



FEDERAZIONE
ITALIANA
SPORT
ORIENTAMENTO



FEDERAZIONE
ITALIANA
SPORT
ORIENTAMENTO

Comitato Regionale Veneto



XXXII INVERNO VENEZIANO, TAPPA 1

MIRA

30 NOVEMBRE 2024

BOLLETTINO

L'A.S.D.O.G. Galilei, in collaborazione con la Proloco di Mira, sono lieti di darvi il benvenuto.

Programma:

13:30 - apertura segreteria

14:30 - apertura partenza

16:00 - chiusura partenza

17:00 - circa premiazioni

Ritrovo:

A partire dalle ore 13:30 Piazza Nove Martiri (Piazza Municipio) a Mira (VE).

Coordinate 45°25'59.0"N 12°07'24.0"E

Sono disponibili bagni pubblici nel retro del Municipio.

Non sono disponibili spogliatoi.

Pagamenti:

Per le Società FISO pagamenti possibilmente On Line tramite bonifico bancario intestato a **ASS.SPORT.DILETT.ORIENTEERING – IBAN IT49B084523618000000060477** inviare distinta di pagamento a: galilei.iscrizioni@gmail.com entro venerdì sera.

La ricevuta di Società verrà consegnata alla segreteria unitamente ad eventuali si.card noleggiate.

In loco saranno accettate iscrizioni fino ad esaurimento mappe dei percorsi colore e per il percorso LUDICO MOTORIO.

Parcheggi:

Nelle immediate vicinanze del ritrovo **45°25'56.9"N 12°07'24.4"E** è posto nel retro del Municipio.

I successivi sono tutti a max 5 minuti a piedi dal ritrovo.

45°25'58.4"N 12°07'20.0"E

45°26'06.1"N 12°07'22.4"E

45°26'03.0"N 12°07'29.6"E

Attenzione ai semafori di Via Nazionale, in quanto dotati di sistema T-red per il rilevamento del passaggio con il rosso. Si attivano anche solo con sosta sopra la linea bianca di stop.

Sistema di cronometraggio e punzonatura:

Per le categorie agoniste:

Sistema Sport-Ident per tutte le categorie, anche in modalità Air+.

Punching start non in modalità Air+ (deve essere punzonato.).

Finish in modalità Air+.

Per il percorso ludico motorio non sarà tenuto il tempo di gara, si punzoneranno le lanterne in cartina, chi volesse verificare di aver concluso il percorso nella maniera corretta, dovrà tornare al ritrovo e fare vedere la cartina alle addette della segreteria.

Partenza:

Dista 10 minuti al passo. Seguire le fettucce e le frecce partendo dal ritrovo. Per il tragitto verso la partenza, si passerà lungo i mercatini.

Si può partire tra le 14:30 e le ore 16:00, secondo le istruzioni del personale addetto.

Il concorrente deve effettuare il **CLEAR** e **CHECK**.

La partenza è di tipo punching start: il concorrente punzonerà la stazione di start. La stazione di partenza NON è programmata in modalità Air+, è necessario punzonare lo start.

La mappa di gara non è anti-spappolo, in caso di pioggia saranno presenti buste in partenza.

PER IL PERCORSO LUDICO MOTORIO PRESENTARSI IN PARTENZA CON LA RICEVUTA RILASCIATA IN SEGRETERIA AL MOMENTO DELL'ISCRIZIONE. ALLA PARTENZA VERRA' CONSEGNATA LA CARTINA (O LE CARTINE RICHIESTE ALL'ATTO DI ISCRIZIONE) E SI POTRA' INIZIARE LA PROPRIA PROVA.

Saranno presenti in partenza istruttori che sono disponibili a spiegare l'Orienteering.

Mappa:

La cartina è in scala 1:5000, è stata aggiornata nel 2024. Non essendo in materiale idrorepellente anti spappolo, in caso di pioggia, saranno disponibili delle buste in partenza.

Arrivo:

L'arrivo sarà situato a 10 minuti a piedi dal ritrovo. Seguire le indicazioni del personale addetto e le fettucce. Ricordare di punzonare il FINISH. Ricordarsi di scaricare la si.card in segreteria.

È obbligatorio riconsegnare in segreteria, dopo la gara, le si.card noleggiate! In caso di perdita o danneggiamento verrà richiesto un rimborso pari a 30 € per ciascuna si.card.

Formula di Gara:

La formula di gara è classica a sequenza obbligata, con partenza di tipo punching start. Per tutte le categorie verrà usato il sistema di punzonatura elettronica Sport-Ident, si raccomanda di eseguire il Clear della si.card. Sarà attiva la modalità air delle stazioni.

Nel caso in cui una stazione non funzionasse si ricorda di punzonare in cartina.

Descrizione punti:

Presente solo in mappa per tutte le categorie. In simboli per GIALLO, ROSSO, NERO.

Testuale per BIANCO e LUDICO MOTORIO.

Risultati:

Risultati su Oribos Live, accessibili via app Oribos Live o via web <https://bostek.it/live>.

