



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO  
Comitato Regionale Veneto

CON IL PATROCINIO  
DEL COMUNE  
DI VIGONOVO



**XXIX INVERNO VENEZIANO, FINALE**  
**VIGONOVO - PARCO SARMAZZA**  
**27 FEBBRAIO 2022**  
**BOLLETTINO**

*L'A.S.D.O.G. Galilei con il patrocinio ed il contributo del Comune di Vigonovo sono lieti di darvi il benvenuto a questa giornata di sport a Vigonovo.*

**INFORMAZIONI LOGISTICHE**

**Programma:**

08:30, apertura segreteria  
09:30, prima partenza  
11:00 chiusura partenza  
12:00 circa premiazioni

**Ritrovo:**

Ore 8:30 Centro Argento Vivo, Via Montale 1, Vigonovo (VE). Coordinate GPS 45°23'18.5"N 12°00'36.2"E

Come da protocollo Covid della FISO è fatto obbligo del possesso di Green Pass "base" per atleti, tecnici, accompagnatori e staff dell'organizzazione. Sono esentati dal Green pass i minori di 12 anni e i soggetti esenti dalla campagna vaccinale sulla base di idonea certificazione medica rilasciata secondo i criteri definiti con circolare del Ministero della salute. Inoltre è richiesta la mascherina FFP2 al ritrovo della gara.

Il Green pass sarà controllato all'ingresso e verrà consegnato un braccialetto. Il braccialetto verrà consegnato anche ai minori di 12 anni o a chi presenta idonea esenzione. Non sono disponibili spogliatoi e neppure il ristoro a fine gara.

Presenti servizi igienici.

**Parcheggi:**

Ampi parcheggi nei pressi del ritrovo alle seguenti coordinate:

45°23'15.7"N 12°00'34.9"E

45°23'15.7"N 12°00'39.5"E

**Pagamenti:**

Online PER SOCIETA' FISO tramite bonifico intestato a: ASS.SPORT.DILETT.ORIENTEERING IBAN **IT311084523618007000060477** Causale: Nome della Società - Gara Vigonovo. Inviare distinta di pagamento a [galilei.iscrizioni@gmail.com](mailto:galilei.iscrizioni@gmail.com) entro venerdì sera.

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

## INFORMAZIONI TECNICHE

**Mappa:**

Vigonovo 2020, la cartina è in scala 1:5000, equidistanza 2,5 m, è stata realizzata nel 2020 aggiornata nel 2022.

Simbologia ISSOM (vedasi note cartografiche).

In caso di brutto tempo saranno disponibili delle buste in partenza. Il concorrente dovrà provvedere ad imbustare la propria carta.

**Sistema di cronometraggio e punzonatura:**

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

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

Finish in modalità Air+

**Partenza:**

Dista 10 min camminando. Seguire le fettucce e le frecce partendo dal ritrovo. In partenza obbligo di utilizzo mascherina (anche chirurgica) fino al momento dello start.

NON è di tipo svedese/delayed start: *il triangolo in carta corrisponde a dove è consegnata la mappa.*

Con griglia e sistema punching start per i percorsi colore dalle ore 9.30.

Partenze libere per i ludico motorio dalle ore 9.30 alle 11.00.

La stazione di partenza NON è programmata in modalità Air+, è necessario punzonare lo start.

**PER I PERCORSI LUDICO MOTORIO PRESENTARSI IN PARTENZA CON LA RICEVUTA RILASCIATA AL MOMENTO DELL'ISCRIZIONE, VERRA' CONSEGNA 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.**

**Arrivo:**

L'arrivo della gara dista circa 5 minuti al passo dal Ritrovo. Ricordare di punzonare il FINISH per arrestare il tempo di gara (anche con modalità Air+).

Seguire le fettucce dal Finish al ritrovo e ricordarsi di scaricare la si.card in segreteria.

