



22. Percorso a sequenza obbligata

E' la formula più classica con cui viene disputata la maggior parte delle gare di orientamento.

Finalità: Introdurre alla forma classica delle gare di orientamento. Obbligare a trovare i punti in una data successione.

Esecuzione: Copiate dalla cartamadre il percorso e la descrizione dei punti. Quindi partite e completate il percorso passando per tutti i punti, nella successione stabilita e indicata sulla cartina. Ad ogni lanterna punzionate il cartellino di controllo. Cronometrate il tempo impiegato. Ogni errore di punzonatura o punzonatura mancante comporterà una penalità di 5 minuti (durante una gara questi casi comportano la squalifica).

Varianti:

a - Per aumentare le difficoltà dell'esercizio utilizzate cartine più tecniche, inserite tratti più difficili ecc. (vedere

il cap. "variazioni di difficoltà").

b - Collocate le lanterne solo su un certo tipo di particolari (ad es. solo incroci di sentieri, solo rocce, solo buche ecc.). Si possono così utilizzare più volte le stesse zone per preparare più percorsi, variando ogni volta il tipo di particolari su cui sono collocate le lanterne.

Preparazione: Preparate una cartamadre con un semplice percorso di orientamento con 8-12 punti e una lunghezza massima di 2,0/2,5 Km. Collocate le lanterne su punti facili, piuttosto evidenti e in prossimità di linee conduttrici. Tenete conto dell'esperienza dei partecipanti. Preparate una descrizione dei punti e un cartellino di controllo delle punzonature. Posate le lanterne con codice e punzonatrice.

DESCRIZIONE DEI PUNTI

- 1 AB BUCA
- 2 CD CIPPO DI CONFINE
- 3 EF GROTTA
- 4 GH DEPRESSIONE
- 5 IL BUCA
- 6 MN INCROCIO MURETTI
- 7 OP AVVALLAMENTO
- 8 QR COLLINETTA
- 9 ST ROCCIA, AI PIEDI
- 10 UV ALBERO, IL PIU' A N-E

