

ULTIME INFO MOO CHALLENGE

Milano 28 Febbraio 2016



RITROVO:

Presso il Parco Chiesa Rossa, [45°25'52.0"N 9°10'25.3"E](#) a 150 m dalla fermata **ABBIATEGRASSO** della MM2 (Linea Verde) di Milano. Accessi al Parco da via S.Domenico Savio e via Attilio Cassoni – Molti posti auto liberi sulle strisce blu (parcheggio gratuito la domenica).

Partenza e ritrovo coincidono. No bagni, ritrovo all'aperto (ma con ampio portico coperto in caso di pioggia). E' organizzato un trasporto bagagli dal ritrovo all'arrivo (si prega di non esagerare con peso e quantità :-).

ARRIVO:

L'arrivo si trova a 500 m dal ritrovo, in una località segreta che i concorrenti scopriranno durante la gara. Per l'arrivo siamo ospiti di un'associazione socio-culturale attiva in zona, e avremo a disposizione un locale al chiuso, con bagno (no spogliatoio), dove i concorrenti ritroveranno i bagagli lasciati in partenza.

I ragazzi dell'Associazione prepareranno un pasto – vedi menu e prezzi sotto.

PROGRAMMA:

Dalle ore 9.15 CHECK-IN delle squadre (dovete solo passare a ritirare il cartellino-gara, ma non venite tutti all'ultimo momento altrimenti non riusciamo a partire in tempo).

9.45 Briefing obbligatorio

10.00 Partenza della gara

14.00 Arrivo stimato delle prime squadre

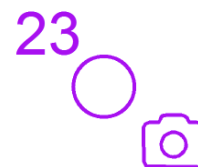
15.00 Tempo limite senza penalità

15.20 Tempo limite

15.45 Premiazioni

FORMULA DI GARA: I concorrenti dovranno trovare dei punti di controllo sparsi per la città e segnati sulle mappe fornite alla partenza. I punti di controllo si possono visitare in qualsiasi ordine (sequenza libera). Ci sono tre tipi di punti di controllo:

- lanterne da punzonare (in mappa: cerchio numerato)
- domande a cui rispondere (in mappa: cerchio numerato)
- foto da scattare (in mappa: icona macchina fotografica) con i componenti della squadra davanti ad un landmark (monumento, graffito, chiesa)



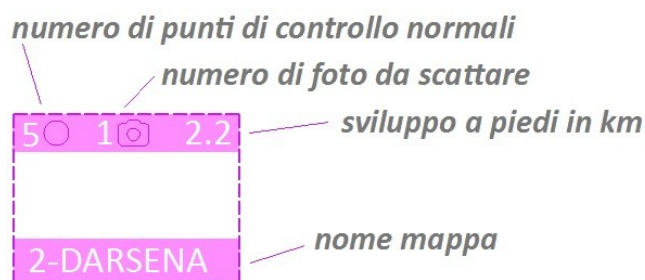
Ad ogni punto di controllo è associato un punteggio: vince la gara la squadra che totalizza più punti nelle 5 ore di gara. A parità di punti vale il tempo di arrivo. Chi arriva dopo le ore 15.00 avrà ancora 20' di tempo per essere classificato (ma con una penalità di 20 punti ogni minuto in ritardo). Chi arriva dopo le ore 15.20 non viene classificato. Ci saranno punti speciali (aperti solo in un certo orario) e punti non segnati in mappa (bisognerà risolvere quesiti e trovare la posizione di questi punti online).

La gara prevede un PROLOGO obbligatorio (2 mappe e 1 prova speciale di DISC GOLF; totale 3 km circa). Al termine del PROLOGO le squadre riceveranno la mappa generale e potranno procedere a trovare i punti di controllo delle mappe locali.

MAPPE DI GARA: Ad ogni squadra verrà fornita una copia di

- mappa generale di Milano, con metropolitane e posizione delle mappe locali
- mappe locali dove sono segnati i punti di controllo (mappe di diversa tipologia e scale variabili tra 1:2500 e 1:5000)
- foglio con le domande

Sulla mappa generale è indicata la posizione, il numero di punti e lo sviluppo indicativo in km di ogni mappa locale, in modo che i concorrenti possano decidere quali zone sono più adatte alle loro caratteristiche ed eventualmente quali mappe locali saltare.



