



FEDERAZIONE
ITALIANA
SPORT
ORIENTAMENTO



Con il Patrocinio della Città di Grantorto

Grantorto TrailO 2026

COMUNICATO GARA PreO Sprint - 1^A prova Coppa Italia – CHIS Cup

Sabato 31 gennaio 2026, Grantorto

RITROVO: ore 13:00 presso gli impianti sportivi di via S. Antonio, 23, Grantorto (PD). Parcheggio nei pressi del ritrovo. [GPS: 45.601433 N, 11.737850 E](#). Presenti WC accessibili.

PETTORALI: È obbligatorio indossare il pettorale di gara in modo visibile.

PARTENZA A 2,5 km dal ritrovo, seguendo il percorso indicato a questo [link](#) e poi seguendo le fettucce e i cartelli. È possibile trasferirsi in auto presso il [Parcheggio Grantorto, GPS 45.60556, 11.75047](#): da questo parcheggio la partenza dista 500m. Partenze dalle 14:00, in base alla griglia pubblicata.

PUNTI DI PROVA: 300m prima della partenza saranno presenti dei punti di prova.

CARTA DI GARA: Grantorto Sud, ISSprOM-2019 ingrandimento in scala 1:3000, con simboli mantenuti in scala 1:4000, equidistanza 2m, realizzazione 2019 aggiornamento 2026 in zona punto.

FORMULA: PreO Sprint. Il tempo di gara degli atleti Paralimpici sarà corretto con il fattore 0.8 per gli atleti in carrozzina e con il fattore 0.9 per gli altri, in accordo con le linee guida TrailO IOF 2024.

ZERO TOLERANCE: 4m, incrementata a 8m quando si tratta di oggetti a distanza maggiore di 50m dal punto di vista. Tuttavia per alcuni punti ben visibili a distanza di poco superiore ai 50m è stata mantenuta a 4m la Zero Tolerance. Per chiarezza, è specificato in colonna 8 della descrizione punti per quali quesiti vale la Zero tolerance di 8m. Ove non specificato, rimane 4m.

PERCORSI DI GARA

	Lunghezza	punti	dislivello	Tempo max
Open Elite	325 m.	22	5 metri	33 min.
Paralimpici	325 m.	22	5 metri	41 min. atleti in carrozzina, 37 min. altri atleti
Verde	325 m.	22	5 metri	45 minuti
Bianco	325 m.	22	5 metri	50 minuti

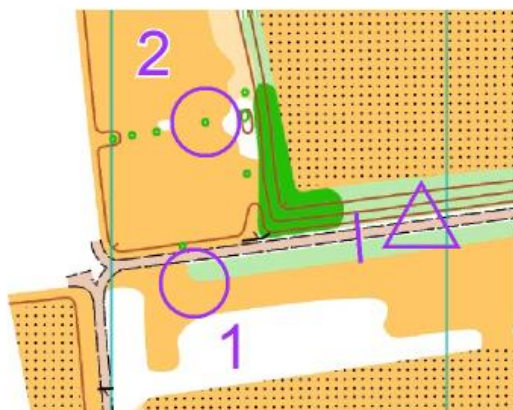
Il percorso di gara è unico per tutte le categorie, ed è costituito da tre frazioni:

- Frazione 1, lunghezza 90m; trasferimento da Arrivo 1 a Partenza 2: 100m
- Frazione 2, lunghezza 155m; trasferimento da Arrivo 2 a Partenza 3: 300m
- Frazione 3, lunghezza 80m; distanza tra Arrivo 3 e Parcheggio Grantorto: 1.3km.

PUNZONATURA: elettronica tramite sistema Toe Punch. In caso di malfunzionamento di una stazione, l'atleta dovrà punzonare con un ago la riga corrispondente della descrizione punti in carta, usando le ultime due colonne: colonna 7 = A, colonna 8 = Z. **In questo caso, dovrà comunicare immediatamente all'ufficiale di gara più vicino di avere effettuato una punzonatura manuale. In caso di contemporanea presenza della punzonatura manuale e della punzonatura nei chip Toe Punch, si darà priorità a quest'ultima.**

TERRENO. Il concorrente durante la gara potrà transitare solo lungo il sentiero principale. Il fondo del sentiero da percorrere è quasi tutto asfaltato e non presenta difficoltà. In alcune zone sarà possibile uscire dal sentiero: in quel caso saranno posate fettucce sul terreno che segnano il limite della zona transitabile. A causa della variabilità del livello del fiume, il limite di costa può presentare delle differenze rispetto a quanto riportato in cartina.

SENSI UNICI Nella prima e nella seconda frazione del percorso sono presenti due sensi unici, uno per ogni frazione. Ogni senso unico sarà indicato in carta con una barra rossa sottile |, e sul terreno sarà indicato da un cartello ed una fettuccia posta trasversalmente sul sentiero. Si tratta di una barriera virtuale che una volta superata dall'atleta, non può più essere attraversata in senso contrario, fintantoché non termina la frazione di gara. L'ordine di punzonatura delle stazioni è libero, **ma le stazioni Toe Punch poste prima dei sensi unici dovranno essere punzonate prima di attraversarli.** Ecco un esempio di senso unico indicato in carta:



1	A	⊗			.L	
--- ONE WAY --->						
2	A	⤴			.O	

Nell'esempio qui riportato, si vede il senso unico rappresentato in carta dalla barra rossa, e nella descrizione punti dalla riga "One way". La descrizione punti ci dice che la stazione di punzonatura per il punto 1 è posta prima del senso unico, mentre la stazione 2 è posta dopo. Quindi necessariamente bisogna rispondere al quesito 1 prima di oltrepassare la linea. Poi, una volta attraversata la linea, sarà possibile punzonare la stazione 2. E' inteso che una volta oltrepassata la linea non è più possibile tornare indietro.

ARRIVO: Gli atleti terminato il percorso rientreranno al Centro Gara seguendo le indicazioni dell'ufficiale di gara. I soli atleti Paralimpici potranno tornare indietro dallo stesso sentiero di gara. Si raccomanda di effettuare lo scarico dei chip Toe Punch in segreteria.

RISULTATI: Saranno pubblicati su [Oribos Live](https://oribos.live).

PREMIAZIONI: Si effettueranno il giorno successivo, assieme alle premiazioni della gara PreO. Saranno premiati i primi 3 classificati nelle categorie Open Elite, Paralimpici e Verde. Verrà premiato il miglior atleta Under 20 delle categorie agonistiche.

Giuria di gara: Alessio Tenani, Federica Anedda, Nicola Galvan.

Si ringraziano i volontari.

L'Organizzazione vi augura una buona gara.