**Formula di Gara:**

La formula di gara è classica a sequenza obbligata, **partenza con griglia** ma con stazione di punching start. Per tutte le categorie verrà usato il sistema di punzonatura elettronica Sport-Ident, si raccomanda di eseguire il Clear. 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. Nel caso in cui una stazione non funzionasse si ricorda di punzonare in cartina.

**PER IL PERCORSO LUDICO MOTORIO NON SARA' 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.

#### **Descrizione punti:**

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

Testuale per BIANCO e LUDICO MOTORIO.

#### **Abbigliamento:**

Come da volantino, i percorsi si sviluppano per **più del 95 %** su sentieri, prati ma anche boschetti. Rispetto a novembre-dicembre ed ai mesi estivi, la vegetazione è meno fitta, tuttavia, sono presenti aree verdi e con presenza di rovi: **è pertanto consigliato l'uso di calzognette o calzettoni lunghi (tipo quelli da calciatori) per proteggere le gambe. Sono altresì consigliate scarpe da bosco/da sterrato: in caso di pioggia il fondo in certe zone può risultare molto viscido e scivoloso.**

#### **Premiazioni:**

Appena possibile finita la gara, indicativamente verso le 12:00 al ritrovo.

Come da regolamento del Campionato Veneziano, verranno premiati i primi tre uomini e le prime tre donne di ogni percorso colore. Premio di partecipazione per i bambini del percorso Ludico Motorio.

**È previsto un premio speciale per il miglior travestimento o maschera di Carnevale!**

(Consiglio: nella scelta del costume considerare gli aspetti legati alla vegetazione).

## **INFORMAZIONI SU TERRENO E PERCORSI**

#### **Aree vietate:**

E' **ASSOLUTAMENTE PROIBITO** l'attraversamento di tutte le zone della mappa col colore **verde oliva** (aree private delle abitazioni) e le aree **barrate di rosso/magenta verticali**, pena la SQUALIFICA.

Proibito attraversare i campi coltivati o arati.

#### **Ponte:**

Per i percorsi GIALLO, ROSSO e NERO è previsto l'attraversamento del Brenta tramite un ponte.

**ATTENZIONE:** sono presenti **2** ponti, uno nuovo a NORD ed uno vecchio più a SUD che PER MOTIVI DI SICUREZZA È CHIUSO. È ASSOLUTAMENTE VIETATO L'ATTRAVERSAMENTO (è comunque barrato in rosso).

Utilizzare SOLO il ponte a NORD.

#### **Cavalcavia idrovia:**

Nei percorsi NERO e ROSSO possono essere effettuate scelte di percorso che comportano **COSTEGGIARE MA NON ATTRAVERSARE** una strada provinciale, piuttosto trafficata. E' presente spazio a destra della carreggiata che consente il passaggio al di fuori delle corsie riservate ai veicoli. Saranno presenti addetti, ma prestare la debita attenzione.

#### **Oggetti pericolosi:**

Nel bosco sono presenti alcuni ferri piantati nel terreno ed una buca poco visibile, che verranno debitamente fettucciati: prestare comunque attenzione!

## Tratto fettucciato

Dalla lanterna 64, I percorsi BIANCO e LUDICO troveranno come aiuto sul terreno delle fettucce da seguire (come quelle per la partenza) in salita fino al sentiero: al sentiero, le fettucce si interrompono e bisogna tornare a seguire la mappa.

## Lunghezze e caratteristiche dei percorsi

Percorso	Lunghezza (km)	Dislivello (m)	Km <u>sforzo</u> effettivi indicativi	N° lanterne
Ludico-Motorio	1,5/2,5	10/25	1,8/3,3	12/15
BIANCO	1,5	10	1,8	12
GIALLO	3,0	40	3,9	18
ROSSO	3,7	60	5,2	28
NERO	4,8	80	6,7	29

## INFORMAZIONI CARTOGRAFICHE

### Simbologia

Simbologia ISSOM per coerenza con la scala scelta. Principalmente ciò implica che:

- sono usati i 4 livelli di verde;
- le fontane sono cerchietti azzurri e non quadrati.

