



FEDERAZIONE ITALIANA SPORT ORIENTAMENTO

**REGOLAMENTO TECNICO
PER
LE MANIFESTAZIONI DI TRAIL ORIENTEERING
NELLA FEDERAZIONE ITALIANA SPORT ORIENTAMENTO
(FISO)**



FEDERAZIONE ITALIANA SPORT ORIENTAMENTO

Specialità Trail-O

Approvato dal Consiglio Federale n° 142 del 18 febbraio 2006

Realizzazione a cura della Commissione Comunicazione Interna

Marzo 2006



  		<p>7^a Coppa Italia Trail Orienteering 2005 Ferrara 30/10/05 Classifiche: categoria PARALIMPICI</p>																																																													
Pos.	Numero	Nome	Società	Paralimpici	Tempo massimo	<table border="1"> <tr> <td>a</td><td>b</td><td>b</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td> </tr> </table>										a	b	b	1	2	3	4	5	6	7	8	Tempo 1	Punti	Tempo corretto																																		
a	b	b	1	2	3	4	5	6	7	8																																																					
1	2	Lunardon Antonio	MISQUILENSES		60:00	b	b	b	b	c	c	c	b	c	21:03	7	81:63																																														
2	1	Fadda Roberta	GRONLAUT		60:00	a	a	b	b	c	c	b	b	c	12:56	5	12:56																																														
																0	60:00																																														
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> stabilizie </div>				<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td> </tr> <tr> <td>60</td><td>60</td><td>0</td><td>60</td><td>0</td><td>60</td><td>0</td><td>60</td><td>0</td><td>60</td><td>0</td><td>60</td><td>0</td><td>60</td><td>0</td> </tr> </table>										1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60	60	0	60	0	60	0	60	0	60	0	60	0	60	0			
1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2																																																	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2																																																	
60	60	0	60	0	60	0	60	0	60	0	60	0	60	0																																																	

REGOLAMENTO TECNICO PER LE MANIFESTAZIONI DI TRAIL ORIENTEERING DELLA FEDERAZIONE ITALIANA SPORT ORIENTAMENTO (FISO)

1. Definizioni	pg.	4
2. Disposizioni generali	pg.	4
3. Categorie	pg.	5
4. Partecipazione	pg.	5
5. Allenamenti e model event	pg.	5
6. Ordine di partenza	pg.	5
7. Terreno	pg.	6
8. Mappe	pg.	6
9. Tracciati	pg.	6
10. Partenza	pg.	6
11. Aree e strade vietate	pg.	7
12. Descrizione punti di controllo	pg.	7
13. Disposizione e struttura del controllo	pg.	8
14. Testimoni e punzonatrici	pg.	8
15. Equipaggiamento	pg.	9
16. Controlli a tempo	pg.	9
17. Arrivo e cronometraggio	pg.	9
18. Classifiche	pg.	10
19. Fair play	pg.	10
20. Giuria	pg.	11
Allegati	pg.	12/14

Allegato n°1

Descrizione Punti a norma IOF

6 ^a Coppa It.	3.500	10
1 A-C	↓ ↑	○ ↗
2 A-C	↑	○ →
3 A-C	↑ ▲▲	○ ←
4 A-C	↑ ↑	▬ ↙
5	PUNTO A TEMPO	
6 A-D	◇	▬ ↓
7 A-D	~~~~~	▬ →
8 A-C	○ ~	○ ↙
9	PUNTO A TEMPO	

Allegato n°2

Descrizione Punti Testuale per la Categoria Esordienti

1	ALBERO ISOLATO, IL PIU' A SUD, LATO SUD	SI GUARDA VERSO NORD EST
2	ALBERO ISOLATO, LATO OVEST	SI GUARDA VERSO EST
3	GRUPPO DI SASSI, IL PIU' A NORD, LATO EST	SI GUARDA VERSO OVEST
4	TRA DUE ALBERI	SI GUARDA VERSO SUD OVEST
5	----- PUNTO A TEMPO -----	
6	TERRENO APERTO, ANGOLO SUD EST	SI GUARDA VERSO SUD
7	TRA DUE CORSI D'ACQUA	SI GUARDA VERSO EST
8	COLLINETTA POCO ACCENTUATA, AL PIEDE A SUD	SI GUARDA VERSO NORD OVEST
9	-----PUNTO A TEMPO -----	

3. Categorie

- 3.1 Ogni tesserato agonista della FISO, senza distinzione di sesso, età o condizione fisica ha diritto di iscriversi alla categoria Open.
- 3.2 Solo i concorrenti che hanno qualche disabilità fisica permanente (incluse disabilità non visibili) che dia uno svantaggio significativo nella Corsa d'Orientamento hanno diritto ad iscriversi alla categoria *Paralimpici*. Essi contestualmente verranno iscritti anche alla categoria Open.
- 3.3 Le gare potranno prevedere più percorsi / categorie diversificati per difficoltà.

