

Programma PARCO DEGLI ACQUEDOTTI - 16 Aprile 2026
CAMPIONATO REGIONALE STUDENTESCO DI CORSA ORIENTAMENTO E TRAIL-O

RITROVO: Ore 9:00 All'interno del Parco presso il Circolo bocciofilo S. Policarpo raggiungibile da via Lemonia 50- Metro A Giulio Agricola.

Gara di Corsa orientamento individuale.
Trail O della tipologia Pre O Sprint - risposte A-Z

Il ritrovo è sito presso il Circolo bocciofilo S. Policarpo via Lemonia 50 (ATTENZIONE l'ingresso è dietro la chiesa, lato parco, non si entra dalla strada, [GPS 41.851788, 12.558100](https://www.google.com/maps/place/41.851788,12.558100)). Il circolo accoglie segreteria, partenza, scarico dati dopo la gara, servizi igienici e bar. Non sono presenti spogliatoi. Le rappresentative scolastiche, quando sono fuori dal Circolo, sono pregate di rimanere unicamente nell'area appena fuori dal Circolo stesso o nell'area giochi e pista di pattinaggio adiacenti, **poiché tutto il resto del parco è zona gara.**

CORSA ORIENTAMENTO: Gara individuale con classifica a squadre (somma migliori 3).

categoria	Lunghezza km	dislivello	punti
RAGAZZE	1,7	10 m	14
RAGAZZI	1,8	10 m	15
CADETTE	1,8	10 m	14
CADETTI	1,8	10 m	16
ALLIEVE	1,8	10 m	16
ALLIEVI	2,1	10 m	15
JUNIORES FEMMINILI	2,3	10 m	16
JUNIORES MASCHILI	2,5	10 m	16

Le squadre sono composte da un minimo di 3 studenti fino ad un massimo di 5 studenti.

Nella gara di corsa Orientamento a tutti i partecipanti della squadra verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale nella categoria di appartenenza: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 punti al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono i partecipanti alla gara più uno.

Verrà stilata una classifica per rappresentative di istituto nella quale, per l'attribuzione del punteggio di squadra, saranno presi in considerazione i 3 migliori piazzamenti ottenuti da studenti appartenenti alla stessa squadra.

PARTENZA: La partenza è nei pressi del ritrovo (150m a vista dal Circolo). La prima partenza è prevista alle ore 10:00. Gli orari di partenza dei singoli concorrenti (griglie di partenza) saranno pubblicati entro la sera precedente la gara sul sito <https://fisolazio.it/?menu=11> sezione "Documenti Scuola e GARE SCOLASTICHE."

Il sistema di punzonatura per la corsa orientamento sarà quello di tipo ELETTRONICO.

Al concorrente (in segreteria o in partenza) verrà consegnato un CHIP elettronico numerato che sostituisce il sistema meccanico con cartellino e punzone. Il CHIP è assegnato nominalmente a ciascun concorrente e non va scambiato poiché ad ogni CHIP corrisponde un nome ed un percorso predefiniti. Il CHIP elettronico registrerà il passaggio dei concorrenti sia in partenza, (punching start), che su tutti i punti di controllo e calcolerà il tempo totale di gara (stazione FINISH). Il CHIP deve essere appoggiato sulla STAZIONE (sopra il foro contornato da una linea bianca), una specie di scatoletta, posta accanto alla lanterna. Ogni STAZIONE riporta, stampato sopra, il codice del punto di controllo. La stazione emetterà un suono e si illuminerà per confermare l'effettivo funzionamento. SOLO in caso di malfunzionamento della stazione (mancato feedback visivo o sonoro) il concorrente dovrà utilizzare il punzone meccanico e punzonare sulla carta di gara (in un punto qualsiasi).

Dopo la gara il CHIP va "scaricato" alla postazione gestione dati, subito dopo l'arrivo, e consegnato agli addetti.

Attenzione alla sequenza delle lanterne che devono essere visitate obbligatoriamente nella sequenza corretta pena la squalifica del concorrente. Sulla mappa, oltre al percorso e alla legenda, è riportata la descrizione dei punti, riportante, in ordine, il codice di ogni lanterna e una descrizione testuale di dove questa è posizionata.

