

Regolamento Military Cross Bellinzona

1. Organizzazione e concetto

Il Circolo degli Ufficiali Bellinzona organizza una gara internazionale a carattere sportivo-militare denominata Military Cross Bellinzona a cui partecipano civili e militari. Essa consiste in una staffetta biathlon caratterizzata da 4 tratte (3 podisti e 1 biker) e con delle prove da assolvere al termine rispettivamente della 1a e della 4a tratta, secondo indicazioni al punto 4. Ogni squadra, composta da 4 concorrenti, deve portare al traguardo il testimone che riceve alla partenza. Nella categoria individuale i concorrenti assolvono tutto il percorso senza le prove intermedie.

2. Categorie

Alla gara possono partecipare donne e uomini suddivisi nelle seguenti categorie:

A – Unità e corpi di truppa militari, scuole reclute e dei quadri, formazioni della Sicurezza militare, società militari e paramilitari;

B – Società e gruppi sportivi;

C – Corpi di polizia, Guardie di confine, Corpi pompieri, formazioni della Protezione Civile;

D – Individuale, senza posti di lavoro;

E – Squadre femminili.

Le squadre miste rientrano nelle categorie A, B o C.

3. Percorso e disposizioni per le singole tratte

La partenza sarà data a gruppi di concorrenti con intervalli di tempo tra ogni gruppo, secondo la decisione della direzione della gara. L'ordine di partenza per categoria è definito dalla direzione di gara. I concorrenti che non si presenteranno alla partenza all'ora prestabilita potranno partire solo dopo l'ultimo gruppo. I concorrenti sono responsabili della propria incolumità e devono prestare la dovuta attenzione a persone o cose che si trovassero sul percorso. I concorrenti devono seguire il percorso segnalato dall'organizzazione pena la squalifica. I concorrenti sono responsabili di raggiungere autonomamente i rispettivi posti di cambio.

3.1 Tratta I – Castelgrande – Ponte della Torrette, podista

Il concorrente al momento della partenza deve avere il testimone regolarmente indossato come da punto 4.3.

Prima del cambio, ad eccezione della cat individuale, egli deve assolvere una prova di lancio di un corpo di lancio della granata a mano sec indicazioni al punto 4.

3.2 Tratta II – Ponte della Torretta, biker

I concorrenti della 2a tratta utilizzano la propria mountain bike e sono tenuti a portare un casco protettivo (controllato dalla direzione della gara).

Il percorso è per principio chiuso al traffico di autoveicoli; i concorrenti sono comunque tenuti a prestare la dovuta attenzione a pedoni, ciclisti ed eventuali veicoli presenti sulla carreggiata. La tratta è principalmente un percorso fuoristrada. Prestare massima attenzione sulle passerelle che attraversano il fiume e seguire attentamente la segnaletica. Sulle sopramenzionate passerelle è vietato il sorpasso di altri concorrenti.

3.3 Tratta III – Ponte della Torretta – Sasso Corbaro, podista

Il podista transita su tutti e tre i castelli seguendo il percorso segnalato.

3.4 Tratta IV – Sasso Corbaro – Castelgrande, podista

Il podista deve prestare attenzione soprattutto nella discesa e nel passaggio sulla strada. Tenersi costantemente sul marciapiede della strada per garantire la sicurezza. Appena prima della fine della

tratta si terrà la prova di tiro (vedi punto 4), ad eccezione della categoria individuale. All'arrivo bisogna riconsegnare il testimone.

4. Prove speciali

4.1 Tratta I e IV, allenamento alle prove

I concorrenti della 1a e 4a tratta possono effettuare rispettivamente una prova di lancio con un corpo di lancio della granata a mano e con l'arma per il tiro. Il materiale per le prove (arma compresa) è predisposto sul posto dal Comitato d'Organizzazione.

4.2 Colpiti e penalità

Lancio: il concorrente ha diritto ad un solo tentativo. Se colpisce l'obiettivo prosegue dando il cambio al prossimo frazionista; in caso contrario dovrà percorrere un circuito supplementare (segnalato) prima di dare il cambio al prossimo frazionista.

