

LIÇÃO 14: NA COMPETIÇÃO – CARTÃO DE PICOTES

Antes da partida, todos os atletas recebem um **CARTÃO DE PICOTES**. Este possui informações importantes como **nome, número, categoria, horário de partida, clube e percurso**. Há também uma série de quadrinhos que serão usados pelo atleta para mostrar que esteve no local determinado.

Encontrado o ponto de controle (PC) com o número procurado, você deverá perfurar o cartão de picotes no quadrinho correspondente à sequência. Cada perfurador faz uma marca distinta. O juiz da prova possui um gabarito. Assim, ele verifica se você esteve no PC correto ou não.

Caso ocorra algum engano de perfuração, você pode usar os 3 quadrinhos marcados com a letra “R”, ou mesmo a borda do seu mapa.

	21	22	23	24	25	26	27	Res 1	Res 2	Res 3
11		12	13	14	15	16	17	18	19	20
1		2	3	4	5	6	7		9	10

CLUBE BRAVO DE ORIENTAÇÃO

equipe

MAURICIO MARQUES DA TRINDADE
4104
H40N BRAVO
00:06:00
8

FEOPE
FEDERAÇÃO DE ORIENTAÇÃO DE PERNAMBUCO

Categoria

Nome

Número

Horário de Partida

Clube

Percurso