Premiazioni:

Appena possibile finita la gara, indicativamente verso le 17:00 al ritrovo.

Come da regolamento dell'Inverno Veneziano, verranno premiati i primi tre uomini e le prime tre donne di ogni percorso colore.

Premio di partecipazione per tutti i bambini partecipanti al percorso ludico motorio.

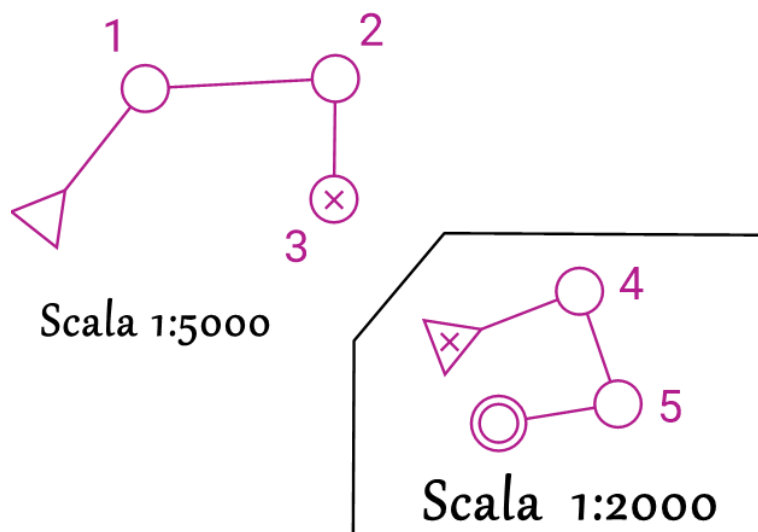
Non perdetevi l'occasione di visitare i mercatini di Natale presenti in zona ritrovo!

Info tecniche

Caratteristiche percorsi:

Percorso	Km sforzo effettivi
Ludico-Motorio	1,8
BIANCO	1,8
GIALLO	3,6
ROSSO	5,2
NERO	6,3

Percorsi: Per le categorie: Nero, Rosso e Giallo sarò presente uno zoom in mappa in scala 1:2000. La ripartenza dello zoom verrà indicata con il simbolo del triangolo di partenza che corrisponderà all'ultima lanterna punzonata in scala 1:5000.



Tempo massimo di gara: 75 minuti.

Aree vietate:

È **ASSOLUTAMENTE PROIBITO** l'attraversamento di tutte le zone della mappa con simboli che vietano il passaggio: aree colore **verde oliva** (aree private) e le aree **barrate di rosso/barrate di magenta**, pena la SQUALIFICA.

Per tutti i percorsi sono presenti due lanterne con sistema stop and go (codici: 55-69). La tratta sarà lunga 220 m e sarà fettucciata.

In questa tratta sarà presente un attraversamento stradale presidiato da personale addetto, il tempo massimo della tratta sarà 4 minuti.

Proibito attraversare i campi coltivati o arati.

Si raccomanda il rispetto dei giardini e delle aree normalmente private messe a disposizione per la gara.

I tracciati si sviluppano prevalentemente in aree aperte al traffico veicolare: prestare attenzione e seguire le norme del Codice della Strada. Consigliate scarpe da Running.

Note cartografiche:

Simbologia: simbologia ISSOM per coerenza con la scala scelta. Principalmente ciò implica che sono usati i 4 livelli di verde e che le fontane sono cerchietti azzurri e non quadrati.

Simboli particolari: per una maggior leggibilità, sono stati adottati dei simboli ISSprOM 2019-2, per quanto riguarda:

- Muri attraversabili: non sono linee grigie ma linee nere con pallini (simbolo 513.1).
- Strade con maggior traffico veicolare: segnalate con marrone 50 %.
- Multilevel: simboli (512.1/512.3)

Note sui rilievi:

- Certi limiti di vegetazione, a causa della stagionalità, possono risultare meno netti rispetto a quanto illustrato in mappa.
- Le forme del terreno, cocuzzoli, colline, depressioni, sassi ed aree sassose non sono di dimensioni e altezze elevate, tuttavia sono facilmente identificabili e riconoscibili.
- Le X VERDI (radici) nella maggior parte dei casi sono ceppi. Sono state mappate dove rappresentano un importante riferimento.
- Le X NERE (oggetti particolari) indicano prevalentemente panchine, mentre i giochi sono indicati con il cerchiello nero (oggetti particolari).
- Alcuni piccoli piccoli monumenti (vedi foto) sono stati cartografati come sassi



- Sono stati cartografati con il simbolo muro non attraversabile solamente i cassonetti (vedi foto) che possono influire sulle scelte di percorso.



L'ORIENTEERING GALILEI E LA PROLOCO DI MIRA AUGURANO A TUTTI BUONA GARA!!!

L'A.S.D.O. G . Galilei declina ogni responsabilità per danni a cose o/a persone che dovessero accadere prima, durante e dopo la gara.

