



COMUNICATO GARA

INVERNO ORIENTISTICO VENEZIANO – MARCON 17 MARZO 2024

L'A.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 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 scuola primaria Tina Anselmi. La segreteria sarà aperta per le iscrizioni fino alle ore 10.15 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 Centro" (aggiornamento 2024) Scala 1:4.000, formato A4 per tutti i 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 Sport Ident (modalità AIR+ attiva).

PARTENZE

La prima partenza è fissata alle ore **09.45**. La zona è posta a **circa 800 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. È **assolutamente vietato, pena la squalifica**, attraversare aree coltivate e scavalcare recinzioni segnate come non valicabili, nonchè danneggiare la vegetazione. Correndo essenzialmente in zone comunque aperte al traffico, si raccomanda a tutti di prestare la massima attenzione utilizzando i marciapiedi, ove presenti, e le zone presidiate per gli attraversamenti.

PERCORSI LUDICO-MOTORI

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

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. Nel caso nei percorsi BIANCO e GIALLO i primi tre classificati/e siano tutti "senior", sarà premiato/a anche il primo/a U16.

Per i percorsi ludici non verrà stilata una classifica; sono però previsti premi di partecipazione per tutti i ragazzi/e fino agli 11 anni.

NOTE TECNICHE

LUNGHEZZE PERCORSI

Percorso	Distanza OCAD	Distanza effettiva (su scelta migliore)	punti
NERO	7,80 KM	5,30 KM	25
ROSSO	6,50 KM	4,80 KM	22
GIALLO	5,00 KM	3,10 KM	19
BIANCO	3,90 KM	2,10 KM	15
LUDICOMOTORIO LUNGO	5,00 KM	3,10 KM	19
LUDICO MOTORIO CORTO	3,90 KM	2,10 KM	15

SIMBOLOGIA 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

La partenza è di tipo SVEDESE; dopo la consegna della carta e l'effettuazione dello start (momento in cui parte il tempo di gara), bisognerà seguire la direzione obbligata (corridoio fettucciato) fino ad **una lanterna senza codice**: quello è il punto che corrisponde al **TRIANGOLO ROSSO** segnato sulla carta.

Alle categorie Rosso e Nero, verranno consegnate 2 cartine (Rosso 1 / Rosso 2 e Nero 1 / Nero 2) in una busta trasparente. Una volta che i concorrenti di questi due percorsi avranno punzonato l'ultimo punto della prima parte (es. 8), dovranno girare la cartina e troveranno il triangolo di partenza della seconda parte in corrispondenza della lanterna appena punzonata. Da qui continueranno la gara e la numerazione delle successive lanterne sarà progressiva (es. 9).

Sul territorio di gara sono presenti alcune aree di cantiere adeguatamente segnalate in cartina; altre, molto piccole, non sono state evidenziate, in quanto influenti rispetto ai possibili transiti in zona.

A seguito delle abbondanti piogge della scorsa settimana, in alcune zone di depressione o "canalette asciutte" all'interno dei parchetti cittadini è ancora presente dell'acqua; il transito è comunque possibile.

IMPORTANTE

Lo "scarico" della Si-Card si effettua in segreteria: tutti i concorrenti (anche quelli che si dovessero ritirare), DEVONO passare allo scarico per registrare i dati della gara e riconsegnare la si-card eventualmente noleggiata.

Nota: L'ASD 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.

Buon divertimento