

Motitalia

mensile della Federazione Motociclistica Italiana - luglio agosto 2005 - n.7/8 - 1 €



Orientamento
vincere per un
metro in meno

Max Manzo
su Aprilia 550 SXV

Gargano
la terrazza sul mare
Coppa Italia
i protagonisti del 2005

Supermotard
l'Italia va di "traverso"

sport

MOTO ORIENTAMENTO

PIÙ CHE una gara UN GIOCO



Il pilota della moto "ufficiale" studia attentamente il tracciato, ma solo dopo aver ottenuto l'ok dai "ricognitori" può muoversi sulla scorciatoia "giusta".

**UNA BUSSOLA, UNA
CARTINA, UN PIZZICO
DI STRATEGIA E
FORTUNA. VINCE CHI
PERCORRE ANCHE
UN METRO DI MENO
PER ATTRAVERSARE
L'ITALIA DA COSTA
A COSTA. L'HA
INVENTATO IL MOTO
CLUB PISTAMUNNO**

Taglia, taglia, taglia, taglia. Non pensi ad altro che a cercare tagli e scorciatoie per rosicchiare anche un solo metro ai rivali. E' un gioco bellissimo questo moto/orientamento. La formula è facilissima: si stabilisce un punto A di partenza e un punto B. Vince chi percorre meno strada. Facile no? L'hanno inventata delle menti geniali come quella di Maurizio Romanelli ed i suoi soci, durante una serata leggermente alcolica dell'inverno 1985. Quell'anno i partecipanti erano solo dieci e correvano ognuno per sé. Il percorso da allora non è mai cambiato: dal Monte Conero (AN) al Monte Argentario (GR). Dall'Adriatico al Tirreno. Sono circa trecento chilometri, puoi farne anche cinquanta

in più ma anche quindici di meno e la faccenda cambia di molto. Il Club organizzatore è il Pistamunno, "gira mondo" in marchigiano. Partenza da Porto Sant'Elpidio e dritti fino a Numana, sotto il monte Conero. La distanza di 31,5 km in rettilineo serve per tarare il contachilometri ufficiale della moto eletta a "contametri" della squadra in gara. Siccome non tutti i contachilometri sono ugualmente tarati, questo primo tragitto serve a calcolare l'indice di compensazione da applicare all'arrivo. Ci penserà un piccolo programma del computer a calcolare le differenze. C'è da specificare lo spirito che lega tutti i partecipanti alla gara. Sono tutti amici o amici degli amici, non ci sono severi controlli di percorso che sarebbe im-

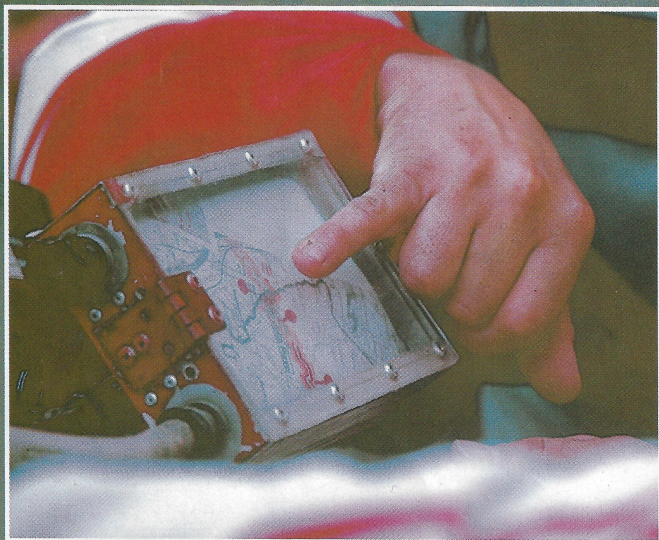
Testo e foto di Massimo Neriotti

possibile gestire. Tutti si fidano dell'onestà di tutti e tutti "giocano" felici. Da Numana ogni squadra ha seguito il percorso che aveva già comunicato in busta chiusa alla direzione. Sono sempre vietate le autostrade, le grandi statali e tutte le altre vie troppo facili e dirette. Il gioco è quello di percorrere ogni singolo sentierino, viottolo, campo non coltivato e strada che possa portare la squadra alla meta. Non c'è fretta, ci vuole solo occhio, precisione di guida e un po' di fortuna. A questa edizione hanno partecipato in circa cento persone. Sia stradisti che enduristi. I mezzi sono l'ultimo dei problemi. Si è visto di tutto, dalle BMW accrocchiate in casa, agli scooter, alle modernissime enduro, alle giapponesi da circuito, alle Vespa PX. Le classifiche sono divise in strada e fuoristrada. Le squadre possono avere un numero variabile di partecipanti: certo, in quattro è meglio che in venti, tutto diventa più agile, ma si può partecipare anche in solitaria, però tutto diventa più complicato perché non ci si possono permettere errori di percorso. La cosa più bella è che non si vince nulla. Non ci sono coppe, denaro, omaggi, nulla. Solo il diritto di prendere in giro i perdenti per tutto un anno, durante il quale se ne parla e ci si pensa. La febbre è la stessa dei contradaiooli di Siena.

