



VeNotte 2023

28 GENNAIO 2023

BOLLETTINO N. 1



■ **Ritrovo**

Apertura segreteria, ore 17:00 presso CUS VENEZIA - Dorsoduro 2407 - Fondamenta dei Cereri- 30123 Venezia. Sono presenti spogliatoi e docce. Si chiede la cortesia di liberare gli spogliatoi nel momento in cui si è terminato di utilizzarli affinché tutti possano usufruirne alternativamente. Sono presenti molti spazi coperti in cui lasciare depositate le borse, utilizzabili comunque come spogliatoi. Al centro gara sarà presente il medico. Non è previsto il ristoro.

■ **Parcheggi**

Oltre agli innumerevoli parcheggi a pagamento presenti sia a Piazzale Roma, che in terraferma, si consigliano i seguenti parcheggi gratuiti:

Parcheggio Expo: 45°28'04.6"N 12°15'33.5"E presente sia parcheggio a pagamento che gratuito un po' più distante, a 5 minuti a piedi da Via della Libertà fermata bus. (fornirsi di biglietto prima)

Parcheggio Petroli: 45°27'55.1"N 12°15'59.1"E con navetta.

Per consultare gli orari: <https://actv.avmspa.it/sites/default/files/attachments/pdf/UM/PK1.pdf>

A 5 minuti a piedi da Via della Libertà per ulteriori corse bus (fornirsi di biglietto prima).

Parcheggio Porta Gialla SAN GIULIANO: 45°28'03.1"N 12°16'46.7"E a 5 minuti a piedi da fermata bus/tram Orlanda San Giuliano. (fornirsi di biglietto prima)

■ **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 entro venerdì sera. **La ricevuta di Società** verrà consegnata alla segreteria unitamente ad eventuali sicard noleggiate.

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

■ **Formula di Gara**

La formula di gara è classica a sequenza obbligata, tipo middle allungata/shortened long. Per tutte le categorie verrà usato il sistema di punzonatura elettronica SportIdent (tranne per Ludico Motorio), si raccomanda di eseguire il Clear e il Check della sicard. È obbligatorio riconsegnare in segreteria, dopo la gara, le sicard noleggiate! In caso di perdita o danneggiamento verrà richiesto un rimborso pari a 30 € per ciascuna sicard.

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

È consigliato l'uso di una torcia o di una lampada frontale.

Il tempo massimo di gara è di 90 minuti, o comunque non maggiore rispetto al doppio del tempo del vincitore.

■ **Sistema di cronometraggio e punzonatura**

Per le categorie agoniste:

Sistema SportIdent per tutte le categorie, anche in modalità Air+. Start in modalità classica. Finish in modalità Air+.

Per il percorso ludico motorio:

Non sarà tenuto il tempo di gara e si punzoneranno le lanterne in cartina. Chi volesse verificare di aver concluso il percorso nella maniera corretta, dovrà tornare al centro gare e fare vedere la cartina alle addette della segreteria.

■ **Partenza**

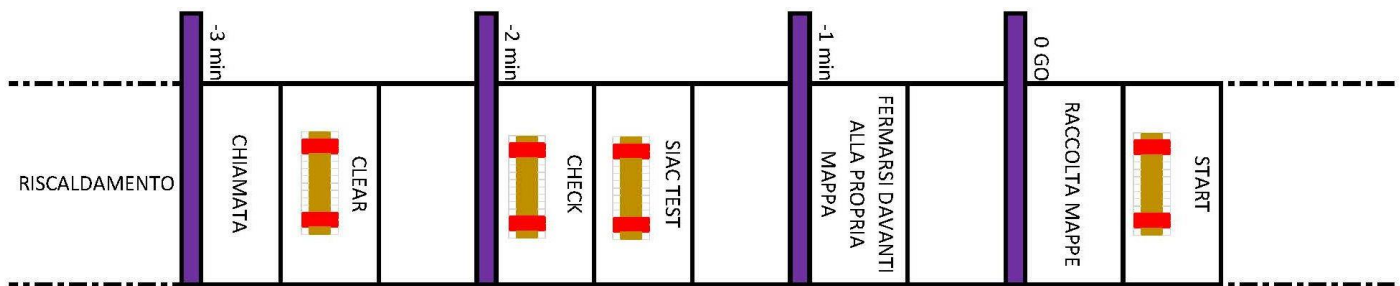
La prima partenza è fissata per le ore 18:00. Dista 7-8 minuti al passo dal ritrovo, segnalata mediante fettucce e cartelli. Saranno predisposti due ingressi limitrofi: uno per Ludico Motorio, uno per tutte le altre categorie.

Per il percorso ludico-motorio basterà presentarsi in partenza con la ricevuta rilasciata in segreteria dopo il pagamento, seguire le indicazioni del personale addetto, ritirare la propria cartina e partire.

Per i percorsi agonisti e direct:

L'orario di partenza è determinato da griglie.