4. Partecipazione

- 4.1 Ogni concorrente che richieda assistenza per gli spostamenti, deve essere accompagnato da una scorta incaricata dall'Organizzazione; l'accompagnatore potrà servire allo spostamento di più concorrenti. Inoltre, il Delegato Tecnico FISO, può permettere ai concorrenti di essere accompagnati da propri assistenti medici, o, per quelli con comunicazione ristretta, da un "interprete" che abbia familiarità con il loro linguaggio: tali accompagnatori addizionali devono, in zona gara, dare le spalle ad ogni punto di controllo e non devono assistere l'atleta in alcun modo nella lettura della carta, nell'identificazione dei punti di controllo, nell'analisi o nel processo di selezione. Gli organizzatori sono tenuti a provvedere agli accompagnatori limitatamente al periodo necessario la competizione. Nessun accompagnatore può disturbare la concentrazione di alcun concorrente.

5. Allenamenti e model event

- 5.1 Prima della gara si possono offrire opportunità di allenamento e/o una piazzola di prova.
- 5.2 Il giorno antecedente la prima gara di una manifestazione a più giorni, l'organizzazione dovrà allestire un model-event per illustrare il tipo di terreno, la qualità della carta, i punti di controllo e l'allestimento delle lanterne, dei punti di ristoro e dei percorsi segnalati.
- 5.3 Ai concorrenti, agli Ufficiali di Squadra ed ai rappresentanti dei media deve essere offerta l'opportunità di partecipare al model-event.
- 5.4 Qualora il Delegato Tecnico FISO lo ritenesse necessario, dovranno essere allestiti ulteriori model-events.
- 5.5 Qualora il Delegato Tecnico FISO lo ritenesse opportuno, il model-event potrà essere organizzato il giorno della gara, in orario antecedente la prima partenza.

6. Ordine di partenza

- 6.1 In una *partenza scaglionata*, i concorrenti partono singolarmente ad intervalli predefiniti.
- 6.2 La griglia di partenza deve essere approvata dal Delegato Tecnico FISO. L'estrazione della griglia di partenza può essere pubblica o privata. Può essere fatta a mano o al computer.
- 6.3 La griglia di partenza deve essere pubblicata entro il giorno precedente la gara. In caso di particolari esigenze, e con l'approvazione del Delegato Tecnico FISO, la griglia di partenza può essere fatta il giorno stesso della gara.
- 6.4 Per una partenza scaglionata, l'intervallo di partenza deve essere di norma di 2 minuti, ma può essere variato con l'approvazione del Delegato Tecnico FISO
- 6.5 Per una partenza scaglionata l'ordine di partenza deve essere casuale ma garantire un intervallo di almeno 8 minuti tra concorrenti della stessa Società.

- 17.6 Quando un concorrente ha attraversato la linea d'arrivo, deve avere in mano il testimone e, se richiesto così dall'organizzatore, la carta di gara. La seconda parte del testimone va resa al concorrente dopo la partenza dell'ultimo concorrente.
- 17.7 L'organizzatore deve imporre un tempo massimo per ciascun percorso, normalmente 2 - 2,5 ore.
- 17.8 Ogni ritardo del concorrente, in qualunque punto del percorso, che non sia imputabile al concorrente stesso, deve essere registrato e tolto dal tempo totale di quel concorrente.
- 17.9 Se, tenuto conto di ogni ritardo registrato, il concorrente ha superato il limite di tempo, verrà squalificato o penalizzato. La penalità può consistere tipicamente nella diminuzione di un punto per ogni cinque minuti di ritardo o frazione.

