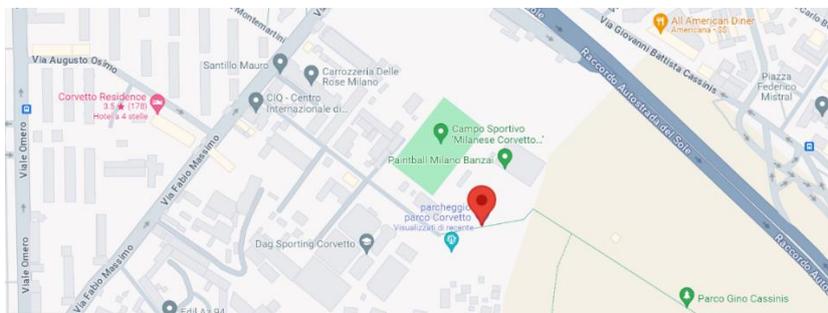


Milano nei Parchi - PORTO DI MARE - Comunicato gara numero 1

12 ottobre 2024

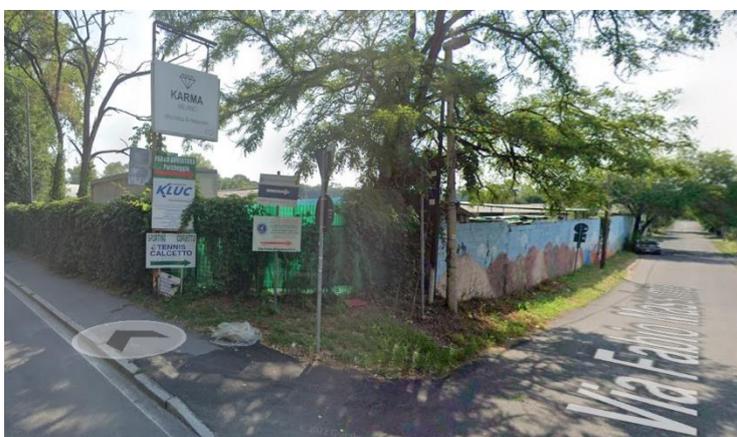
Il RITROVO della gara è presso il Parcheggio Parco Corvetto, in via Fabio Massimo, come da immagine qui sotto.



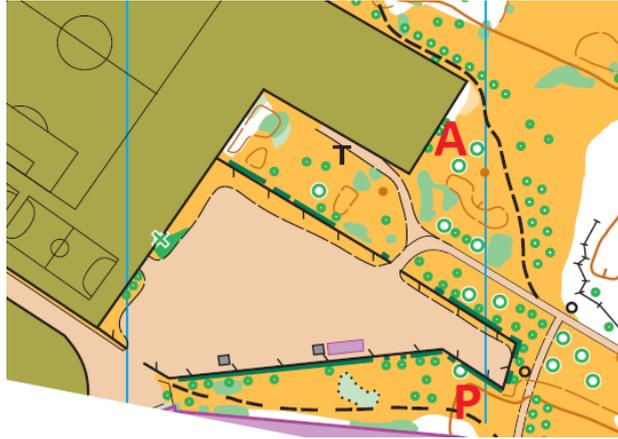
Le auto possono essere parcheggiate in via Augusto Osimo e via Giovanni Montemartini che hanno strisce blu (dovrebbero essere gratuite la domenica, ma controllate!) oppure al parcheggio del parco che però è abbastanza sconnesso.



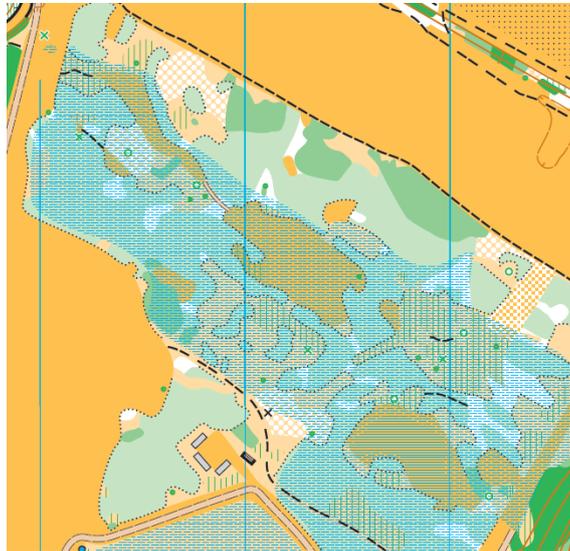
ATTENZIONE: per chi vuole parcheggiare nel parcheggio del Parco, la svolta a destra è solo quella indicata nella immagine qui sotto (fonte: Google Maps). Superare la svolta a destra vuol dire che o si svolta a sinistra in via Montemartini **oppure ci si trova in Tangenziale**, da dove occorrono almeno 15 minuti di auto per ritornare nella zona del Parco. Le indicazioni sono quelle per la Discoteca "Karma", il "Parco Avventura" ed il Tennis Calciotto dello Sporting Corvetto.



Per la classica gara di Corsa di Orientamento, la partenza e l'arrivo sono nei pressi del ritrovo, indicati rispettivamente con P (Partenza) e A (Arrivo) nella mappa qui sotto, rispetto alla posizione del Parcheggio Parco Corvetto



E' stata utilizzata per Milano nei Parchi la stessa mappa utilizzata in occasione del Trofeo Lombardia di Marzo 2024, che fu modificata per indicare la presenza di aree allagate: nessun percorso passa per la zona allagata perché questa continua ad esserlo, anzi è messa peggio del marzo scorso!



Nel territorio del parco è stato predisposto anche un percorso di livello Principianti di orienteering di precisione.

Le Partecipanti al percorso di Trail Orienteering dovranno rimanere obbligatoriamente all'interno del sentiero indicato nello schema qui sotto. Il sentiero potrà essere percorso avanti e indietro. Partenza ed Arrivo sono indicati con la lettera P, dove verrà preso il tempo di partenza e di arrivo e ritirato il cartellino.



PUNTI DI CONTROLLO

I punti di controllo per la corsa di orientamento sono caratterizzati da:

- prisma di tela bianco ed arancione
- paletto metallico
- codice di controllo (due lettere) attaccato al paletto
- punzone posizionato in cima al paletto o attaccato al paletto con una corda



Per il percorso di Trail-Orienteering è obbligatorio rimanere sul sentiero principale, senza uscire da esso.

Le piazzole (10 in tutto) sono indicate da un paletto di metallico (senza lanterna ma con un punzone attaccato ad una corda) con una numerazione da 1 a 10, posizionato sul bordo del sentiero. Due nastri bianco-rossi che partono dalla base del paletto potrebbero essere usati per delimitare a chi partecipa l'angolo di visuale entro il quale si trovano le lanterne di quello specifico punto di controllo.

Ogni punto di controllo è costituito da tre lanterne (identificate da sinistra a destra come A - B - C).



Le lanterne sono collocate in cima a paletti verdi di plastica, senza punzoni e senza codici di controllo.



PER IL PERCORSO DI TRAIL-O E' CONSENTITA A RISPOSTA "ZETA" = nessuna lanterna è stata posizionata al centro del cerchietto magenta disegnato in mappa. La punzonatura del cartellino avviene attraverso un punzone metallico



	A	B	C	Z
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

NOME E COGNOME

TEMPO DI PARTENZA

TEMPO DI ARRIVO