



## **PER TUTTI:**

**RISPETTATE IL CODICE DELLA STRADA; la gara è in strade pedonali e a basso traffico, ma quando attraversate le strade principali fate attenzione ad AUTO, TRAM, PAVE', BINARI LA GARA TAGLIA ALCUNE VIE DELLO SHOPPING molto trafficate di pedoni, rispettate i passanti: se necessario rallentate la corsa.**

**PORTATE CON VOI UNA MATITA/PENNA per rispondere ai quesiti**

## **FORMULA DI GARA**

- 26 punti di controllo da visitare nell'ordine da voi preferito
- Non c'è tempo limite
- Ogni risposta esatta fa segnare un punto
- A parità di punti, conta il tempo impiegato
- Carta di gara in SCALA 1:5000 (1cm = 50m)
- Partenze libere ogni 30 secondi
- Sviluppo del percorso con le scelte del tracciatore: circa 5 km

## **TERRENO DI GARA**

Urbano: 80% asfalto, 15% pavé, 5% erba

## **LE DOMANDE**

Ad ogni punto di controllo non troverete lanterne da punzonare, ma una domanda a cui rispondere (le domande sono sul retro della mappa). Per rispondere alla domanda dovete recarvi esattamente al centro del cerchio del punto di controllo segnato in mappa e guardarvi intorno: sul muro, su un cartello, per terra. Le risposte sono tutte SCRITTE o VISIBILI, non serve chiedere informazioni. Alcune scritte sono molto grandi, alcune molto piccole. Potrete trovare una semplice domanda (di che colore è la porta di legno?), oppure dover completare una scritta del tipo: "OSPEDALE FATEBENE\_\_\_\_\_ " (in questo caso la risposta potrebbe essere FRATELLI), contare degli oggetti, fare piccole operazioni di somma etc. etc.

## **PER ESORDIENTI:**

I punti di controllo sono segnati in mappa con cerchi numerati da 1 a 26; l'arrivo (che coincide con la partenza) è segnato in mappa con un doppio cerchio. Al ritrovo è appesa la mappa di gara con evidenziato il doppio cerchio dell'arrivo (ma senza i punti di controllo – la mappa con i punti di controllo e le domande vi sarà consegnata al via).

## **PER AGONISTI:**

Oltre ad essere una divertente sgambata per aumentare i km della preparazione invernale potete usare la Street-O per allenare alcune abilità tipiche delle gare Sprint:

- effettuare scelte di percorso
- essere in anticipo sulle scelte della tratta successiva
- abituarsi a cercare il punto di controllo esattamente al centro del cerchio, senza perdere tempo in zona punto