Noi abbiamo viaggiato con la squadra sulla carta data per favorita. Maurizio ha fatto la guida stando sempre davanti, dotato di carte militari montate sul porta road-book e comunicava a gesti con Alberto, il pilota della moto "punzonata" alla partenza. Lui è quello che non deve fare un metro più del dovuto. Si muove solo ai comandi della guida. Quelli in mezzo sono i ricognitori che vengono mandati in avanscoperta per trovare il passaggio indicato sulle carte. Può capitare che alcuni sentieri o strade di campagna siano scomparsi per far posto alle coltivazioni, oppure che una scorciatoia libera sulla carta ci porti inaspettatamente di fronte a una statale. In una passata edizione Alberto smontò un guard-rail che impediva alla sua squadra l'attraversamento della strada. Bastò una chiave del 24, quella per smontare la ruota posteriore. La cosa geniale di questa gara è che può essere esportata in ogni parte d'Italia, può diventare il gioco di ogni Moto Club. Un'occasione gustosissima per



*Sul tracciato ideale
può capitare
di trovare ogni
genere di ostacolo,
ma questo non
è niente rispetto
a quello che molti
concorrenti hanno
superato.*



Sopra, una squadra in piena azione. A destra, al moto orientamento si può partecipare con ogni mezzo, dall'endurona specialistica al semplice scooter, così com'è varia la tipologia della strumentazione: a sinistra, un road book dettagliato.



tirare fuori le doti di navigazione di ognuno. L'unica cosa che non si può reggere è l'eccesso di controlli. Alla base ci deve essere l'onestà di tutti.

Un viaggio tra "sordi"

Durante il viaggio una sorta di lessico fatto di gesti tra la guida e l'ultimo che chiude il gruppo fa sembrare tutto una specie di partita a briscola. I compagni comunicano a gesti. Quando la colonna percorre una strada certa, c'è il problema delle curve. Per esempio, ogni curva a sinistra viene tagliata solo dopo esplorazione atten-

ta da parte dei ricognitori. Il lavoro di taglio e cucito del pilota "punzonato" è precisissimo, da portare avanti per trecento chilometri. Per nulla facile. La nostra squadra conta su piloti di esperienza e affiatamento e ci si dimentica anche di mangiare, pur di procedere e di rosicare metri agli avversari che chissà dove sono. La cosa strana è che si viaggia per chilometri senza mai incontrare gli altri, gli avversari. Salvo ritrovarsi ogni tanto a un bivio sperso nella campagna. Nessuno si muove, nessuno vuole scoprire le carte. Guerra dei nervi, totale.

A proposito di carte, abbiamo visto equipaggi dotati di carte militari, foto satellitari in scala 1:10, praticamente dei lenzuoli, radio ricetrasmittenti per le comunicazioni tra esploratori e guida. Vale tutto: bussole, piccioni viaggiatori e ogni aggeggio buono a trovare la strada. Tra la dotazione ci sono anche le funi che possono servire a calare o sollevare le moto in zone "imbarazzanti". E' capitato in altre edizioni di dover tagliare in modo un po' drastico per burroni e scarpate. A volte sono franate le strade dimenticate da tutti. Abbiamo assistito a tagli



Sotto, un gruppo di socie del Moto Club Pistamunno; l'organizzazione della gara richiede l'impegno di molti Tesserati.



A destra, la fase di punzonatura del contachilometri della moto ufficiale, opportunamente tarato dopo un percorso in piano di 31 km. Sopra, per trovare la scorciatoia giusta vale tutto, anche chiedere agli abitanti del luogo.

di rotatorie in contromano, previa esplorazione.... Abbiamo visto tagliare gli angoli degli incroci passando sui marciapiedi, ma anche moto attraversare i cortili delle chiese, persino un matrimonio e cortili di cave in disuso. Abbiamo violato un orto, tra i filari dei pomodori, nemmeno sfiorati, tutto sotto gli occhi del contadino consenziente. Tutto è lecito per guadagnare metri. E finalmente si vede l'altro mare, la riva opposta d'Italia. L'arrivo è stato purtroppo funestato da un tuffo in una fogna da parte di chi scrive. Un'esperienza orrenda che

ci segnerà per sempre e della quale preferiamo non parlare. La nostra squadra non ha vinto, battuta da altri che hanno percorso meno di 300 km e che ci lasciano una sola domanda: ma da dove sono passati? Questo ci rode moltissimo. Dopo la cena pantagruelica, le premiazioni. Un trionfo per la squadra vincitrice e la consegna di targhe ricordo. Nulla di più. La cosa eccezionale è l'onestà di tutti. Rubare le caramelle ai bambini non dà gusto quanto rosicare un metro di strada all'avversario. La sfida continua, a "pistà lu munno".

POCHE REGOLE TANTO DIVERTIMENTO



Le regole? Poche e semplici. A seconda delle zone si decidono le strade vietate. Sempre proibite le autostrade. Con la vernice viene punzonata la moto ufficiale che deve essere dotata di contachilometri meccanico. Viene controllata la pressione della gomma anteriore e si possono usare tutte le mappe a disposizione sul mercato. Da quest'anno c'è il limite di tempo alle 20,30.

Moto: si può usare qualsiasi modello. Tra le più "medagliate" c'era una anziana Cagiva 350 T4, ma si vedono anche scooter che salgono mulattiere e guadagnano torrenti. Non mancano nemmeno custom e giapponesi stradali. Ottime le enduro. L'importante è sorridere.

ORGANIZZAZIONE

Il Moto Club Pistamunno affiliato al Moto Club Firmum organizza questa "gara" dal 1985. Il referente è Fabrizio Romanelli, la sede del Club è al Centro Sociale di San Girolamo, Fermo (AP). Indirizzo internet: www.pistamunno.it. E-mail: faromoto@libero.it.