



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO  
Comitato Regionale Veneto



## XXXII INVERNO VENEZIANO, TAPPA 1

# MIRA

# 30 NOVEMBRE 2024

## 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.

### **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 il tragitto verso la partenza, si passerà lungo i mercatini.

Si può partire tra le 14:30 e le ore 16:00, secondo le istruzioni 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. La stazione di partenza NON è programmata in modalità Air+, è necessario punzonzare lo start.

La mappa di gara non è anti-spappolo, in caso di pioggia saranno presenti buste in partenza.

**PER IL PERCORSO LUDICO MOTORIO PRESENTARSI IN PARTENZA CON LA RICEVUTA RILASCIATA IN SEGRETERIA AL MOMENTO DELL'ISCRIZIONE. ALLA PARTENZA VERRÀ 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 2024. Non essendo in materiale idrorepellente anti spappolo, in caso di pioggia, saranno disponibili delle buste in partenza.

### **Arrivo:**

L'arrivo sarà situato a 10 minuti a piedi dal ritrovo. Seguire le indicazioni del personale addetto e le fettucce.

Ricordare di punzonzare 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 punzonzare 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.**

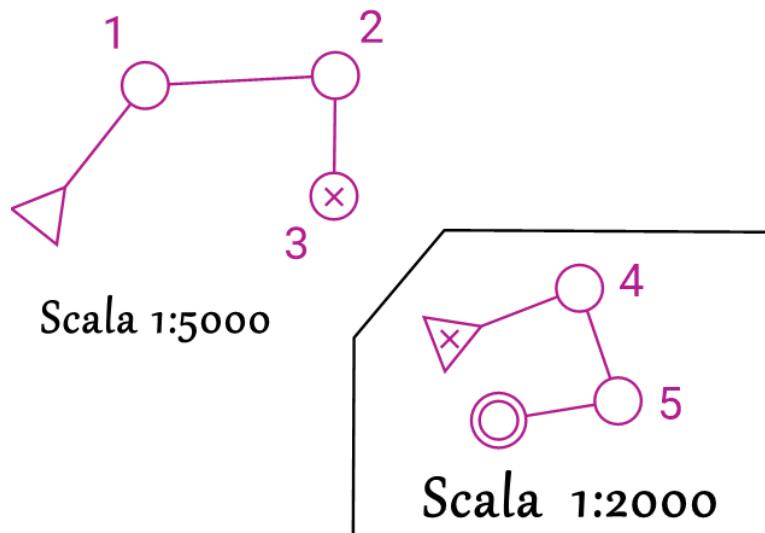
**Non perdetevi l’occasione di visitare i mercatini di Natale presenti in zona ritrovo!**

## Info tecniche

**Caratteristiche percorsi:**

Percorso	Km sforzo effettivi
Ludico-Motorio	1,8
BIANCO	1,8
GIALLO	3,6
ROSSO	5,2
NERO	6,3

**Percorsi:** Per le categorie: Nero, Rosso e Giallo sarò presente uno zoom in mappa in scala 1:2000. La ripartenza dello zoom verrà indicata con il simbolo del triangolo di partenza che corrisponderà all’ultima lanterna punzonata in scala 1:5000.



**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/barrate di magenta**, pena la SQUALIFICA.

**Per tutti i percorsi sono presenti due lanterne con sistema stop and go (codici: 55-69). La tratta sarà lunga 220 m e sarà fettucciata.**

**In questa tratta sarà presente un attraversamento stradale presidiato da personale addetto, il tempo massimo della tratta sarà 4 minuti.**

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.

#### **Note cartografiche:**

**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 cerchietti 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).
- Strade con maggior traffico veicolare: segnalate con marrone 50 %.
- Multilevel: simboli (512.1/512.3)

#### **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 NERE (oggetti particolari) indicano prevalentemente panchine, mentre i giochi sono indicati con il cerchietto nero (oggetti particolari).
- Alcuni piccoli monumenti (vedi foto) sono stati cartografati come sassi



- Sono stati cartografati con il simbolo muro non attraversabile solamente i cassonetti (vedi foto) che possono influire sulle scelte di percorso.



**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.*