### Note

- La vegetazione è molto mutevole in questo periodo: certi limiti di vegetazione possono risultare meno netti rispetto a quanto illustrato in mappa.
- La percorrenza è *buona* dal «bianco» fino alla combinazione «verde 2 + linee di rovi poco ravvicinate». Da «verde 2 + linee di rovi molto ravvicinate» a «verde 4» la percorrenza è dal '*molto impegnativa*' all'*impossibile*.
- Il termine delle scarpate degli argini di terra non è sempre netto come in mappa.
- Certi cocuzzoli e piccole depressioni sono piuttosto piccoli, tuttavia distinguibili sul terreno. In certi contesti, sono stati mappati i principali.
- Le X VERDI (radici) nella maggior parte dei casi sono ceppi. Sono state mappate solo le principali che rappresentano un utile riferimento.

## INFORMAZIONI PROTOCOLLO COVID

È obbligatorio seguire il protocollo federale anti-Covid scaricabile e visionabile per intero al seguente link. <https://www.fiso.it/pagina/legislazione-sportivo-sanitaria> aggiornamento del 28.01.2022.

**Si ricorda di indossare la mascherina in tutte le aree della manifestazione (RITROVO, PARTENZA E ARRIVO) e mantenere la distanza interpersonale di almeno 1 metro evitando gli assembramenti.**

Sarà presente gel igienizzante alla segreteria e alla partenza.

Il Direttore di Gara ha l'autorità di sospendere la gara e/o escludere persone dalla gara se i requisiti per la protezione dalle infezioni non sono rispettati.

## COS'E' L'ORIENTEERING?

L'orienteeing è uno sport di origine scandinava che consiste nell'effettuare un percorso segnalato nella mappa topografica consegnata in partenza, transitando attraverso una sequenza di tappe intermedie - punti di controllo o lanterne.

Ogni concorrente è libero di scegliere la strada più efficace, cercando le vie più veloci. Si può praticare l'Orienteering camminando in passeggiata o correndo, per vincere.

Dopo l'iscrizione, il concorrente si dirige verso la partenza, seguendo le frecce e le fettucce presenti.

In partenza viene consegnata una mappa in scala che rappresenta il territorio attraverso opportuna simbologia.

Oltre al disegno del territorio, la mappa ha dei simboli di colore magenta:

Triangolo: partenza

Cerchietti numerati progressivamente: lanterne su cui è obbligatorio transitare

Due cerchi concentrici: arrivo

Per sapere dove andare, è prima di tutto necessario orientare la mappa: ciò si può fare o sapendo dov'è il Nord magnetico terrestre, oppure guardandosi intorno e disponendo la mappa in modo che gli oggetti rappresentati abbiano corrispondenza con gli oggetti reali che vediamo.

Con la mappa orientata ed individuata la tratta da fare, studiando la mappa è possibile individuare una o più strade che ci portano alla lanterna; sta al concorrente trovare la più vantaggiosa!

Decisa la strada, occorre farla nella realtà, tenendo la mappa orientata. Se fate tutto bene, sarete arrivati al vostro punto di controllo!



*Esempio di lanterna*

Ogni lanterna ha un codice diverso, per distinguerla dalle altre presenti sul terreno. In mappa è presente la descrizione di ogni lanterna con il relativo codice.

Se vi siete iscritti ad un percorso colore, prima di partire, in segreteria vi sarà fornita una Si-Card, una chiavetta da mettere sul dito: infilate la punta di questa nel foro della scatola finché non sentite dei bip e non vedete una lucetta rossa lampeggiante.

Se volete provare il percorso ludico motorio invece non vi verrà tenuto il tempo, prenderete il punzone e timbrerete in mappa.

Per ogni domanda o chiarimento non esitate a domandare allo staff dell'organizzazione, in particolare chiedete di Federica!

Buon Divertimento!!



A.S.D.O. G. GALILEI

*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.*