Partenza:

I concorrenti dovranno presentarsi al punto di partenza almeno 5 minuti prima dell'orario a loro assegnato (la chiamata dei concorrenti è 3 minuti prima del proprio tempo di partenza). La griglia con gli orari di partenza è pubblicata online e una copia stampata sarà consegnata ai docenti in segreteria. Nel box di partenza si effettueranno le operazioni di CLEAR-CHECK-START con il CHIP elettronico. Le carte di gara verranno prese personalmente

dai concorrenti e **sarà loro cura verificare che il percorso corrisponda alla propria categoria** (sarà riportata la sigla RE-RI-CE-CI-AE-AI-JF-JM).

La gara si svolge interamente nel Parco senza traffico veicolare.

La descrizione punti è presente esclusivamente sulla carta di gara.

La carta per la gara CO è in scala 1: 4000

Il terreno è principalmente pianeggiante; sono consigliate scarpe con suola antidrucciolo, pantaloni lunghi e calzettoni sopra la caviglia.

Riserve fuori gara

I concorrenti fuori gara partiranno 10 minuti dopo la partenza dell'ultimo concorrente in gara. (non prima delle 11:15 circa). Anche i concorrenti fuori gara verranno forniti del CHIP elettronico, all'arrivo riceveranno il foglietto con la stampa degli intertempi ma **NON COMPARIRANNO** sulla classifica di gara.

Ritirati: I concorrenti ritirati devono passare per l'arrivo, comunicare il loro ritiro e riconsegnare il CHIP elettronico.

Tempo massimo di gara per entrare in classifica è 1 ora e 30 minuti.

Alle ore 12:45 tutti i concorrenti dovranno presentarsi all'arrivo anche se non avessero completato il percorso.

Ritrovo	Ore 9.00
Prima Partenza	Ore 10.00

TRAIL O- formula Pre-O Sprint

La carta di gara del Trail-O è in **scala 1:2500**

Le scuole partecipanti al Trail-O, dopo essere passate per la Segreteria per la conferma o la variazione delle iscrizioni, alle ore 9.45 si riuniranno presso la segreteria per seguire la spiegazione degli addetti al Trail-O. Qui verranno ricordate le regole fondamentali che governano una gara di PRE-O Sprint A-Z

Il Pre-O Sprint è una disciplina del Trail O in cui il concorrente, rimanendo obbligatoriamente sui sentieri, segue un percorso a sequenza libera sulla carta e deve rispondere al seguente quesito: il punto sulla carta che si trova al centro del cerchio è posizionato sul terreno in modo corretto? Se la risposta è affermativa il concorrente sul proprio cartellino/testimone punzona la casella A e, se la lanterna è posata sul terreno in modo errato rispetto alla carta (in questi casi la lanterna sarà posizionata **almeno a 4 metri di distanza dalla posizione corretta**), sul cartellino/testimone punzona la casella Z. Il testimone per le punzonature verrà fornito dai giudici del Trail O. La classifica è data in primis dalla somma dalle risposte esatte e poi dal tempo impiegato per concludere il percorso.

Esempio: 10 risposte esatte e 15 minuti per concludere il percorso avranno un piazzamento migliore di chi ha ottenuto 9 risposte esatte e 11 minuti per concludere il percorso. NB Il percorso ha un tempo massimo previsto di 30 minuti, oltre il quale il concorrente viene penalizzato (1 punto in meno ogni minuto o frazione oltre il tempo massimo)

Durante la gara i soli partecipanti della categoria Paralimpici potranno essere accompagnati da un insegnante che non dovrà in alcun modo aiutare il concorrente nella soluzione dei quesiti.

Il percorso consiste di 20 punti con un tempo massimo di 30 minuti, per tutte le categorie.

Si ricorda l'obbligo di effettuare tutta la gara rimanendo sul sentiero (è vietato entrare nei prati/boschi) e quello di rimanere in silenzio. I sentieri che non possono essere percorsi sono segnalati e sbarrati sulla mappa.

Al termine percorso il concorrente consegnerà il proprio testimone al giudice di gara il quale riporterà il tempo di arrivo.

Programma

Ritrovo	Ore 9.00
Riunione Pre-O sprint	Ore 9.45
Prima partenza	Ore 10:00

CLASSIFICHE e PREMIAZIONI

Sia per la Corsa Orientamento che per il Trail-O, sono previste premiazioni

- **INDIVIDUALI:** primi 3 classificati per ogni categorie prevista
- **di SQUADRA:** prima squadra classificata (5 componenti della C-O, 4 componenti del Trail-O)

Le premiazioni sono previste alle ore 13.00

I risultati live saranno su www.bostek.it/live. Le classifiche verranno pubblicate su www.fisolazio.it a fine gara.