

Parco Albanese - Bissuola

12 aprile 2025

Bollettino

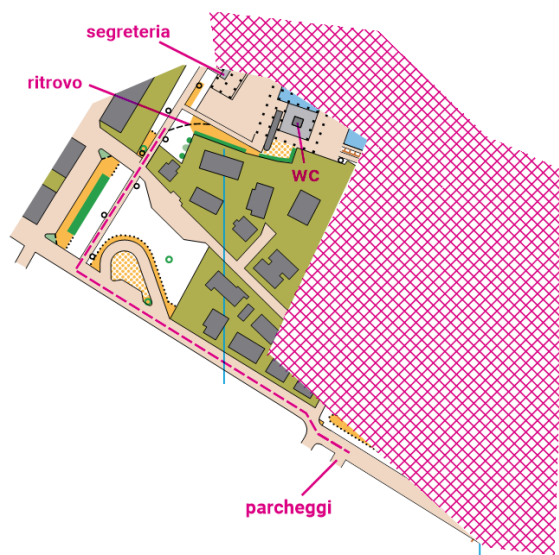


Ritrovo:

Apertura segreteria ore 14:30 presso Piazza Divisione Acqui a Mestre (VE)
<https://maps.app.goo.gl/KDFxKNVzetyZApEa9>. Sono disponibili bagni pubblici ma non spogliatoi.

Parcheggi:

I parcheggi sono disponibili presso il Liceo Scientifico Giordano Bruno o lungo la strada.
<https://maps.app.goo.gl/FenJGfffZov8zsAE7>, per raggiungere il ritrovo seguire la strada riportata sotto.



Iscrizioni e pagamenti:

È possibile iscriversi tramite sito FISO fino a giovedì 10/04 oppure ci si può iscrivere in loco fino ad esaurimento mappe nei percorsi Bianco, Giallo, Rosso e Nero per i tesserati con certificato o nel percorso Ludico Motorio per i tesserati senza certificato. È possibile il tesseramento giornaliero in loco al costo di 2€ per entrambi i tipi: il percorso Ludico Motorio è possibile farlo senza certificato, per i percorsi colore è necessario il certificato medico NON agonistico. **L'iscrizione per l'allenamento è gratuita.**

Formula di allenamento:

La formula di allenamento è classica a sequenza obbligata, tipo sprint/sprint allungata.

Per tutte le categorie verrà usato il sistema di punzonatura SportIdent (tranne 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 mappa.

Il tempo massimo di gara è di 60 minuti, o comunque non maggiore rispetto al doppio del tempo del vincitore.

Sistema di cronometraggio e punzonatura:

Per le categorie bianco, giallo, rosso e nero:

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

Per il percorso ludico motorio:

Non sarà tenuto il tempo di gara e si punzoneranno le lanterne in mappa. Chi volesse verificare di aver concluso il percorso nella maniera corretta, dovrà tornare in segreteria e mostrare la cartina agli addetti.

Partenza:

La partenza dista circa 150 metri dal ritrovo, si raccomanda di seguire le fettucce. 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 punzonare lo start.

La partenza sarà svedese a circa 90 metri dalla consegna delle mappe. Sarà possibile fare riscaldamento nella strada parcheggi-ritrovo-partenza.

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.

Mappa di allenamento:

La cartina è in scala 1:4000 con simbologia ISSOM e realizzata nel 2023.

Sarà in formato A4 per tutti i percorsi e **non è anti-spappolo**. In caso di pioggia, è strettamente consigliato l'uso di una busta (non sono presenti buste in partenza).

La descrizione punti sarà stampata solo sulla carta di allenamento per tutti i percorsi. Per i percorsi Ludico Motorio e Bianco la descrizione sarà testuale, per gli altri percorsi sarà simbolica.

Arrivo:

L'arrivo è nei pressi del ritrovo.

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 da spegnere la modalità Air+.

Risultati:

Risultati su Oribos Live, accessibili via app Oribos Live o via web <https://bostek.it/live/Gara.aspx?id=1124>

Lunghezze percorsi:

Percorsi	Distanza in linea d'aria	Numero lanterne
Ludico Motorio	1.1 km	12
Bianco	1.1 km	12
Giallo	1.9 km	17
Rosso	2.7 km	21
Nero	3.2 km	24

Note tecniche e cartografiche:

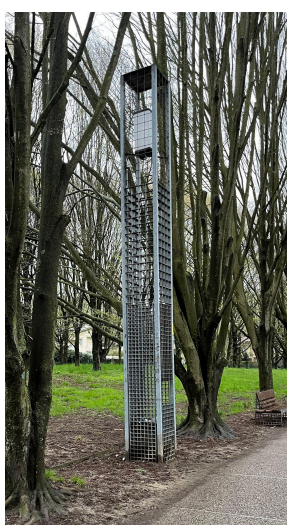
Simbologia: simbologia ISSOM per coerenza con la scala scelta. Principalmente ciò implica che sono usati i 4 livelli di verde e che le fontane sono cerchietti azzurri e non quadrati.

Simboli particolari: per una maggior leggibilità, sono stati adottati dei simboli ISSprOM 2019-2, per quanto riguarda i muri attraversabili che non sono linee grigie ma linee nere con pallini (simbolo 513.1).

Il terreno di gara è prevalentemente parco cittadino con alcune strade poco trafficate, sono consigliate scarpe lisce e si raccomanda il rispetto del codice della Strada.

Note sui rilievi:

- Certi limiti di vegetazione, a causa della stagionalità, possono risultare meno netti rispetto a quanto illustrato in mappa.
- 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 giochi.
- I O NERI (oggetti particolari) sono pilastri di ferro alti qualche metro (vedi foto).



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