PROVINCIALE DI UDINE QUARTIERE AURORA- UDINE - 12 MARZO 2025

COMUNICATO GARA Corsa Orientamento

- La gara si svolge interamente all'interno dell'area residenziale e del parco degli Alpini del Quartiere Aurora
- Il ritrovo-segreteria è presso l'Auditorium della Scuola Media Bellavitis situata in via XXV Aprile a Udine. Vi possono accedere i docenti accompagnatori per ritirare le buste di Istituto ed effettuare eventuali sostituzioni. Sarà possibile inoltre depositare gli zaini e utilizzare i servizi igienici.
I partecipanti potranno lasciare questo spazio solo per recarsi alla partenza.
- La partenza dista 3 minuti dal ritrovo. Seguire le fettucce bianco – rosse. E' consentito fare riscaldamento solo nelle immediate vicinanze della partenza. I concorrenti dovranno presentarsi alla partenza 3 minuti prima del minuto di start a loro assegnato.
- **ATTENZIONE.** Per recarsi in Partenza vi è un attraversamento stradale che si **deve** affrontare sulle strisce pedonali. Stessa cosa dopo l'Arrivo: attraversamento stradale su strisce pedonali per far rientro al Ritrovo dove verranno scaricati i dati della si-card. I ragazzi dovranno essere accompagnati dai docenti.
- **ATTENZIONE.** Vi è un attraversamento stradale in gara segnato in carta in prossimità di un punto di controllo comune a tutti i percorsi, L'attraversamento è sorvegliato da personale dell'organizzazione e dai Vigili Urbani. E' obbligatorio rispettare le loro indicazioni. Si ricorda che per Regolamento nelle gare che interessano un' area urbana è fatto obbligo il rispetto del codice della strada. I percorsi sono stati studiati affinché le scelte di percorso evitino passaggi stradali oltre a quello sopra indicato. Si corre sui marciapiedi e anche se si ha la precedenza si pone la massima attenzione sulle auto (rare) che potrebbero circolare nella zona residenziale.
- Il minuto 0.01.00 in griglia corrisponde alle ore 9.45 del mattino ora prevista per la prima partenza.
- Le descrizioni punti sono stampate sulla carta di gara. In caso di maltempo le carte saranno imbustate.
Sarà usato il sistema di punzonatura elettronico Sport Ident: i concorrenti saranno dotati di un testimone elettronico (si-card). La sicard ha un numero di serie abbinato al nome del concorrente. Si ricorda agli insegnanti di consegnare la sicard corretta al concorrente e non scambiarla per nessun motivo. In caso di mal funzionamento alla partenza, verrà attribuita una nuova sicard allo studente dall'organizzazione. In caso di mancato funzionamento della sicard in gara si punzonerà la cartina e si comunicherà il tutto al giudice d'arrivo.
- **ATTENZIONE:** lo smarrimento di uno di questi dispositivi dovrà essere rimborsato con 30 euro.
- La carta di gara è in scala 1:4.000 per tutte le categorie.
- Caratteristiche dei percorsi:

Ragazze: Lun. 1,9 con 14 punti	Ragazzi: Lun. 2,1 con 15 punti
Cadette: Lun. km. 2,2 con 16 punti	Cadetti: Lun. km. 2,5 con 18 punti
Allieve: Lun. km. 2,9 con 22 punti	Allievi: Lun. km. 3,3 con 23 punti
- Se un concorrente si ritira, deve comunicarlo obbligatoriamente alla segreteria di gara passando per l'arrivo e consegnando la propria si-card, ed avvisare il proprio insegnante.
- L'arrivo è nell'area di ritrovo, i concorrenti che hanno terminato la gara non dovranno dare indicazioni a chi non è ancora partito (**fair-play!**). Le mappe saranno ritirate all'arrivo e consegnate al termine della gara.
- Si prega di lasciare la zona di gara e di ritrovo esattamente come trovata all'arrivo, si fa conto sulla collaborazione dei docenti. In caso di maltempo si raccomanda di portare un paio di scarpe di ricambio
- Le premiazioni avranno luogo al termine della gara presso l'Auditorium della Scuola.

Buon divertimento a tutti.

CAMPIONATO STUDENTESCO PROVINCIALE DI UDINE QUARTIERE AURORA- UDINE - 12 MARZO 2025

COMUNICATO GARA TRAIL-Orienteering

- La gara si svolge nella zona del Centro Polifunzionale del Quartiere Aurora, nelle vicinanze della scuola Bellavitis che ci ospita.
- La carta di gara è in scala 1:1.000
- La gara prevede 5 punti lungo un percorso che è indicato in cartina con una linea tratteggiata colormagenta e 1 punto a tempo alla fine. È vietato uscire dal tracciato segnalato da tale linea.
- La partenza è in prossimità del ritrovo. I concorrenti sono pregati di attendere la chiamata dentro l'area di pre-partenza.
- La prima partenza è prevista alle ore 10.45.
- Le descrizioni punti, ad esclusione della piazzola a tempo, sono stampate sulla carta di gara.
- Al VIA procedere lungo il sentiero, dove si troveranno gli indicatori dei punti di osservazione che sono segnalati da un paletto con il numero della piazzola (1-5); da ognuno si vedranno da sinistra verso destra le tre lanterne (A, B, C) corrispondenti al quesito da risolvere. Le lanterne da osservare sono quelle più vicine alla piazzola. Il tempo limite di gara dalla piazzola 1 alla 5 è di 30 minuti. Se si supera questo tempo si viene squalificati.
- Le risposte vanno punzonate sul cartellino testimone fornito dall'organizzazione. Il punzone sarà consegnato ai concorrenti prima della partenza e dovrà essere restituito al Giudice di Gara presso la piazzola a Tempo e verrà integrato dalle risposte di quella piazzola.
- Si ricorda che è **PROIBITO PARLARE** durante la gara, pena la squalifica del concorrente.
- Si rammenta in particolare agli accompagnatori degli alunni in gara che è del tutto proibito dare qualsiasi indicazione che possa servire ad agevolare la risposta del concorrente.
- La piazzola del Punto a Tempo si raggiunge alla fine del percorso delle 5 piazzole

•

- **Procedura nei punti a tempo:** Il giudice della postazione a tempo chiama il concorrente e pronuncia la seguente formula: "ci sono sei lanterne" e mentre le indica una ad una in senso orario (da sinistra verso destra) con un evidente gesto del braccio, le denomina con una lettera dell'alfabeto (A-B-C-D-E-F).
- Al termine di questa procedura il giudice consegna al concorrente un plico contenente tre mappe (PT1, PT2, PT3) orientate e comunica al concorrente "il tempo parte ora", avviando contemporaneamente il cronometro.
- Il concorrente, sfogliando il plico affronta il primo quesito e comunica al giudice (indicando la lettera corrispondente) quale delle sei lanterne è quella rappresentata nella prima mappa (PT1). Comunicata la prima risposta passa alla mappa successiva (PT2) e fornisce la seconda risposta. La prova termina esaminando la terza mappa (PT3) e dando la terza risposta. Il giudice, ricevuta la terza risposta, ferma il cronometro; comunica al concorrente il tempo totale impiegato e le tre risposte annotate.