Il concorrente dovrà comunque punzonare la stazione di start, vedi schema sottostante.



Per tutti:

La zona partenza è ampia, quindi si prega di non accalcarsi a ridosso dei gazebo e di seguire ordinatamente le indicazioni del personale addetto.

Il triangolo è posizionato nel punto in cui si raccolgono le mappe.

Mappa di Gara

La cartina è in scala 1:5000 con simbologia ISSOM. Realizzata nel 2006, aggiornata nel 2023, estratto della carta CS384. Sarà in formato A3 per i percorsi: M16, M-W18, M-WE, MB, M-W35, M45, M55; in A4 per gli altri percorsi.

La mappa di gara sarà stampata su carta Synaps, anti spappolo e antistrappo.

La descrizione dei punti sarà stampata sulla carta di gara per tutte le categorie.

Arrivo

L'arrivo è situato fuori il centro gara.

Ricordarsi di scaricare la sicard in segreteria dopo il finish e riconsegnare le sicard a noleggio.

In caso di ritiro è obbligatorio scaricare i dati in segreteria. Per chi possiede la Siac è consigliato passare per il finish in modo di spegnere la modalità Air+.

Risultati

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

Premiazioni

Le premiazioni si terranno al Centro gara alle ore 21:00 circa. Verranno premiati i primi tre uomini e le prime tre donne di ogni categoria e i primi tre arrivati della categoria Direct. Premio di partecipazione per tutti i bambini del percorso Ludico Motorio.

Verranno inoltre premiate le categorie del Campionato Veneto in notturna.

INFO TECNICHE:

Note tecniche:

NEL RISPETTO DEI TURISTI, DEI RESIDENTI E DEI LUOGHI CHE SI STANNO ATTRAVERSANDO DURANTE LA COMPETIZIONE, SI PREGA DI PORTARE PARTICOLARE ATTENZIONE A PLATEATICI, TURISTI ED ABITANTI NELLE ZONE PIÙ' TRAFFICATE, RICORDANDO CHE SE CI SARA' LA POSSIBILITA' DI CONTINUARE A CORRERE IN UN LUOGO DI SPETTACOLARE BELLEZZA SARA' ANCHE MERITO DEL CONCORRENTE!

È vietato attraversare i canali a nuoto o con altri mezzi, servirsi degli appositi ponti.

Alcuni portici possono essere molto bassi: prestare attenzione.

Come sempre a Venezia, vengono aperti molti cantieri per la sistemazione del selciato di calli e ponti che può ridurre la larghezza utile pedonabile con conseguente aumento della densità delle persone in transito: Vi preghiamo di porre attenzione nell'attraversamento di queste zone.

Gli ingressi ad alcuni parchi pubblici sono stati barrati in carta e vietati in quanto ad un certo orario vengono chiusi. Evitare l'ingresso per non restare chiusi dentro. Le scelte ottimali di percorso, tuttavia, non presuppongono l'attraversamento di detti parchi.

Le aree e le calli abitualmente più trafficate sono segnalate in mappa con colore marrone 50 %.

Prestare attenzione alla corretta sequenza numerica e ai codici delle lanterne.

SI CONSIGLIA DI FARE ATTENZIONE AI PONTI E ALLE PASSERELLE IN FERRO NONCHE' ALLE PARTI DELLE CALLI E DEI PONTI LASTRICATE IN MARMO BIANCO, POSSONO RISULTARE SCIVOLOSE IN CASO DI PIOGGIA O DI FORTE UMIDITA'.

Lunghezze percorsi

CAMPIONATO VENETO IN NOTTURNA – INVERNO VENEZIANO, TAPPA 3			
Percorsi Non Agonisti			
CATEGORIA	Lunghezza (km effettivi)	CATEGORIA	Lunghezza (km effettivi)
LUDICO	1,8	<u>DIRECT</u>	5,1
Percorsi Agonisti			
CATEGORIA	Lunghezza (km effettivi)	CATEGORIA	Lunghezza (km effettivi)
M10	1,8	W10	1,8
M12	2,6	W12	2,6
M14	4,4	W14	4,4
M16	6,7	W16	5,8
M18	7,7	W18	6,7
ME	11,1	<u>WE</u>	8,8
<u>MB</u>	6,7	<u>WB</u>	5,8
M35	8,8	W35	6,7
M45	7,7	W45	5,8
M55	6,7	W55	5,1
M65	5,1	W65	4,4
M70	5,1	W70	2,6

Le distanze sono relative allo sviluppo reale dei percorsi, non sono lunghezze in linea d'aria.

L'ORIENTEERING GALILEI AUGURA A TUTTI BUONA GARA!!!

Pur avendo a cuore la buona riuscita della manifestazione, l'Or. "G.Galilei" declina ogni responsabilità per danni a cose o/a persone che dovessero accadere prima, durante e dopo la gara.

#EnjoyRespectVenezia