Tiro: concorrente deve colpire tutti e 5 i bersagli disponibili. Ogni errore viene penalizzato con 15" di penalità.

Sono considerati colpiti:

- Corpi di lancio che si fermano nell'obiettivo o che battono direttamente all'interno dello stesso.
- Tiro: bersaglio automatico abbassato

4.3 Testimone e penalità

Il testimone consiste in una cavigliera con chip integrato per la rilevazione dei tempi. Durante la gara è obbligatorio allacciarlo alla caviglia e può essere rimosso unicamente al momento della consegna al concorrente successivo per le categorie a squadre, rispettivamente al momento della riconsegna a fine gara. In particolare, è severamente vietato lanciare il testimone e portarlo in altri modi (in mano, in tasca, ...). In caso di smarrimento il costo (CHF 65.-) viene addebitato al caposquadra (persona di contatto).

5. Tenuta

5.1 Durante la gara per categoria

Tenuta e scarpe sportive per tutte le categorie.

5.2 Per la premiazione

Tenuta d'uscita per le formazioni militari e i corpi istituzionali (categorie A e C).
Tenuta uniforme per squadra nelle altre categorie.

6. Tempi

6.1 Tempo generale

Il tempo generale è calcolato dalla partenza all'arrivo. Viene utilizzato un sistema di rilevamento tempo elettronico e automatizzato tramite chip inserito nel testimone. Il rango è stabilito in base al tempo generale. Il tempo massimo è stabilito dal comitato d'organizzazione e ammonta a 2h per le categorie A, B, C, E e a 2h15 min per la categoria D.

6.2 Tempo nei posti di lavoro

Il tempo trascorso nei posti di lavoro è considerato tempo di gara.

6.3 Tempo nei posti di tratta

Per le squadre e la categoria individuale il tempo di tratta è rilevato al passaggio dal posto di cambio e non alla consegna del testimone al prossimo frazionista.

7. Squalifica

La squadra sarà squalificata nei seguenti casi:

- non riconsegna del testimone all'arrivo.
- altre infrazioni del regolamento.

Le sanzioni sono decise dalla giuria, la quale garantisce l'applicazione del presente regolamento e decide in caso di divergenze circa l'applicazione del medesimo. La giuria decide in modo inappellabile.

8. Reclami

Eventuali reclami devono essere inoltrati per iscritto entro 30 minuti dal termine della competizione alla giuria che deciderà in modo inappellabile.

9. Sussistenza

Il Comitato d'organizzazione garantisce la messa a disposizione di acqua e bibite energetiche alla partenza/arrivo e ad ogni posto di cambio. Il Comitato d'organizzazione offrirà un rinfresco dopo la premiazione per i concorrenti e gli accompagnatori che si saranno annunciati. Il comitato d'organizzazione organizza il pranzo del giorno della gara per i collaboratori e le squadre che lo richiedono.

10. Servizio sanitario

È garantito su tutto il percorso tramite una rete di comunicazione efficiente e la presenza di medici e personale qualificato. Eventuali infortuni devono essere in ogni caso annunciati alla direzione di gara entro il termine della manifestazione. L'annuncio deve indicare: cognome, nome, indirizzo, data di nascita dell'infortunato e breve descrizione dell'infortunio.

11. Copertura assicurativa

I concorrenti che sono attivi nell'Esercito Svizzero in una scuola reclute o scuola quadri sono coperti dall'Assicurazione Militare. Coloro che non adempiono questa condizione devono provvedere individualmente alla necessaria copertura assicurativa. Indumenti ed equipaggiamento personali non sono compresi nella copertura assicurativa.

12. Iscrizione

La tassa d'iscrizione è fissata dal Comitato d'organizzazione. Nella tassa d'iscrizione è compreso il rinfresco finale, ma non i pasti o eventuali pernottamenti. Le iscrizioni e il relativo pagamento devono pervenire al Comitato d'organizzazione secondo i termini fissati.

13. Disposizioni particolari

Il presente regolamento è redatto in italiano, tedesco, francese e inglese. In caso di contestazione fa stato il testo in italiano.