



COMUNICATO GARA

INVERNO ORIENTISTICO VENEZIANO - SAN LIBERALE 20 FEBBRAIO 2022

L'A.S.S. Orienteering Malipiero di Marcon vi dà il benvenuto a San liberale e augura a tutti di passare una serena giornata all'insegna del divertimento e dello sport.

PROGRAMMA

- 8:45 Ritrovo e apertura segreteria presso Impianti Sportivi Via Zuccarello, San Liberale – Marcon (VE).
- 9:45 Prima partenza.
- 12:00 Premiazioni e chiusura della manifestazione.

RITROVO E PARCHEGGI

Dalle ore 8:45 presso gli **Impianti Sportivi di via Zuccarello – San Liberale (VE)** ([45.54605950069369, 12.339432347476674](https://www.google.com/maps/place/45.54605950069369,12.339432347476674)), seguire le indicazioni in loco. La segreteria sarà aperta solo per l'iscrizione ai percorsi ludici (Facile, Medio) fino alle 9:30 e fino ad esaurimento cartine. Per gli atleti tesserati iscrizione anticipata online nel sito FISO entro venerdì 18/02/2022. Per i non tesserati (percorsi ludici) via e-mail ormalipiero@gmail.com. Parcheggio in loco, seguire le indicazioni degli addetti. L'accesso all'arena di gara è consentito con mascherina FFP2, mantenendo la distanza interpersonale di almeno un metro

CARTA DI GARA

"San Liberale di Marcon (VE)" – NUOVA 2022! Scala 1:4 000, simbologia IsSprom 2019 – 2, formato A4 orizzontale. Le carte non sono resistenti all'acqua, saranno disponibili buste in plastica alla partenza in caso di pioggia (ricordiamo di NON disperderle nell'ambiente). Alla fine della gara le cartine NON verranno ritirate: si confida pertanto nel Fair-Play dei concorrenti nei confronti di chi deve ancora partire.

FORMULA DI GARA

Classica a **sequenza obbligata** con punzonatura elettronica di tipo Sport Ident (**attiva la modalità AIR+**).

PARTENZE

La prima partenza è fissata alle ore **09.45** in base ad una griglia di riferimento a cui i partecipanti dovranno attenersi. La zona è posta a **circa 800 mt** dalla segreteria/ritrovo e saranno presenti delle fettucce per indicare la via per arrivarci. I concorrenti saranno chiamati a **-1'** dall'orario che sarà stato assegnato loro nella griglia. **NON presentarsi con grande anticipo rispetto al proprio orario di partenza per evitare assembramenti (massimo 5' prima).**

Presentarsi con **mascherina FFP2 indossata**. Disinfettare le mani prima dell'ingresso. Effettuare clear e check (necessario per attivare la SIAC) e, su indicazione dello staff, togliere la mascherina e raccogliere la propria mappa (a -15" dalla propria partenza). **PARTIRE AL MINUTO ASSEGNATO** inserendo la propria si card nella stazione "START" (punching start). È compito del concorrente, dopo aver raccolto la mappa, verificare che la stessa corrisponda al proprio colore. La partenza sarà di tipo svedese con una lanterna K (da non punzonare) posta in corrispondenza del triangolo sulla carta.

Per il percorso **ludico motorio** le partenze sono libere dalle 09:45 alle 10:30

PUNZONATURA E DESCRIZIONE PUNTI

Per tutte le categorie verrà usato il sistema di punzonatura elettronica. Ricordiamo ai meno esperti che in caso di non funzionamento di una stazione si dovrà punzonare sul bordo della carta utilizzando il punzone meccanico attaccato alla lanterna. La **descrizione dei punti** è presente sulla carta di gara. Per i percorsi Bianco e Ludico la descrizione punti sarà di tipo testuale.

TERRENO DI GARA

La gara si svolge in prevalenza su **area urbana** con attraversamento di alcuni giardini pubblici ed una minima area campestre. È **assolutamente vietato, pena la squalifica**, scavalcare recinzioni segnate come non valicabili e danneggiare la vegetazione. Correndo essenzialmente in area urbana, si raccomanda a tutti di prestare la massima attenzione.

ARRIVO

Nei pressi del ritrovo.