18. Classifiche

- 18.1 Ogni controllo identificato correttamente assegna un punto (inclusi i controlli a tempo).
- 18.2 Ai controlli a tempo una risposta corretta assegna un punto se data in 0-60 secondi. Una risposta errata non assegna alcun punto e dà una penalità di 60 secondi che va aggiunta al tempo impiegato per rispondere. Nessuna risposta data in tempo non assegna alcun punto e dà una penalità di 120 secondi.
- 18.3 Nel caso in cui alle lanterne a tempo ci siano due cronometristi, si calcola la media dei due tempi registrati a ciascun controllo. Il tempo viene rilevato al secondo intero, ma nel calcolo della media viene conservato il mezzo secondo.
- 18.4 I tempi registrati in tutti i controlli a tempo sono cumulativi. Il tempo totale deve mostrare il mezzo secondo, conformemente all'art. precedente.
- 18.5 I concorrenti sono classificati in base ai loro punteggi, a punteggio uguale vengono classificati in base ai loro tempi cumulativi.
- 18.6 Qualunque controllo che sia giudicato non equo e invalidato dalla Giuria di gara, viene eliminato dalla gara per tutti. Qualora sia annullato un controllo a tempo, il tempo impiegato a rispondere non farà testo ai fini della classifica.
- 18.7 A due o più concorrenti con lo stesso punteggio e tempo deve essere assegnata la stessa posizione in classifica. La posizione seguente il pareggio rimane vacante.
- 18.8 Alla fine della gara l'Associazione organizzatrice può dare ad ogni concorrente, ufficiale di squadra e rappresentante dei media una carta con le soluzioni.

19. Fair play

- 19.1 Tutte le persone che prendono parte ad una gara d'orientamento devono comportarsi con lealtà ed onestà. Devono avere un atteggiamento sportivo ed uno spirito di amicizia. I concorrenti devono mostrare rispetto reciproco, le carrozzine devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai controlli, e accesso ai punti di decisione davanti ai concorrenti autosufficienti. Sul terreno di gara i concorrenti devono essere più silenziosi possibile.
- 19.2 È vietato ottenere assistenza tecnica durante una gara da parte di altri concorrenti o accompagnatori ed offrirla ad altri concorrenti. Tuttavia è dovere di tutti i concorrenti prestare aiuto ad un concorrente ferito o a chiunque abbia bisogno di aiuto fisico in caso di incidente.
- 19.3 Il Doping è proibito. Il Regolamento Anti-Doping si applica a tutte le manifestazioni FISO ed il Consiglio Federale FISO può richiedere che vengano eseguiti controlli antidoping. L'organizzatore può richiedere informazioni sulle prescrizioni farmaceutiche.
- 19.4 L'organizzazione, con il consenso del Delegato Tecnico FISO, può decidere di pubblicare il luogo della gara in anticipo. Qualora il luogo non sia reso pubblico, tutti gli ufficiali devono

- è situata l'eventuale pre-partenza sono ammessi solo i concorrenti in partenza con i loro accompagnatori ed i rappresentanti dei media.
- 10.4 Alla partenza deve essere esposto un orologio che mostri l'ora di gara ai concorrenti. Se non c'è una pre-partenza, devono essere chiamati o visualizzati i nomi dei concorrenti.
- 10.5 È responsabilità del concorrente verificare di avere la mappa giusta. Il numero di partenza o il nome del concorrente o il tracciato o la categoria deve essere indicato sulla carta in modo chiaramente visibile all'atleta in partenza.
- 10.6 Il punto dove inizia l'orientamento deve essere indicato sulla carta con un triangolo e, se non coincide con la partenza cronometrica, segnato sul terreno con una lanterna.
- 10.7 Ai concorrenti in ritardo sul proprio orario di partenza per colpa propria deve essere permesso di partire, purché, il ritardatario, si presenti in partenza prima del via dell'ultimo concorrente della griglia di partenza prevista. Gli organizzatori determineranno a che ora potranno partire i concorrenti in ritardo, considerando la possibile influenza su altri concorrenti. Il loro tempo verrà calcolato come se fossero partiti all'ora di partenza originale.
- 10.8 Ai concorrenti che sono in ritardo per cause imputabili all'organizzazione deve essere assegnata una nuova ora di partenza.

