



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO

Comitato Regionale Veneto



## XXX INVERNO VENEZIANO, TAPPA 1

# MIRA

## 03 DICEMBRE 2022

### 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 e il ristoro a fine gara.

#### **Pagamenti:**

Per le Società FISO pagamenti possibilmente On Line tramite bonifico bancario intestato a **ASS.SPORT.DILETT.ORIENTEERING – IBAN IT49B0845236180000000060477** inviare distinta di pagamento a: [galilei.iscrizioni@gmail.com](mailto: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 andare dal ritrovo alla partenza, i concorrenti saranno indirizzati presso il passaggio pedonale semaforico. Come da Codice della Strada, l'attraversamento è consentito solo con luce verde.***

Si può partire tra le 14:30 e le ore 16:00, secondo le istruzioni e le direttive 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, sarà cura del concorrente stesso assicurarsi di avere punzonato detta stazione.

La mappa di gara non è anti-spappolo, in caso di pioggia verrà imbustata.

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

**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 2022. Non essendo in materiale idrorepellente anti spappolo, in caso di pioggia, saranno disponibili delle buste in partenza.

### **Arrivo:**

L'arrivo sarà situato a 5 minuti a piedi dal ritrovo. Il tragitto è lo stesso, al contrario, effettuato per andare in partenza

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.**

**Riconoscimento alle scuole partecipanti.**

**Dopo la gara, non perdetevi l'occasione di visitare i mercatini di Natale presenti in zona ritrovo!**

## Info tecniche

Caratteristiche percorsi:

Percorso	Km sforzo effettivi	N° lanterne
Ludico-Motorio	1,7	10
BIANCO	1,8	11
GIALLO	4,1	21
ROSSO	5,9	27
NERO	7,2	29

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/magenta verticali**, pena la SQUALIFICA.

È presente in mappa una strada barrata in magenta, in quanto porta ad un incrocio pericoloso con semaforo. Le scelte migliori di tutti i percorsi non prevedono l'uso di questa strada e l'attraversamento di questo incrocio.

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.

**Alcuni attraversamenti saranno presidiati da personale addetto.**

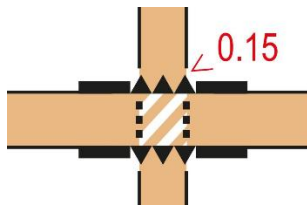
## Note cartografiche:

**Mappa:** Mira Nord, scala 1:5.000, nuova realizzazione.

**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 cerchi 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).
- Multilevel – tunnel: gli accessi sono stati segnati con i triangoli (simbolo 512.1) e le zone con il doppio livello sono rappresentate con il simbolo 512.3 (simbolo d'area corrispondente con linee oblique bianche). È stato rappresentato il livello superiore, mentre l'inferiore è stato molto generalizzato ed ha solo scopo di passaggio.



- Strade con maggior traffico veicolare: segnalate con marrone 50 %.

## 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 AZZURRE (oggetti particolari idrici) rappresentano dei tombini rialzati molto prominenti (di una condotta DN200 parzialmente interrata in calcestruzzo vibrato).
- Le X NERE (oggetti particolari) indicano prevalentemente panchine, mentre i giochi sono indicati con il cerchietto nero (oggetti particolari).
- Le T nere (torri) indicano dei fari molto alti. Per una maggior leggibilità, alcuni sono stati omessi.

## 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.*