PERMESSI/DIVIETI: Per spostarsi è possibile utilizzare solamente i propri piedi e i mezzi pubblici (metro, treno, tram, filovia, bus). Vietato usare bici, auto, taxi, skate etc. etc. I componenti della squadra devono

stare sempre insieme, è vietato dividersi. E' vietato comunicare alle altre squadre le risposte. L'utilizzo dello smartphone come navigatore/cerca indirizzo o per trovare info su internet è sempre permesso.

MATERIALE:

- Biglietto giornaliero ATM per i mezzi pubblici (vedi sotto) – chi possiede già un abbonamento valido non necessita di giornaliero
- Smartphone (vedi sotto). Verificate che lo smartphone regga 5 ore di batteria con uso GPS – mappe - foto.
- Orologio per tenere d'occhio il tempo limite ed eventuali punti di controllo a finestra oraria (anche lo Smartphone può fare da orologio)
- Penne/matite per scrivere le risposte (portare riserva – se la vostra penna smette di scrivere è un problema)
- Zaino per conservare le mappe locali mentre non le state usando
- Potrebbe essere utile una bussola per orientare le mappe (su tutte le mappe c'è la freccia del NORD) o orientarsi una volta usciti dalla metropolitana (che viaggia in sotterranea) per raggiungere la mappa locale. Se non avete una bussola, ve ne prestiamo una, prenotatela via email.
- Cibo: la gara è lunga, conviene portarsi barrette o simili. Potete naturalmente fermarvi in giro ad acquistare cibo, ma perderete tempo prezioso. Non dimenticate che all'arrivo è disponibile una pasta (vedi sotto).

GIORNALIERO ATM: Ricordatevi di acquistare il giornaliero ATM (4,50 EUR) prima di arrivare, per non perdere tempo in gara; il giornaliero vale 24h su tutta la rete urbana (metropolitana, bus, tram, filobus, e anche sulle linee ferroviarie/passante) e quindi potete timbrarlo il giorno precedente (se arrivate a Milano il pomeriggio di sabato e timbrate il giornaliero alle 18, varrà fino alle 18 di domenica).

Alla stazione di **ABBIATEGRASSO** è possibile acquistarlo alle macchinette automatiche: selezionare 'biglietti urbani' e poi 'Biglietto 24 ore 4,50euro'.

I bambini fino a 6 anni viaggiano gratis sulla rete ATM (basta un documento di identità); da 6 a 14 viaggiano gratis ma serve un modulo di autocertificazione che trovate qua:

www.atm.it/it/ViaggiaConNoi/Documents/IOViaggio_InFamiglia_spostamenti%20occasional.pdf

Maggiori informazioni a riguardo: www.atm.it/SiteCollectionDocuments/atm_famiglia.pdf

SMARTPHONE: Con lo smartphone si dovranno fare

- Fotografie da consegnare all'arrivo; le foto si dovranno scaricare sul PC dell'arrivo con un cavo (abbiamo cavi per android e iphone) oppure direttamente dalla scheda MicroSD
- Navigare in internet; alcuni indizi per proseguire la gara si troveranno su una pagina web
- Avere installato una app tipo GoogleMaps e usare lo smartphone (con il GPS attivato) per raggiungere un luogo date le sue coordinate; potete provare con questo link, il formato utilizzato in gara sarà esattamente questo: [45°27'32.0"N 9°10'45.1"E](https://www.google.com/maps/place/45°27'32.0\)
- Telefonare per conoscere la posizione di un punto di controllo.

PASTO: All'arrivo sarà possibile consumare un pasto preparato dall'Associazione che ci ospita:

- Pasta con ragù di verdure BIO
- Succo di mela BIO
- Frutto (arancia/banana)

COSTO: 5 EUR

PREMI: Verranno premiate le prime tre squadre classificate con prodotti del territorio (sì, anche in città ci sono produttori di cibo di qualità). Le premiazioni saranno effettuate non appena le classifiche saranno pronte (abbiate comprensione, le operazioni di calcolo sono abbastanza lunghe, cercheremo di sveltirle il più possibile).

VARIE: Attenzione agli attraversamenti stradali, la domenica ci sono poche automobili, ma state attenti a non farvi male con auto, moto, bici, pavé, binari.

Lo sviluppo del percorso a piedi per visitare tutti i punti di controllo è di circa 14 km.

TERRENO DI GARA: 80% asfalto, 10% pavé, 10% erba/sterrato. Lo sterrato può risultare molto fangoso!

LE DOMANDE:

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. 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), o contare degli oggetti.

BUON DIVERTIMENTO!