



# COMUNICATO GARA

## TOUR TREVIGIANO – PREGANZIOL 20-09-2025

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

### PROGRAMMA

- 15:00 Ritrovo e apertura segreteria c/o Palestra Scuola Primaria Giovanni XXIII° via Palladio, 78 - Preganziol
- 16.00 Prima partenza.
- 18:45 Premiazioni e chiusura della manifestazione.

### RITROVO E SEGRETERIA

Dalle ore 15:00 presso la palestra della scuola primaria Giovanni XXIII°. **Coordinate** **45°36'22.7"N 12°14'24.6"E**  
<https://maps.app.goo.gl/Q4kuejtm4hQXFrWx6>

La segreteria sarà aperta per le iscrizioni fino alle ore 16.15 e fino ad esaurimento cartine. Sono disponibili spogliatoi e servizi igienici (**NO DOCCE**); gli spogliatoi NON sono sorvegliati: si invita, a non lasciare incustoditi oggetti di valore.

### PARCHEGGI

Parcheggio disponibile nei pressi del ritrovo.

### CARTA DI GARA

**"PREGANZIOL" (aggiornamento luglio 2025) 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 E SISTEMA DI PUNZONATURA

Classica, a **sequenza obbligata**, con punzonatura elettronica di tipo Sport Ident per tutte le categorie. E' attiva la modalità AIR+ ma non per Start e Finish che vanno punzonati. 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.

### PARTENZE

La prima partenza è fissata alle ore **16.00**. La zona si trova a 10 minuti al passo dal ritrovo (seguire le fettucce) . La partenza è libera con punching start; prima di partire effettuare clear e check (necessario per attivare la SIAC).

### DESCRIZIONE PUNTI

La descrizione punti è presente sulla carta di gara. Per i percorsi Bianco, Giallo e Ludico motori 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**, scavalcare recinzioni e siepi segnate come non valicabili, nonché danneggiare la vegetazione. Essendo le strade aperte al traffico, si raccomanda a tutti di prestare la massima attenzione utilizzando i marciapiedi, ove presenti, per il transito e **le zone presidiate** per gli attraversamenti.

### ARRIVO

Posizionato a 150 m dal ritrovo: seguire il marciapiedi per portarsi allo scarico dati.

### PREMIAZIONI

Verranno tenute il più presto possibile, intorno alle 18.45 presso il ritrovo. Come da regolamento del Tour Trevigiano, nei percorsi BIANCO e GIALLO saranno premiati i primi tre giovani M/F fino ai 16 anni; nei percorsi ROSSO e NERO i premi andranno ai primi tre classificati M/F.

**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) | N° punti |
|----------------------|---------------|---|----------|
| NERO                 | 4,40 KM       | 6,20 KM                                 | 26       |
| ROSSO                | 3,80 KM       | 5,10 KM                                 | 25       |
| GIALLO               | 3,10 KM       | 4,00 km                                 | 22       |
| BIANCO               | 2,20 KM       | 2,80 KM                                 | 19       |
| LUDICO MOTORIO LUNGO | 3,10 KM       | 4,00 km                                 | 22       |
| LUDICO MOTORIO CORTO | 2,20 KM       | 2,80 KM                                 | 19       |

### 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 lo start (da cui decorre il tempo di gara), si prosegue lungo un corridoio fettucciato che porta ad **una lanterna senza punzone**: quello è il punto corrispondente al **TRIANGOLO ROSSO** segnato in cartina.
- È presente un passaggio stradale obbligato, 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. In pratica, arrivando nei pressi del passaggio pedonale il concorrente troverà la lanterna con codice **79 (DA PUNZONARE!)**; avrà poi tempo 1 minuto per portare a termine l'attraversamento seguendo le indicazioni, anche di arresto, del personale presente e dirigersi alla successiva lanterna con codice **80 (DA PUNZONARE!)**. In caso il concorrente impiegasse più di un minuto, non sarà sottratto il surplus di tempo.
- In deroga alle norme cartografiche ISSprOM 2019-2, laddove gli spazi cartografici non lo consentono per via delle sue dimensioni, il simbolo 418 (piccolo albero, cerchietto verde con interno bianco ) è stato sostituito dal punto verde, mutuato dal simbolo 413 (frutteto ) . Inoltre con il simbolo 204 (masso ) vengono rappresentati piccoli lampioni artistici.
- I percorsi **Rosso e Nero** presentano un **cambio carta (Fronte-Retro)**: alle suddette categorie, verranno consegnate 2 cartine in una busta trasparente. Una volta punzonato l'ultimo punto della prima parte (es. 14) si dovrà girare la cartina: il triangolo di partenza della seconda parte si trova in corrispondenza della stessa lanterna; da qui il percorso continua e la numerazione delle successive lanterne sarà progressiva (es. 15).

### 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.

### FESTA DELLA BIRRA

Al termine delle premiazioni è possibile concludere la serata presso la tensostruttura **"Festa della Birra"** in Piazza Gabin (vicino al Municipio).

**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.

Buona gara a tutti