

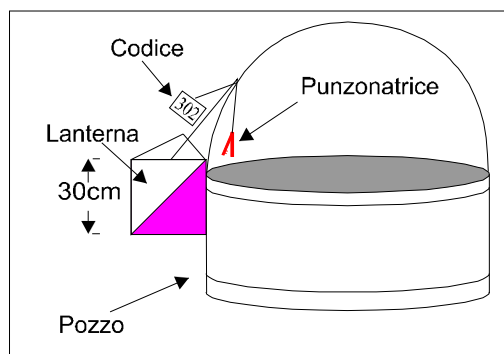
## COME SI PARTECIPA AL PERCORSO DI ORIENTAMENTO (sequenza libera) per elementari 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup>, medie e famiglie

**1** La PARTENZA avverrà alle ore 10.30 circa nel Parco Comunale; dovrai avere il CARTELLINO DI CONTROLLO (uno per coppia/gruppo) ed eventualmente questa istruzione come promemoria.



I cerchi, con il loro centro, indicano precisamente il riferimento (es. angolo di strada, pozzo, ecc) sulla quale è collocata la "LANTERNA", un oggetto di tela a forma di prisma metà bianco e metà arancione (vedi figura a lato), che dovrai cercare usando la cartina.

**2** Alla partenza, ti verrà consegnata la cartina con il tracciato in rosso. Il tracciato (vedi figura a lato) è composto da un triangolino che indica esattamente la posizione della partenza e dell' arrivo (doppio cerchio concentrico) e da una serie numerata di cerchi.



**3** L'esecuzione del percorso avviene utilizzando la cartina. Il triangolo rosso indica esattamente dove sei in partenza; da qui devi raggiungere i punti costituiti dagli oggetti al centro dei cerchi rossi. L'ordine con cui raggiungere i controlli è libero tranne che per il punto il cui codice è 100 che deve essere obbligatoriamente l'ultimo da cui passare. Con l'ausilio della cartina ti dovrai orientare per raggiungere questi punti. Il consiglio che ti diamo è quello di leggere attentamente la carta e orientarla conformemente alla strada che stai percorrendo. Se non trovi il punto non demoralizzarti, torna a quello precedente e ritenta con una più attenta lettura della carta. Per avere un senso dello spostamento sulla cartina ti ricordo che un centimetro equivale a 60 metri nella realtà (scala 1:6.000).

**4** Per utilizzare correttamente la cartina ti consigliamo di leggere la LEGENDA, in modo da comprendere correttamente il significato dei simboli. La strada percorribile è in marroncino chiaro, in grigio scuro gli edifici, in grigio chiaro i portici, le linee nere più spesse indicano recinzioni non attraversabili e osserva attentamente come viene indicata la proprietà privata (verde oliva), giallo i prati e verde il bosco.

La legenda posta in un angolo della cartina ti aiuterà a comprendere tutti i simboli indispensabili per orientarti.

**5** Quando avrai trovato la prima lanterna, per capire se è effettivamente quella del tuo percorso e non quella di un altro, dovrai confrontare il codice di essa con quello della tua DESCRIZIONE PUNTI attaccata in un angolo della carta o che ti hanno dato al momento dell'iscrizione. Se tale codice corrisponde, allora potrai punzonare nella casella corrispondente al numero del cerchietto. **ATTENZIONE!** Ogni punto deve essere punzonato nella casella corrispondente (il punto n°5 nella casella 5, il punto n°2 nella casella 2 ecc.), indipendentemente dall'ordine in cui si passa dalle lanterne. L'ordine di passaggio dai punti è infatti libero.

### CARTELLINO DI CONTROLLO.

#### Esempio di descrizione punti

Categoria Debuttanti

n°  
punto codice descrizione

1	34	Angolo muro
2	43	Fontana
3	33	Angolo vegetazione
4	69	Albero isolato
5	48	Bivio strade
6	400	Portico

70 mt dall'ultimo punto all'arrivo

Punzonature						Caselle di riserva			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	R	R	R	
			Rossi Mario Dispensi	H45		10 45			
			Nome concorrente	Società	Categoria	Ora di partenza			

La PUNZONATRICE è una pinzetta rossa attaccata alla lanterna con dei dentini che devono perforare il cartellino di controllo. Questa operazione andrà ripetuta per tutti i punti sino all'ultimo punto (codice 100) che deve essere obbligatoriamente punzonato per ultimo. Ogni lanterna ha una punzonatrice con la disposizione dei dentini diversa. Se erroneamente punzoni una lanterna che non è la tua puoi utilizzare le ultime tre caselle per punzonare quella giusta.

Se non trovi la lanterna al posto giusto cerca per terra dei coriandoli numerati col codice della lanterna e raccogliline uno da consegnare all'arrivo per dimostrare che il punto lo hai trovato.

*Buon Divertimento !!!*

