



COMUNICATO GARA

INVERNO ORIENTISTICO VENEZIANO – MARCON 12 MARZO 2023

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

PROGRAMMA

- 8:45 Ritrovo e apertura segreteria presso nuova scuola Primaria Tina Anselmi, via S. Giovanni Paolo II n° 3
- 9:45 Prima partenza.
- 12:15 Premiazioni e chiusura della manifestazione.

RITROVO E SEGRETERIA

Dalle ore 8:45 presso la palestra della nuova scuola Primaria Tina Anselmi (seguire le indicazioni in loco). La segreteria sarà aperta per le iscrizioni fino alle ore 10.00 e fino ad esaurimento cartine. Sono disponibili spogliatoi M/F, ma non le docce.

PARCHEGGI

Parcheggio in loco; seguire le indicazioni degli addetti.

CARTA DI GARA

"Marcon" (aggiornamento 2023) Scala 1:4.000, formato A3 per i percorsi Rosso e Nero; A4 per gli altri percorsi. Le carte non sono resistenti all'acqua, saranno disponibili buste di 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**. La zona è posta a **circa 400 mt** dalla segreteria/ritrovo: percorso segnalato con fettucce bianco/rosse. La partenza è libera con punching start; prima di partire effettuare clear e check (necessario per attivare la SIAC)

Per i percorsi **ludico motori** 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, Giallo e Ludico motori 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 piccola area campestre. È **assolutamente vietato, pena la squalifica**, attraversare campi coltivati e scavalcare recinzioni segnate come non valicabili, nonchè danneggiare la vegetazione. Correndo essenzialmente in area urbana, si raccomanda a tutti di prestare la massima attenzione utilizzando i marciapiedi, ove presenti, e le zone presidiate per gli attraversamenti.

ARRIVO

Nei pressi del ritrovo.

PREMIAZIONI

Verranno tenute il più presto possibile, intorno alle 12.15 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 per tutti i ragazzi/e fino agli 11 anni.

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 ludico corto e lungo) e non verrà inserito in nessuna classifica. Al momento dello "scarico dati", dopo l'arrivo, verrà comunque comunicato il tempo impiegato per effettuare il percorso.

NOTE TECNICHE

LUNGHEZZE PERCORSI

Percorso	Distanza OCAD	Distanza effettiva (su scelta migliore)	punti
NERO	4.5 km	6.2 km	26 punti
ROSSO	3.5 km	5.0 km	24 punti
GIALLO	2.7 km	3.9 km	16 punti
BIANCO	1.9 km	2.7 km	14 punti
LUDICO MOTORIO LUNGO	2.7 km	3.9 km	16 punti
LUDICO MOTORIO CORTO	1.9 km	2.7 km	14 punti

OGGETTI PARTICOLARI

L'impianto cartografico prevede i seguenti oggetti particolari:

- **x nera** (simbolo 531) giochi da parco, porte da calcio/basket
- **cerchietto nero** (simbolo 530) altri oggetti

NOTE DEL TRACCIATORE

È presente un passaggio stradale obbligatorio (pedonale), 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 poste in sequenza prima e dopo (codice 64 e 65).

Arrivando nei pressi del passaggio pedonale il concorrente troverà la lanterna con codice 64 (DA PUNZONARE!); avrà poi tempo 1 minuto per portare a termine l'attraversamento seguendo le indicazioni, anche di arresto, del personale volontario e dirigersi alla successiva lanterna con codice 65 (DA PUNZONARE!). In caso il concorrente impiegasse più di un minuto, non sarà sottratto il surplus di tempo.

La strada in cui sarà presente questo attraversamento è molto trafficata e sarà barrata in magenta.

IMPORTANTE – Lo "scarico" della Si-Card viene effettuato in segreteria: **tutti i concorrenti** (anche quelli che si dovessero ritirare), **DEVONO** passarci per scaricare i dati e riconsegnare la si-card eventualmente noleggiata.

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.

In relazione al contenimento della diffusione del **COVID 19** si rimanda alla normativa e al protocollo attualmente in vigore.