11. Aree e strade vietate

- 11.1 Tutte le persone coinvolte nella manifestazione devono rispettare scrupolosamente ogni regola posta dall'Associazione organizzatrice per proteggere l'ambiente ed ogni altra istruzione data dall'organizzazione stessa.
- 11.2 Nell'area di gara, tutto il terreno esterno a strade, sentieri, piste e percorsi segnalati è proibito al transito. Ogni ulteriore area o strada proibita deve essere descritta nel comunicato e segnata sulla mappa. Se necessario, esse devono essere segnalate anche sul terreno. I concorrenti non possono entrare in tali aree.
- 11.3 Percorsi obbligati, punti di attraversamento e passaggi devono essere segnati chiaramente sulla mappa e sul terreno. Ogni sezione segnalata del percorso deve essere seguita per intero.

12. Descrizione punti di controllo

- 12.1 L'ubicazione precisa del punto di controllo indicato dal centro del cerchio, deve essere correttamente definita dalla descrizione punti.
- 12.2 La descrizione punti deve essere in forma simbolica in accordo con le *Descrizioni Punti IOF*.
- 12.3 Nella colonna B della descrizione punti, il numero di lanterne in ciascun grappolo sarà indicato da lettere (per esempio: A-C per 3 lanterne).
- 12.4 Una freccia nella colonna H deve indicare la direzione da cui va visto il grappolo di lanterne dal punto di decisione. [Una freccia verso nord indica che il concorrente deve vedere il grappolo al proprio nord, e perciò dovrà spostarsi su una strada a sud del cerchio].
- 12.5 La descrizione punti, data nel corretto ordine per il tracciato di ciascun concorrente, deve essere fissata o stampata sul fronte della carta di gara (vedi allegati n° 1, simbologia IOF e n° 2, testuale).

RINGRAZIAMENTO

Si ringrazia il CUS Torino per aver fornito la descrizione Punti della gara svolta il 25 settembre 2005 nel Parco del Valentino a Torino

1. Definizioni

- 1.1 Il Trail Orienteering è uno sport che misura le capacità d'interpretazione della carta e della conformazione del terreno. I concorrenti visitano, in una sequenza data, i punti di controllo allocati sul terreno usando la mappa loro fornita e, con l'aiuto della bussola, scelgono quale tra più lanterne, è quella rappresenta al centro di un cerchio stampato sulla carta di gara. In aiuto vi è una descrizione dei punti. Tale decisione va registrata in un cartellino-testimone.
Per concorrente si intende una singola persona o una squadra.
- 1.2 La modalità di movimento può essere:
- *a piedi*
 - *in carrozzina, sia manuale che elettrica*
 - *in bicicletta, triciclo o ciclo a mano (handcycle)*
 - *in altri modi, riconoscendo ogni aiuto alla mobilità.*
- Non è ammissibile alcun veicolo a motore a combustione, né veicolo a batteria se disegnato per più di un occupante.
- 1.3 Le tipologie di gara d'orientamento possono essere distinte in base a:
- *natura della gara*
 - *individuale (la singola persona gareggia da sola)*
 - *squadra (il punteggio di due o più persone viene combinato)*
 - il modo di determinare i risultati della gara:
 - *gara in prova unica (il risultato di una gara è quello finale)*
 - *gara in più prove (i risultati combinati di due o più prove, svolte in una o più giornate, formano la classifica finale)*
- 1.4 Il termine *manifestazione* comprende tutti gli aspetti di un incontro di orienteering, incluse le questioni organizzative quali la griglia di partenza, le riunioni dei team-leaders e le cerimonie. Una manifestazione (ad esempio il Campionato del Mondo) può includere una o più gare.
- 1.5 Per *Ufficiali di Squadra* si intendono tecnici, dirigenti, allenatori, accompagnatori, ed ogni altra figura connessa con una squadra o concorrente.

2. Disposizioni generali

- Le regole in seguito descritte, insieme alle Appendici, devono applicarsi alle gare federali di Trail Orienteering
- Se non diversamente specificato, queste regole sono valide per le gare individuali di Trail Orienteering. Per le gare di squadra vigono le regole delle gare individuali, a meno che non sia specificato diversamente.
- 2.3 Regole aggiuntive che non vadano in conflitto con queste possono essere determinate dall'organizzatore ma devono essere approvate dal Delegato Tecnico FISO.
- 2.4 Queste regole, ed ogni regola aggiuntiva, devono applicarsi a tutti i concorrenti, gli Ufficiali di Squadra e altre persone coinvolte nella gara o in contatto con i concorrenti.
- 2.5 La correttezza sportiva deve essere il principio guida nell'interpretazione di queste regole da parte dei concorrenti, degli organizzatori e della giuria.
- 2.6 Il Consiglio Federale della FISO può decidere regole o norme speciali che devono essere introdotte: ad esempio, il Regolamento Anti-Doping, i Principi per il Tracciamento dei Percorsi e le Descrizioni dei Punti di Controllo, le norme in materia di visita medico-sportiva
- 2.7 Il Consiglio Federale della FISO può accettare deroghe da queste regole e norme. Le richieste di autorizzazione per tali deroghe devono essere inviate alla Segreteria Nazionale della FISO almeno 3 mesi prima della manifestazione.

