

## Come fare una gara di orienteering?

- LA PARTENZA è secondo griglia, bisogna presentarsi al cancelletto al proprio minuto di partenza, riportato sul cartellino testimone. Seguire poi le indicazioni del giudice di partenza.
- La gara è a 'sequenza obbligata di punti', significa che dovrà essere rispettata la sequenza numerica dei punti indicati sulla carta (1...2....3...).
- Una volta raggiunta la lanterna bisogna timbrare, tramite il punzone appeso, il cartellino in corrispondenza della relativa casella.
- Ricordate di verificare sempre che il codice della lanterna trovata corrisponda all'indicazione riportata sulla carta a fianco della sequenza punti, il codice è formato da un numero di due cifre apposto sulla lanterna. Se trovate un codice sulla lanterna diverso dal numero riportato nella vostra descrizione punti in cartina NON siete sulla vostra lanterna.
- Nel caso di punzonatura sbagliata, timbrare correttamente sulle caselle RRR e comunicare il fatto ai giudici di arrivo.
- Ricordate che in una gara di orienteering conta aver effettuato prima il percorso corretto (tutte le punzonature nella sequenza richiesta), poi il tempo impiegato. Verificate bene i riferimenti che trovate sulla carta per raggiungere i punti di controllo previsti.



**LEGGERE IL COMUNICATO DI GARA!!!**