

ORIENTEERING

aggiornato al 03/03/2025

La disciplina si svolgerà il giorno domenica 15 Giugno 2025 alle ore 15.00 circa, presso le borgate del Crò. Il ritrovo è alle ore 14:30 presso il piazzale del bar/ristorante.

Regolamento

Formula della gara:

La gara verrà svolta da n. 4 squadre composte da n. 3 persone per ciascun Quartiere.

La gara consiste nella ricerca di n. 10 obiettivi, che chiameremo "lanterne", nel modo più preciso possibile.

Le lanterne saranno oggetti facilmente riconoscibili come, ad esempio, una bottiglia di plastica colorata o un quadretto in legno colorato, sicuramente non oggetti naturali facilmente confondibili (ad esempio non saranno pietre o rami di legno).

L'orienteeing è quindi a tutti gli effetti una gara di precisione legata alla velocità.

Per ritrovare le lanterne, verrà data a ciascuna squadra una mappa dove saranno indicate le lanterne numerate.

Ci saranno più percorsi diversi, ma con lo stesso numero di lanterne da trovare.

L'Organizzazione garantirà l'uguaglianza tra i percorsi per le varie squadre.

Oltre alla mappa, verrà consegnata una tabella da "punzonare" (compilare) durante la gara, nell'ordine prestabilito secondo la numerazione della mappa, e consegnare all'arrivo per il controllo e valutazione finale della prova.

Ciascuna squadra dovrà viaggiare unita e compatta nella ricerca delle lanterne e, una volta trovata la lanterna corretta, dovrà "punzonare" la propria tabella con il punzone che troverà a disposizione presso la lanterna.

Dopo aver trovato la lanterna e aver punzonato la tabella, la squadra dovrà fare una foto/selfie che comprenderà tutti i componenti della squadra e la lanterna trovata, che verrà poi inviata all'organizzazione per garantire effettivamente la compattezza della squadra.

Ulteriori dettagli su questo punzone verranno forniti dall'Organizzazione prima dell'inizio della prova stessa.

La squadra potrà scegliere se svolgere la prova camminando, correndo, arrampicando, guadando, in qualsiasi modo desideri, senza l'utilizzo di mezzi di trasporto (auto, bici, ecc...) e consapevoli del fatto che si tratta di una prova di precisione e velocità.

Le varie squadre partiranno in solitaria, distanziate nel tempo (5 minuti una dall'altra).

Si stima un percorso da svolgersi in 45-60 minuti circa.

L'ordine di partenza verrà stabilito ad estrazione prima della prova (oppure si manterrà l'estrazione per la sfida al Comitato, a discrezione del Comitato) e la scelta su quale delle varie

terzine far partire prima è a discrezione del Quartiere stesso, ad eccezione della terzina con il componente delle medie.

La squadra terminerà la prova calcolando il cronometro alla riconsegna della propria tabella compilata.

Nella busta consegnata, ci sarà anche una penna che servirà nel caso che la squadra si accorgesse di aver commesso al massimo n. 2 errori.

Durante la sfida il comitato girerà per i percorsi per controllare effettivamente che le squadre siano unite e compatte alla ricerca delle lanterne.

Elenco partecipanti:

Per questa disciplina dovranno esser composte n. 4 terzine.

L'età minima di partecipazione è la prima media.

Una terzina dovrà avere necessariamente almeno un ragazzo/ragazza delle medie e avrà l'obbligo del misto.

La seconda terzina non ha vincoli di età, ma resta l'obbligo del misto.

La terza e quarta terzina non hanno vincoli.

In tutte e quattro le squadre dovrà esserci almeno un componente maggiorenne.

Divieti:

E' assolutamente vietato togliere, nascondere, manomettere o rompere volontariamente e lanterne al fine di danneggiare gli altri avversari.

In ogni caso, si riuscirebbe comunque a risalire all'eventuale squadra scorretta poiché tutte le squadre successive (tra cui potenzialmente anche compagni di Quartiere), non riuscirebbero a completare la propria prova/tabella.

Inoltre, è altresì vietato portarsi da casa eventuali punzoni per completare la tabella in autonomia.

Penalità:

Nel caso in cui una squadra manomettesse una o più lanterne, come descritto tra i divieti, il relativo Quartiere verrebbe automaticamente squalificato classificandosi ultimo nella disciplina.

Nel caso il comitato trovi una squadra divisa, che non sta viaggiando unita e compatta, la squadra verrà squalificata.

L'Organizzazione si riserva il diritto di infliggere ulteriori penalità sul punteggio finale dei Giochi senza Quartiere per comportamento gravemente antisportivo.

Inoltre, al fine del punteggio finale della disciplina, verrà controllata la correttezza nella compilazione della tabella da punzonare e, in caso di errata punzonatura, verrà conteggiato un punto per ciascun errore e mezzo punto nel caso di errata fotografia della squadra con la lanterna.

Punteggio finale:

Per stilare la classifica l'organizzazione terrà conto prima di tutto della precisione, ovvero della correttezza della punzonatura e delle fotografie per ogni lanterna.

A parità di errori si guarderà il tempo impiegato.

Al termine della prova di ciascuna squadra e dopo aver sommato le eventuali penalità di cui sopra, verrà stilata la classifica di Orienteering e verrà assegnato il seguente punteggio per contribuire alla classifica finale dei Giochi:

- alla 1^a squadra classificata verranno assegnati 5 punti
- alla 2^a squadra classificata verranno assegnati 3 punti
- alla 3^a squadra classificata verranno assegnati 2 punti
- all'ultima squadra classificata verrà assegnato 1 punto

(i punteggi sopra indicati possono essere modificati con il "Potere della Girandola" o la "Maledizione del Framasun" descritti nel Regolamento Generale dei Giochi).