T1	TEMPO								
T2	TEMPO			CAT	PARTENZA		ARRIVO		
	9	8	7	6	5	4	3	2	1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E

T1	TEMPO								
T2	TEMPO			CAT	PARTENZA		ARRIVO		
	9	8	7	6	5	4	3	2	1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E

7. Terreno

- 7.1 Il terreno deve essere adatto a predisporre percorsi competitivi di Trail Orienteering di livello adeguato.
- 7.2 Il terreno va scelto in modo che i concorrenti con minor mobilità, le persone vincolate ad una sedia a rotelle e coloro che camminano lentamente e con difficoltà siano in grado di completare il percorso entro il tempo massimo, con l'assistenza ufficiale dove prevista.

8. Mappe

- 8.1 Le mappe, il disegno dei tracciati ed ogni sovrastampa aggiuntiva devono essere disegnati e stampati seguendo la normativa contenuta nel Regolamento Impianti per lo Sport Orientamento per la C. O. "Sprint". Deroghe in tal senso richiedono l'approvazione del Consiglio Federale.
- 8.2 Di norma la scala della mappa deve essere fino a 1:5.000 (es. 1:2000, 1:3000, ecc.). Tutte le carte di una gara, incluse quelle per i controlli a tempo, devono comunque utilizzare la stessa scala.
- 8.3 Errori sulla mappa e modificazioni avvenute al terreno dopo la stampa della stessa devono essere preventivamente corrette qualora possano avere conseguenze sul corretto svolgimento della manifestazione.

9. Tracciati

- 9.1 Devono essere seguiti i Principi IOF per il Tracciamento dei Percorsi per Trail Orienteering.
- 9.2 Il livello dei tracciati deve essere adeguato al tipo di manifestazione indetta. Devono essere messi alla prova le capacità di osservazione e di lettura del dettaglio del disegno cartografico e la concentrazione dei concorrenti. I percorsi devono richiedere diverse tecniche d'orientamento.
- 9.3 Le lunghezze dei tracciati devono essere date come lunghezza effettiva del percorso dalla partenza, lungo la strada da seguire, fino al traguardo. Normalmente non dovrebbero superare 3.500 m.
- 9.4 Qualunque strada non percorribile dai concorrenti in carrozzina, per larghezza, radici sporgenti, alberi caduti o altra superficie inadatta deve essere proibita a tutti e segnalata opportunamente sul terreno.
- 9.5 La salita totale deve essere data in metri, calcolata lungo la strada effettiva.
- 9.6 Normalmente in un percorso la pendenza non deve eccedere il 14% per più di 20 metri. L'inclinazione trasversale non deve superare l'8%.

10. Partenza

- 10.1 Nelle gare individuali, la partenza è normalmente scaglionata.
- 10.2 Ogni concorrente deve avere almeno 20 minuti di preparazione indisturbata nella zona di partenza. Nella zona di partenza sono ammessi soltanto i concorrenti non ancora partiti, i loro accompagnatori e gli Ufficiali di Squadra.
- 10.3 La partenza può essere organizzata con una pre-partenza prima dell'inizio del tempo di gara. Se c'è una pre-partenza deve essere esposto un orologio che mostri l'ora di gara a Ufficiali di Squadra e concorrenti; i concorrenti devono essere chiamati o visualizzati. Oltre il posto

mantenere il più stretto riserbo in merito all'area ed al terreno di gara. In ogni caso deve essere mantenuto stretto riserbo in merito ai tracciati.