RISULTATI

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

PREMIAZIONI

Verranno tenute il prima possibile, intorno alle 12.00 presso il ritrovo e verranno premiati i primi tre classificati M/F di ciascuna categoria. **Per i percorsi ludici non verrà stilata una classifica, ma sono previsti premi di partecipazione.**

Chi desiderasse prendere parte alla manifestazione ma non fosse tesserato con nessuna società e fosse sprovvisto di certificato medico, potrà partecipare SOLO ED ESCLUSIVAMENTE come attività Ludico-Motoria (si potrà scegliere tra percorso medio e corto) e non verrà inserito in nessuna classifica. Al momento dello "scarico dati", dopo l'arrivo, verrà comunicato, comunque, il tempo impiegato ad effettuare il percorso

NOTE TECNICHE

LUNGHEZZE PERCORSI

Percorso	Distanza effettiva (su scelta migliore)	
NERO	7,9km	29 punti
ROSSO	6,3km	22 punti
GIALLO (ludico medio)	3,8km	19 punti
BIANCO (ludico corto)	2,6km	14 punti

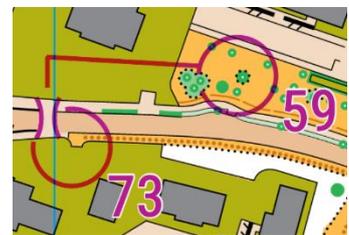
OGGETTI PARTICOLARI

L'impianto cartografico prevede i seguenti oggetti particolari:

- **cerchietto nero** (simbolo 530) giochi da parco, porte da calcio/basket
- **x nera** (simbolo 531) pali della luce

NOTE DEL TRACCIATORE

È presente un unico **passaggio stradale obbligatorio** (simbolo 710.1), che si utilizzerà una volta sola, comune a TUTTI i percorsi. L'attraversamento verrà effettuato mediante il sistema "STOP e RESTART", con sottrazione del tempo impiegato per la punzonatura delle due lanterne codice 59 e 73. Il concorrente arriverà nei pressi del passaggio pedonale troverà la lanterna con codice 59 (DA PUNZONARE!), e avrà il tempo massimo di 1 minuto per portare a termine l'attraversamento seguendo le indicazioni, anche di arresto, del personale volontario e dirigersi alla successiva lanterna con codice 73 (DA PUNZONARE!). In caso il concorrente impiegasse più di un minuto, non sarà sottratto il surplus di tempo.



I percorsi **Rosso** e **Nero** presentano un **cambio carta** durante il percorso. In partenza, alle suddette categorie, verranno consegnate 2 cartine in una busta trasparente. Una volta che i concorrenti di questi 2 percorsi avranno punzonato l'ultimo punto della prima parte (es. 10) dovranno girare la cartina e troveranno il triangolo di partenza della seconda parte in corrispondenza della lanterna in cui si trovano. Da qui continueranno la gara e la numerazione delle successive lanterne sarà progressiva (es. 11).

Nel terreno di gara vi sono alcuni cantieri (piccoli/medi) segnalati in carta con il simbolo 714 (purple 50%).



IMPORTANTE: tutti i concorrenti (anche quelli che si dovessero ritirare), DEVONO passare al traguardo per scaricare i dati e consegnare la si-card eventualmente noleggiata. Lo scarico della Si-Card viene effettuato in segreteria posta nei pressi dell'arrivo. Si raccomanda di non dimenticarsi di passare per effettuarlo.

Nota: L'ASSD Orienteering Malipiero, pur impegnandosi per la buona riuscita della manifestazione, declina ogni responsabilità per danni a persone e cose che dovessero verificarsi prima, durante e dopo la gara. Per quanto non riportato in questo comunicato, si fa riferimento al regolamento federale in vigore ed al codice della strada.

NORMA COVID: Si applica il protocollo federale anti-covid vigente. Come da ultimo aggiornamento del protocollo, è necessario essere in possesso di valido green pass base (vaccino o guarigione o tampone) per poter partecipare alla gara in qualunque categoria. L'obbligo vale anche per gli accompagnatori. Sono esenti i minori di 12 anni e i soggetti previsti dalle norme di legge. Le esenzioni dovranno essere dichiarate in Segreteria o allo staff addetto al controllo green pass. Nei pressi della segreteria sarà verificato il green pass di atleti ed eventuali accompagnatori. Il braccialetto colorato allacciato al polso dovrà essere esibito ai responsabili della partenza. Il braccialetto sarà consegnato anche agli under 12 e/o agli esenti.