



CSEN Comitato Regionale Toscana

Piazza Alessandro Marchetti, 4 50053 Empoli (Fi) - CF 91050420487
Tel 338 8528736 - csentoscana@gmail.com - www.csentoscana.it



TROFEO SURVIVAL CSEN

Regolamento Trofeo Survival CSEN

Piano Sinatico - Abetone Cutigliano, 6 Giugno 2021

Descrizione

Gara di orientamento e survival sportivo, evento di preminente interesse nazionale riservato ai soci Csen.

Percorso ad anello di 10 Km. Durante il percorso gli atleti dovranno affrontare diverse prove. Ad ogni prova verrà assegnato un punteggio.

Vince la competizione l'atleta che ha totalizzato il punteggio più alto.

Le prove sono 5 in modo da poter premiare chi dimostra una costanza media più elevata in tutte le discipline e impedisce a chi è specialista solo in una sola pratica di vincere.

Ogni atleta sarà pienamente autosufficiente per quanto riguarda il materiale personale necessario per affrontare le varie prove.

Termine ultimo di iscrizione: lunedì 31 Maggio 2021

Quota di partecipazione: euro 15 a persona

Programma

Ritrovo ore 9:00

Partenza primo atleta ore 9:30

Premiazioni a seguire

Regolamento gara

Durante il percorso gli atleti dovranno affrontare cinque prove, denominate anche lanterne:

- 1) Orientamento: per raggiungere dal punto di partenza tutte le piazzole sul terreno
- 2) Fuoco: accensione di un'esca recuperata lungo il percorso con un metodo a scelta tra: Firesteel, acciarino medievale, pirite, archetto, bambù. Ogni partecipante, in base alla tecnica di accensione scelta, dovrà avere il suo materiale.
- 3) Tiro: Atl atl. Il partecipante dovrà avere proprio atlat e zagaglia.
- 4) Abilità manuale: prova divisa in due momenti. Nodi e legature (eseguire 10 nodi e legature) e costruzione di manufatto o strumento.
- 5) Natura e osservazione: prova divisa in due momenti. Riconoscimento di piante, essenze, e tracce animali + percorso di 20 m nel quale individuare 10 oggetti alloctoni posti dalla giuria.

1° prova - PROVA DI ORIENTEERING

Prova a tempo in cinque tappe. La distanza di ogni tratto di percorso sarà approssimativamente di 2 km per un totale di 10 km con percorso circolare (punto di partenza uguale al punto di arrivo).

Ai partecipanti verrà consegnata alla partenza una busta chiusa con all'interno: una mappa del posto e le indicazioni operative per raggiungere la prima "lanterna".

Ogni partecipante deve essere in possesso di una bussola (no GPS o strumentazione simile)

Al via i partecipanti apriranno le istruzioni e inizieranno il percorso.

Le partenze, in base al numero dei partecipanti, potranno essere scaglionate ogni 2-3 minuti (anche 5-10 minuti).

Se necessario gli organizzatori si riserveranno la facoltà di invertire il percorso (senso orario o senso antiorario); questo però se il terreno presenta lo stesso tipo di difficoltà in entrambe le direzioni per non penalizzare gli atleti.

I giudici segneranno, su una tabella prestampata con il nome degli atleti, l'orario di partenza. All'arrivo verrà segnato il tempo di percorrenza.

Ad ogni stazione gli atleti eseguiranno la prova e alla fine della prova si presenteranno ai giudici, riceveranno la busta di istruzioni per raggiungere la piazzola successiva.

Questo per ogni "lanterna".

La somma dei tempi di percorrenza decreterà il vincitore della prova di Orienteering.

PUNTEGGIO:

1 arrivato 100

2 arrivato 90

3 arrivato 80

I successivi perderanno due punti dal terzo secondo l'ordine di arrivo

Es:

il primo	100 punti
il secondo	90 punti
il terzo	80 punti
il quarto	78 punti
il quinto	76 punti
il sesto	74 punti

...

Chi non completa il percorso e salta una lanterna è eliminato dalla competizione

2° prova - CIBO

Tiro con L'atlat

18 punti max.

Ogni atleta dovrà avere il proprio atlat e zagaglia e avrà 3 tiri a disposizione da effettuare ad una distanza di 8 metri.

Punteggio:

ogni centro preso 6 punti

ogni bersaglio preso ma non nel centro 3 punti

3° prova – FUOCO

22 punti max.

Gli atleti, in base alla tecnica scelta, dovranno avere il loro "kit" di accensione.
In base alla tecnica scelta sarà assegnato un punteggio diverso.

Accendere un'esca utilizzando a discrezione del partecipante nei seguenti modi:

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| 1. Fire steel= 5 punti | 4. Archetto= 18 punti |
| 2. Selce e acciarino= 8 punti | 5. Bambù= 22 punti |
| 3. Pirite= 12 punti | |

L'esca andrà reperita sul terreno di gara da parte di ogni partecipante.

4° prova – NATURA E OSSERVAZIONE

20 punti max.

Prova suddivisa in due momenti

Quando l'atleta giunge in piazzola, gli verrà consegnata la tabella relativa per poter iniziare lo svolgimento della prova.