- 19.5 È proibito ogni tentativo di rilevare il terreno di gara o di allenarsi. Ogni tentativo di acquisire qualunque informazione inerente ai tracciati, al di fuori di quelle fornite dall'organizzazione, è proibito sia prima che durante la gara.
- 19.6 L'organizzazione dovrà interdire dalla gara ogni concorrente a cui il terreno o la carta siano talmente ben noti da comportargli un sostanziale vantaggio sugli avversari. In caso di dubbio, la decisione in tal senso verrà presa dal Delegato Tecnico FISO.
- 19.7 Ufficiali di squadra, concorrenti e giornalisti o fotografi dovranno mantenersi all'interno degli spazi a loro assegnati.
- 19.8 Ufficiali ed altre persone presenti sul terreno di gara (per es. giornalisti e fotografi) non dovranno disturbare né aiutare i concorrenti, fatta eccezione per la doverosa assistenza fisica.
- 19.9 Dopo essere transitato all'arrivo, un concorrente non può rientrare sul terreno di gara senza l'autorizzazione dell'organizzazione. Un concorrente che si ritira deve immediatamente informare di ciò i Giudici di Arrivo e consegnare la carta ed il testimone. Il concorrente non dovrà in alcun modo influenzare la gara né aiutare altri concorrenti.
- 19.10 Un concorrente che infranga qualunque regola o che tragga beneficio da un'infrazione, può essere squalificato.
- 19.11 Persone fuori gara che infrangano qualunque regola sono soggette ad azione disciplinare.

20. La Giuria

- 20.1 La Giuria di gara è costituita ed opera secondo l'Articolo del regolamento Tecnico Federale FISO, con la regola aggiuntiva che deve includere almeno un membro della categoria Paralimpici, se presente.

NOTE:

Eventuali modificazioni successive saranno pubblicate sulle pagine web ufficiali della FISO all'indirizzo

<http://www.fiso.it/>

Per quanto non previsto dal presente regolamento, si rimanda al Regolamento Tecnico

13. Disposizione e struttura del controllo

- 13.1 In prossimità del punto è posto un grappolo di lanterne, di cui una può essere quella corretta.
- 13.2 Le lanterne devono essere appese in modo da essere tutte visibili (almeno un terzo di ogni lanterna) dalle immediate vicinanze del punto di decisione ai concorrenti che stiano seduti. Normalmente una di queste lanterne è posta sull'oggetto al centro del cerchio sulla carta e correttamente descritto, ma nelle categorie Open e Paralimpici è consentito che nessuna di esse corrisponda al punto segnato.
- 13.3 In ogni singolo grappolo le lanterne devono essere appese ad un'altezza uniforme. Un punto di decisione verrà segnato sul terreno lungo il percorso, ma non sarà segnato sulla carta.
- 13.4 Le lanterne sono designate da sinistra a destra, a prescindere dalla distanza dall'osservatore, 'A', 'B', ..., 'E' dal punto di osservazione/decisione. La decisione di quale sia la lanterna va fatta da tale punto. Nel caso in cui nessuna lanterna sia sull'oggetto indicato nella descrizione punti al centro del cerchio sulla carta, la risposta giusta sarà Nessuna/Zero.
- 13.5 In caso di errori nella descrizione punti, o di discrepanze tra questi e la carta di gara, ciò che prevarrà sarà la carta di gara. La convalida del punto in questi casi da parte della Giuria dipenderà dalla valutazione sulla eventuale non equità causata dall'errore commesso.
- 13.6 Tutti i punti di controllo che comportino rischi per la sicurezza devono essere custoditi.

