

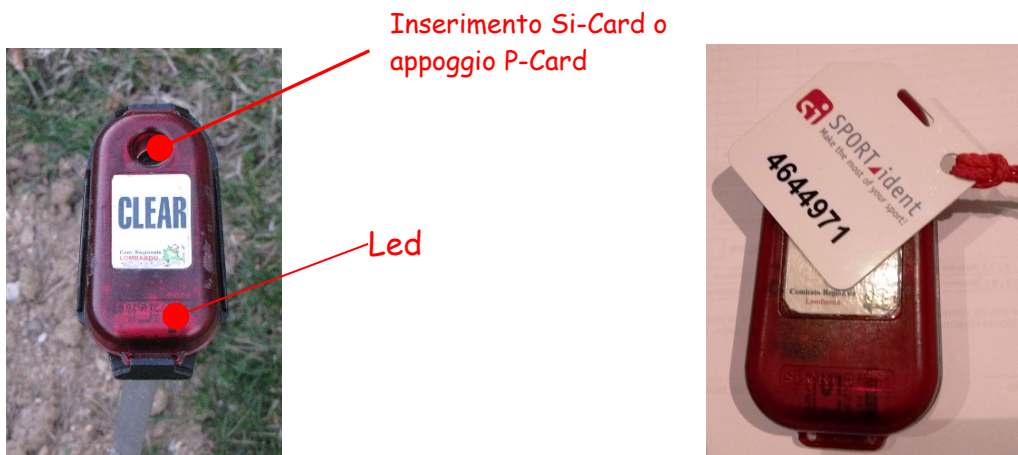
FUNZIONAMENTO SPORT IDENT (SISTEMA A SI-CARD o P-CARD)

Negli ultimi anni si è sviluppata una tecnologia chiamata Sportident, questo sistema sostituisce il classico cartellino (testimone).

Al concorrente viene consegnata una “chiavetta” chiamata Si-Card con elastico da infilare al dito, o P-Card tessera da inserire a polso, questi sistemi memorizzano i passaggi nei punti di controllo/lanterne.



La Si-Card o P-Card saranno consegnate al docente e sono con numero personale abbinato all'allievo, una volta raggiunta la partenza troverete una prima stazione chiamata CLEAR.



Inserita la Si-Card o appoggiata la P-Card ed atteso un paio di secondi la stazione emetterà dei “beep” e alle estremità si accenderà il led, questo indicherà l’avvenuta cancellazione dei dati “vecchi” memorizzati nella Si-Card – P-Card.

Successivamente ci sarà una nuova stazione chiamata CHECK,



Ripeteremo lo stesso criterio della stazione precedente, quasi contemporaneamente ci sarà un beep e l'accensione del led.

Se non dovesse funzionare ripetere il CLEAR, a questo punto la Si-Card P-Card è pronta.

Una volta ritirata la mappa avremo una stazione di START, si ripeterà la medesima sequenza delle stazioni precedenti, ma da questo momento il cronometro sarà partito.



Ogni volta che arriveremo ad una lanterna o punto di controllo andremo ad inserire o appoggiare la Si-Card o P-Card nella stazione ed attenderemo il beep e l'accensione del led (può bastare uno dei due, ma attenzione ad essere certi di tutto ciò), avuta conferma proseguiremo al punto successivo. Nel caso la stazione non dovesse funzionare si utilizzerà la PUNZONATRICE MANUALE applicata sulla lanterna stessa (la classica pinza rossa) e si punzonerà a lato della cartina; alla fine della gara si segnalerà il mancato funzionamento, la punzonatura sulla cartina darà la conferma dell'avvenuto passaggio sul punto. Alla fine del nostro percorso dopo aver punzonato l'ultima Lanterna "100" avremo il tratto fettucciato che ci accompagna all'arrivo, li troveremo un'ultima Stazione denominata FINISH, questa ha la funzione di fermare il cronometro della nostra gara.



ATTENZIONE!!! è molto importante essere sicuri dell'avvenuta conferma, dato che questa fa da stop al nostro cronometro, se la Si-Card o P-Card verrà reinserita più volte o in un secondo momento, questa procedura vi annullerà il tempo precedente, con questo inserimento avrete un nuovo tempo finale. Consegneremo la nostra Si-Card o P-Card all'addetto dell'arrivo, la gara è completata e il nostro tempo è memorizzato nel sistema.

Note:

- Quando possibile l'organizzazione consegna anche un foglio dove sono riportati i tempi parziali e totale.
- Se la tua Si-Card o P-Card non dovesse funzionare alla partenza l'organizzazione te ne darà una in sostituzione.
- **IMPORTANTE!!!** Dopo aver tagliato il traguardo ricordatevi di consegnare la Si-Card o P-Card per il controllo tempi, altrimenti non comparirà in classifica il vostro risultato.
- Se la Si-Card o P-Card non verrà riconsegnata all'organizzazione ci sarà l'addebito del costo della stessa alla Scuola.
- **PRECAUZIONE:** Per non perdere la Si-Card o P-Card durante la gara stringere bene l'elastico al dito o il laccio al polso, possibilmente della mano opposta a quella in cui si impugna la carta. Nel caso aggiungere anche un'elastico o laccetto fra loro ed il polso.

ATTENZIONE!!! Avendo in media a disposizione 20 memorizzazioni anche le punzonature errate durante la gara riempiono la memoria.

P.S. questo sistema ha fatto sì che il proprio percorso di gara, potrebbe incrociare più volte nella stessa zona o sulla stessa lanterna, evitando di avere dei controllori e obbligando l'atleta ad eseguire il percorso corretto.