1. Piante e impronte

Un punto per ogni riconoscimento

Verranno messe in mostra 5 reperti di albero: foglie, frutti, fiori, parti di corteccia (numerate da 1 a 5)

Verranno messe in mostra 5 impronte animali (numerate da 1 a 5)

Il partecipante avendo a disposizione una tabella e una penna, dovrà indicare:

- Il tipo di reperto: foglia, frutto, fiore, porzione di corteccia... e la specie a cui appartiene il reperto in tabella al n. corrispondente
- Il tipo di impronta corrispondente

Durante lo svolgimento della prova è vietato l'utilizzo di qualsiasi supporto (cartaceo o digitale) che possano aiutare l'atleta nel riconoscimento dei reperti.

2. Osservazione

Seguendo un percorso con inizio e fine ben evidenziati tramite apposito nastro segnaletico (20 metri circa) individuare i 10 oggetti "alieni" ovvero prodotti dall'uomo. Tempo massimo di 5 minuti.

Il partecipante avendo a disposizione una tabella e una penna, dovrà indicare cosa sono. L'inizio e la fine del percorso saranno indicati con apposito nastro di segnalazione, ben visibile.

Il volume nel quale verranno posti gli oggetti da individuare sarà di circa 160 metri cubi (approssimativamente un parallelepipedo rettangolo di 20m di lunghezza X 2m di profondità X 2m di altezza).

Gli oggetti posizionati nell'apposita area dovranno essere visibili in parte, ma sempre riconoscibili. Ovvero la parte evidente dovrà rendere chiaramente identificabile tale oggetto.

È vietato per ogni atleta:

- entrare nell'area contrassegnata
- Toccare o spostare oggetti ed elementi naturali presenti nell'area contrassegnata
- Rimuovere o occultare gli oggetti nascosti nell'area contrassegnata

Punteggio: per ogni oggetto individuato 1 punto

5° prova - ABILITÀ MANUALE

34 punti max.

Prova suddivisa in due momenti: primo momento nodi + legature, secondo momento una costruzione di manufatto o attrezzo.

Quando l'atleta giunge in piazzola, dovrà attendere da parte del giudice presente la consegna del materiale relativo per poter iniziare lo svolgimento della prova.

Il materiale viene consegnato dal giudice all'inizio della prova e l'atleta deve riconsegnare il materiale a fine prova.

1. **nodi**

Materiale a disposizione: un cordino da 4-6 mt, tre bastoni da 120-150 cm e 3 cm di diametro

eseguire i seguenti 10 nodi:

- | | |
|------------------|-----------------------------|
| ✓ Barcaiolo | ✓ inglese |
| ✓ Gassa d'amante | ✓ guida |
| ✓ hunter | ✓ Legatura quadra |
| ✓ prusik | ✓ Legatura trepiede/tripode |
| ✓ marchard | ✓ Legatura piana |

punteggio: 1 punto per ogni nodo eseguito correttamente,

La prova è conclusa al momento della riconsegna del materiale come è stato consegnato: legni in ordine e cordino fatto a matassa.

2. **Costruzione o realizzazione di manufatti**

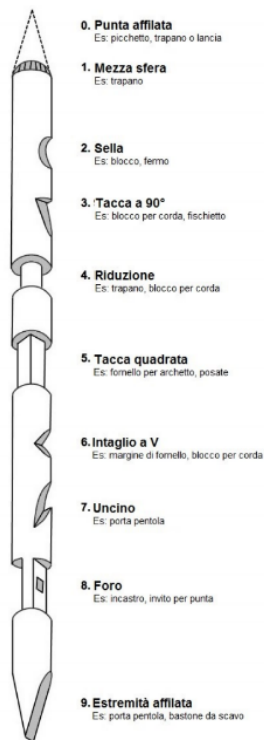
costruzione di un try stick

avendo a disposizione un legno di nocciolo verde lungo 45 cm del diametro di 2.5 cm realizzare gli intagli previsti da disegno.

Ogni intaglio avrà un punteggio diverso

Ogni partecipante potrà decidere quanti e quali intagli fare.

(segue immagine)



Avendo a disposizione il solo coltello e un legno di nocciolo
 diametro 3 cm
 lunghezza 60 cm
 (verde)
 eseguire i seguenti intagli:
 1 – punta affilata o mezza sfera a scelta=1 punto
 2 – sella=3 punti
 3 – tacca a 90°=2 punti
 4 – riduzione =5 punti
 5 – tacca quadrata =7 punti
 6 – intaglio a V=2 punti
 7 – uncino =4 punti
 8 – foro quadrato=9 punti
 9 – estremità affilata=1 punto

Giudici di gara

Saranno presenti uno/due giudici per ogni postazione per gestire le prove: la valutazione e l'assegnazione del punteggio, la sistemazione del materiale della prova una volta che l'atleta ha finito la performance.

In base al numero di partecipanti e alla pressione degli stessi sulle stazioni di prova, il numero dei giudici e l'attrezzatura necessaria per eseguire le prove, saranno modulati in maniera corretta.

Premi:

Coppa 1° - 2° - 3° classificato
 Medaglia di partecipazione

Iscrizioni

Per iscriversi alla gara è necessario compilare il modulo d'iscrizione e inviare in allegato la ricevuta di pagamento.

Info e contatti: survivalcsentoscana@gmail.com - 335 1520940