

## I DIRITTI IN NATURA

### GARA DI ORIENTEERING - MODALITÀ SCORE

#### Regolamento

##### 1. Formato della Gara e Obiettivo

- **Tipologia:** Score Race individuale a sequenza libera.
- **Obiettivo:** Visitare e punzonare il maggior numero di punti di controllo (lanterne) nel tempo massimo consentito.
- **Tempo Massimo (Time Limit): 45 minuti.**

##### 2. Sistema di punteggio e penalità

- **Valore Lanterne:** Tutte le lanterne hanno lo stesso valore. Ogni lanterna correttamente punzonata assegna **10 punti**.
- **Penalità per Ritardo:** Per ogni frazione di minuto (anche di un solo secondo) oltre il tempo massimo di 45', verranno detratti **3 punti** dal totale accumulato.
- **Squalifica per Tempo (Fuori Tempo Massimo):** Qualsiasi atleta che giunga al traguardo con un ritardo superiore ai **15 minuti** (tempo totale di gara oltre i 60') verrà considerato fuori tempo massimo e non sarà classificato.

##### 3. Procedure di Partenza

- **Modalità:** Partenza simultanea (**Mass Start**) per ciascuna categoria.
- **Griglia di Partenza:** I concorrenti prenderanno posto nella griglia assegnata. La mappa di gara sarà posizionata a terra, **capovolta** ai piedi di ciascun atleta.
- **Fase di Studio (Strategia): 1 minuto prima del via**, al segnale dei giudici, gli atleti potranno girare la mappa per studiare il percorso e pianificare la strategia. È assolutamente vietato oltrepassare la linea di partenza prima del segnale acustico del via.

##### 4. Classifica Finale

La classifica sarà determinata dai seguenti criteri in ordine di priorità:

1. **Punteggio Totale:** Somma dei punti (10 pt a lanterna) meno eventuali penalità di tempo.

2. **Minor Tempo Impiegato:** In caso di parità di punteggio, l'atleta con il tempo di percorrenza più basso prevarrà in classifica.

## 5. Sicurezza e Limiti Invalicabili

- **Pericoli Naturali:** La zona di gara presenta **scarpate di altezza considerevole**. Solo alcuni tratti di tali scarpate sono protetti da recinzioni; la maggior parte è esposta.
- **Distanza di Sicurezza:** È fatto assoluto divieto di avvicinarsi a meno di **10 metri** dai cigli di qualsiasi scarpata, a prescindere dalla presenza di barriere fisiche.
- **Linea Magenta (Viola) in Mappa:** Sulla mappa è tracciata una linea continua di colore magenta. Si specifica che tale linea **non rappresenta un ostacolo fisico** (muro, rete o staccionata), ma un **limite virtuale di sicurezza**.
- **Divieto di Attraversamento:** L'attraversamento di tale linea è severamente vietato in quanto espone l'atleta a pericoli gravi per la propria incolumità. Il superamento della linea magenta comporta l'immediata **squalifica**.

## 6. Norme Tecniche e Comportamentali

- **Fair Play:** La gara è strettamente individuale. È vietato collaborare, scambiarsi informazioni o seguire deliberatamente altri concorrenti.
- **Punzonatura:** È responsabilità dell'atleta verificare la corretta punzonatura. In caso di guasto della stazione elettronica, utilizzare la punzonatrice meccanica sulla mappa.
- **Obbligo di Rientro:** Per motivi di sicurezza, **tutti i concorrenti** devono transitare dal traguardo e scaricare i propri dati (o consegnare la tessera testimone) entro la fine della manifestazione, anche in caso di ritiro o mancata punzonatura.

**BUON DIVERTIMENTO!!!**