

Competiția mixtă la turism sportiv și orientare sportivă „3D-Labirint”



17 februarie 2019 (duminică)

Informația tehnică (buletin 2)

Atenție!!! În buletinul 2 este inclusă doar informația suplimentară, care nu este în buletinul 1. Buletinul 1 îl accesați pe acest [link](#)












Parametri distanțe:

Categoria	Numărul de PC-uri
Juniori	17
Seniori	24

Harta: constă din trei etaje a blocului de studii, sala sportivă și teritoriul din jurul școlii. Sâmbătă seara vor fi publicate hărțile de la Cupa de Iarnă a mun. Chișinău, care se va desfășura pe 16 februarie.

Traseul: este în direcție stabilită. În apropierea fiecărui cerc sunt doua numere. Primul număr indică numărul de ordine pe traseu, al doilea număr este codul punctului de control. Cercurile sunt de 2 culori: roz – punctul de control este la suprafața solului; albastru – punctul de control atârână undeva sus.

Semne distinctive:

	Teren deschis
	Semne de culoare verzi indică vegetația
	Semne de culoare albastru indică obiecte hidrografice. Nu confundați cu unele punctele de control care sunt la fel albastru
	Mese
	Puncte negre sunt scaune, liniile sure - marcaj
	Suprafețe violete sunt indicate locurile interzise
	Scări
	Intrare/ieșire din insituție
	Linia roșie este conturul dintre nivele (etaje)
	Săgeata verde indică deplasare cu sens unic
	Linia violetă interzice trecerea

Metodă de marcarea a fiecărui punct de control. Punctele de control la care lipsește descrierea, înseamnă că punctul dat nu necesită sarcini suplimentare de marcarea

Juniori		Seniori	
1		1	
2		2	
3	Parcurgi travers și marchezi punctul. După marcarea continui deplasarea pe travers. Punctul poate fi luat din două părți (două etape de travers vor fi întinse)	3	Punctul este atârnat sus. Pentru al marca va trebui să tragi spre sine greutatea, odată cu greutatea va veni la tine și punctul de control
4		4	Urci pe scară pentru a marca punctul. Te rugăm să fii atent
5		5	Pendulul: punctul este încojurat de marcaj. Pentru a sări marcajul trebuie să treceți cu pendulul. După marcarea, la fel ieșiți din terenul marcat cu ajutorul pendulului.
6		6	
7		7	
8		8	Pentru a marca punctul trebuie să faci urcarea, apoi travers. După marcarea, continui deplasarea pe travers, după care faci coborârea
9		9	Punctul se află jos pe un scaun îngrădit. Teritoriul are un coridor de trecere, doar că coridorul permite doar direcție în sens opus. Citește în legenda de mai sus simbolul săgeata verde. Pentru a marca punctul ai două variante: urci scara de gimnastică, apoi cobori pe funia suspendată în jos, apoi faci o coborâre și marchezi punctul, sau urci pe scara de gimnastica, mergi paralele, apoi bum, apoi coborâre și marchezi punctul
10		10	Punctul de control se află chiar în coridorul cu sens unic de deplasare
11	Păienjenișul: punctul de control se află în mijlocul unui păienjeniș. Trebuie să treceți prin el. Atenție în păienjeniș este încojurat cu linie purpurie, adică este interzis pentru trecere. Păienjenișul are doar o singură intrare	11	Urci scara de gimnastică, apoi merg pe travers și marchezi punctul. După marcarea continui deplasarea pe travers, după care cobori pe scara de gimnastică. Punctul poate fi atins din două părți
12	Traversezi paralele înlinate sub unghi în sus. După marcarea continui deplasarea pe paralele. Vor fi întinse două etape paralele	12	Baschet: punctul este lipit de o căldare care atârână de coșul de baschet. Trebuie să nimeresti cu mingea în coș, pentru ca să coboare căldarea. Numărul de aruncări este nelimitat, până nimeresti în coș. Atenție, ai voie să arunci doar din teritoriul marcat.
13	Pendulul: punctul este încojurat de marcaj. Pentru a sări marcajul trebuie să treceți cu pendulul. După marcarea, la fel ieșiți din terenul marcat cu ajutorul pendulului.	13	
14		14	
15	Baschet: punctul este lipit de o căldare care atârână de coșul de baschet. Trebuie să nimeresti cu mingea în coș, pentru ca	15	

	să coboare căldarea. Numărul de aruncări este nelimitat, până nimerești în coș. Atenție, ai voie să arunci doar din teritoriul marcat.		
16	Pentru a marca punctul trebuie să faci urcarea, apoi travers. După marcarea, continui deplasarea pe travers, după care faci coborârea	16	
17		17	
Finiș		18	Păienjenișul: punctul de control se află în mijlocului unui păienjeniș. Trebuie să treceți prin el. Atenție în păienjeniș este încojurat cu linie purpurie, adică este interzis pentru trecere. Păienjenișul are doar o singură intrare
		19	Traversezi paralele înclinate sub unghi în sus. După marcarea continui deplasarea pe paralele. Vor fi întinse două etape paralele
		20	
		21	Urci scara de gimnastica, apoi mergi pe paralele și marchezi punctul. Continui deplasarea pe bum și coborâre
		22	Punctul de control se află chiar în coridorul cu sens unic de deplasare
		23	
		24	
		Finiș	

Atenție la informațiile de mai jos:

- Participanții în până și în timpul competiției se vor afla în sala festivă. Accesul spre sala sportivă este intrarea din partea stângă a școlii (săgeata din stânga). Cum intrați în școală, urcați direct la etajul 2, în sala festivă, să nu încurcați organizatorilor la desfășurarea competiției.
- Startul: participanții vor coborî pe scări la etajul unu. Observați lângă triunghiul o linie roz frântă. Această linie, indică coridorul de așteptare al fiecărui participant.
- Finișul: după ce ați marcat finișul, transmiteți harta arbitrului, după care vă urcați la etajul pentru citirea SI-cardului.
- Rezultatele vor fi afișate pe ecran la etajul 2, lângă sala festivă.
- Stimamți participanți, din considerent că pentru așteptarea startului și după finiș sunt utilizate aceleași scări, vă rugăm să fiți disciplinați și să formați două fluxuri (șiruri): pe stânga(lângă perete) se află sportivii care așteaptă startul, pe centru va fi fluxul de sportivi care urcă la etajul 2.
- WC: ieșiți din instituție, pe aceeași ușă care ați intrat. Încojurați sala și intrați pe intrarea de jos (săgeata cea mai jos). Mergeți până în capătul coridorului: ultima ușă din stânga. Din motivul că WC la fete este în reparație, veți utiliza WC pentru băieți atât fetele cât și băieții. După cum am menționat WC-ul fetelor este în reparație, ușa fiind penultima. Fiți atent cum treceți printre materialele de construcție, pentru a ajunge la ultima ușă. Și la acest moment, vă rugăm să demonstrați că sunteți disciplinați și să nu încurcați sportivii, dacă ați decis să mergeți la WC în timpul competiției. Rugămintea noastră este să mergeți până la start sau între starturi.