14. Testimoni e punzonatrici

- 14.1 Il testimone deve soddisfare le seguenti specifiche:
- *deve esser fatto di materiale resistente, o essere protetto*
 - *ogni casella deve avere almeno 13 mm di lato*
 - *una copia deve essere punzonata automaticamente con lo stesso testimone.*
- 14.2 Ai concorrenti deve essere fornito un doppio testimone. L'intero testimone deve essere consegnato ai giudici all'arrivo e la seconda parte verrà restituita al concorrente, come riferimento, dopo l'ultima partenza. (vedi allegato n° 3)
- 14.3 L'intero testimone può essere protetto rinforzandolo o inserendolo in una busta, ma non ritagliando via alcuna parte del testimone stesso.
- 14.4 I concorrenti dovranno portare un punzone, a meno che gli organizzatori non comunichino che sarà fornito un punzone ai controlli o vicino ad essi. Il punzone può appartenere al concorrente oppure essere fornito dall'organizzazione.
- 14.5 È responsabilità dei concorrenti punzonare il testimone a ciascun controllo, per registrare la scelta della lanterna che reputano corretta sul terreno. Se si tratta della lanterna più a sinistra, il testimone andrà punzonato sulla casella "A", e così via. Se nessuna è ritenuta corretta dovrà essere punzonata la casella "Z" (zero). A tutte le stazioni il concorrente deve punzonare il proprio testimone prima di allontanarsi dalla zona del punto di decisione.
- 14.6 La corretta punzonatura del testimone è responsabilità dei concorrenti anche nel caso sia fatta dal loro accompagnatore o se a determinati controlli è fatta dagli organizzatori (come nei controlli a tempo).
- 14.7 Ogni riga che porti più di una punzonatura, o nessuna, è considerata errata.
- 14.8 Non è permesso alcun cambio di punzonatura.
- 14.9 L'organizzatore ha il diritto di far controllare il testimone dai giudici presso determinati controlli, e/o di vidimare il testimone. Ogni riga non punzonata verrà annullata e contata come errata.
- 14.10 I concorrenti che perdono il proprio testimone devono essere squalificati.

15. Equipaggiamento

- 15.1 La scelta degli abiti e calzature è libera.
- 15.2 I numeri di partenza devono essere chiaramente visibili ed indossati come prescritto dagli organizzatori. I numeri non devono misurare più di 25 x 25 cm con cifre alte almeno 10 cm. I numeri non possono essere piegati o tagliati.
- 15.3 Durante la gara i supporti alla navigazione che il concorrente può usare sono solo la carta e le descrizioni punti forniti dagli organizzatori ed una bussola.
- 15.4 Non è ammesso alcun aiuto meccanico o elettronico, al di fuori di un odometro ed un orologio.
- 15.4 Nella zona di gara non possono essere usati strumenti di telecomunicazione, se non per casi di emergenza. Qualunque altro uso di apparecchi di telecomunicazione nel periodo della gara può comportare la squalifica del concorrente e della sua squadra.

16. Controlli a Tempo

- 16.1 Nella gara dovrebbero essere inseriti almeno un controllo a tempo, il cui tempo di decisione viene registrato sul testimone. Essi possono essere posti in qualunque punto del percorso, anche prima della partenza ufficiale o dopo un pre-arrivo. Per ciascun controllo a tempo si usa una apposita carta separata.
- 16.2 L'informazione sull'ubicazione esatta di controlli a tempo non dovrebbe apparire sulla carta del concorrente.
- 16.3 Ai controlli a tempo il concorrente deve essere seduto in una posizione tale che tutte le lanterne siano visibili e le posizioni confermate. Alla partenza dei cronometri deve essere consegnata al concorrente, o posta a sua disposizione, correttamente orientata, la sezione di carta che mostra la sola area rilevante, una evidente linea di nord ed il cerchio, con la descrizione punti sopra il cerchio e orientata nella direzione corretta per la lettura.
- 16.4 Ai controlli a tempo il cronometro va fermato quando viene indicata una chiara risposta. Ciò può avvenire indicando la lettera su di una apposita tabella, oppure oralmente utilizzando l'Alfabeto Fonetico Internazionale (Alpha, Brave, Charlie, Delta, o Echo). Nei controlli a tempo non è ammessa una risposta Nessuno/Zero.
- 16.5 Ai controlli a tempo è ammesso un tempo massimo di un minuto. Si registra sul testimone sia il tempo che la risposta.
- 16.6 Il tempo va arrotondato per difetto al secondo intero. Deve esserci almeno un cronometro. Se ne sono presenti due, entrambi i tempi vanno registrati.

17. Arrivo e cronometraggio

- 17.1 Per un concorrente la gara finisce con il superamento della linea di arrivo.
- 17.2 Il tempo di percorrenza dalla partenza all'arrivo, entro un massimo stabilito, è irrilevante ai fini del risultato di gara.
- 17.3 Il tempo d'arrivo può essere registrato quando il concorrente attraversa una linea di pre-arrivo, oppure sulla linea di arrivo. Il tempo va arrotondato al secondo per difetto. I tempi dovranno essere dati in ore, minuti e secondi, oppure solo in minuti e secondi.
- 17.4 Il corridoio d'arrivo può essere segnalato con nastro o corda.
- 17.5 La posizione esatta della linea d'arrivo deve essere evidente ai concorrenti in avvicinamento