

XXVIII INVERNO VENEZIANO, TAPPA 3



VIGONOVO

PARCO SARMAZZA

23 FEBBRAIO 2020



BOLLETTINO

L'A.S.D.O.G. Galilei in collaborazione con Comitato Parco Fluviale Sarmazza, Legambiente Sarmazza Saonara e Vigonovo, con il patrocinio ed il contributo del Comune di Vigonovo sono lieti di darvi il benvenuto a questa giornata di sport a Vigonovo.

Ritrovo:

Ore 8:30 Centro Argento Vivo, Via Montale 1, Vigonovo (VE). Non sono presenti docce. Coordinate GPS 45°23'18.5"N 12°00'36.2"E

Parcheggi:

Lato destro Via Montale, oppure alle coordinate 45°23'15.1"N 12°00'39.1"E.

Partenza:

Dista 10 min camminando. Seguire le fettucce e le frecce partendo dal ritrovo.

NON è di tipo svedese: il triangolo in carta corrisponde a dove è consegnata la mappa.

Si può partire tra le 9:30 e le 11:00, secondo le istruzioni e le direttive del personale addetto.

La partenza è di tipo punching start, il concorrente punzonerà la stazione di start non appena raccoglierà la cartina. Nel caso di gruppi molto numerosi iscritti, si chiede entri nella zona partenza, un rappresentante del gruppo.

Saranno presenti in partenza istruttori che sono disponibili a spiegare l'Orienteering a chi non l'ha mai praticato.

PER IL PERCORSO LUDICO MOTORIO PRESENTARSI IN PARTENZA CON LA RICEVUTA RILASCIATA AL MOMENTO DELL'ISCRIZIONE, VERRA' CONSEGNA LA CARTINA E SI POTRA' INIZIARE LA PROPRIA PROVA.

Mappa:

Vigonovo 2020, la cartina è in scala 1:5000, equidistanza 2,5 m, è stata realizzata nel 2020.

In caso di brutto tempo saranno disponibili delle buste in partenza. Il concorrente dovrà provvedere ad imbustare la propria carta.

Arrivo:

Nei pressi del ritrovo. Ricordare di punzonare il FINISH. Ricordarsi di scaricare la si.card in segreteria.

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. 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. Nel caso in cui una stazione non funzionasse si ricorda di punzonare in cartina.

PER IL PERCORSO LUDICO MOTORIO NON SARA' TENUTO IL TEMPO DI GARA, basterà presentarsi in partenza con la ricevuta rilasciata in segreteria dopo il pagamento, per ritirare la propria cartina.

Descrizione punti:

Presente solo in mappa per tutte le categorie. In simboli per GIALLO, ROSSO, NERO.

Testuale per BIANCO e LUDICO MOTORIO.

Premiazioni:

Appena possibile finita la gara, indicativamente verso le 12:00-12:30 al ritrovo.

Come da regolamento del Campionato Veneziano, verranno premiati i primi tre uomini e le prime tre donne di ogni percorso colore. Premio di partecipazione per tutti i nati dopo il 2008 del percorso bianco. È previsto un premio speciale per il miglior travestimento o maschera di Carnevale!

(Consiglio: nella scelta del costume considerare gli aspetti legati alla vegetazione)

Info tecniche:

E' **ASSOLUTAMENTE PROIBITO** l'attraversamento di tutte le zone della mappa col colore **verde oliva** (aree private delle abitazioni) e le aree **barrate di rosso/magenta verticali**, pena la SQUALIFICA.

Proibito attraversare i campi coltivati o arati.

Ponte:

Per i percorsi GIALLO, ROSSO e NERO è previsto l'attraversamento del Brenta tramite un ponte.

ATTENZIONE: sono presenti **2** ponti, uno nuovo a NORD ed uno vecchio più a SUD che PER MOTIVI DI SICUREZZA È CHIUSO. È ASSOLUTAMENTE VIETATO L'ATTRAVERSAMENTO (è comunque barrato in rosso).

Utilizzare SOLO il ponte a NORD.

Cavalcavia idrovia:

Nella maggior parte dei percorsi possono essere effettuate scelte di percorso che comportano **COSTEGGIARE MA NON ATTRAVERSARE** una strada provinciale, piuttosto trafficata. E' presente spazio a destra della carreggiata che consente il passaggio al di fuori delle corsie riservate ai veicoli. Saranno presenti addetti, ma prestare la debita attenzione.

Abbigliamento:

Come da volantino, i percorsi si sviluppano per l'85-90 % su sentieri, prati ma anche boschetti. Rispetto a novembre-dicembre ed ai mesi estivi, la vegetazione è meno fitta, tuttavia, sono presenti aree verdi e con presenza di rovi: è pertanto consigliato l'uso di calzognette o calzettoni lunghi (tipo quelli da calciatori) per proteggere le gambe. Sono altresì consigliate scarpe da bosco/da sterrato: in caso di pioggia il fondo in certe zone può risultare molto viscido e scivoloso.

CARATTERISTICHE DEI PERCORSI

Percorso	Lunghezza (km)	Dislivello (m)	Km sforzo effettivi	N° lanterne
Ludico-Motorio	1,9/2,5	20/40	2,8/3,6	12/16
BIANCO	1,9	20	2,8	12
GIALLO	3,0	42	4,1	20
ROSSO	4,0	50	5,9	28
NERO	5,1	70	7,3	29

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.

Note: Certi limiti di vegetazione possono risultare meno netti rispetto a quanto illustrato in mappa.

Il termine delle scarpate di terra non è sempre netto come in mappa.

Certi cocuzzoli e piccole depressioni sono piuttosto piccoli, tuttavia ben distinguibili sul terreno.

Le X VERDI (radici) nella maggior parte dei casi sono ceppi. Sono state mappate dove rappresentano un importante riferimento.

COS'E' L'ORIENTEERING?

L'orienteeing è uno sport di origine scandinava che consiste nell'effettuare un percorso segnalato nella mappa topografica consegnata in partenza, transitando attraverso una sequenza di tappe intermedie - punti di controllo o lanterne.

Ogni concorrente è libero di scegliere la strada più efficace, cercando le vie più veloci. Si può praticare l'Orienteering camminando in passeggiata o correndo, per vincere.

Dopo l'iscrizione, il concorrente si dirige verso la partenza, seguendo le frecce e le fettucce presenti.

In partenza viene consegnata una mappa in scala che rappresenta il territorio attraverso opportuna simbologia.

Oltre al disegno del territorio, la mappa ha dei simboli di colore magenta:

Triangolo: partenza

Cerchietti numerati progressivamente: lanterne su cui è obbligatorio transitare

Due cerchi concentrici: arrivo



Per sapere dove andare, è prima di tutto necessario orientare la mappa: ciò si può fare o sapendo dov'è il Nord magnetico terrestre, oppure guardandosi intorno e disponendo la mappa in modo che gli oggetti rappresentati abbiano corrispondenza con gli oggetti reali che vediamo.

Con la mappa orientata ed individuata la tratta da fare, studiando la mappa è possibile individuare una o più strade che ci portano alla lanterna; sta al concorrente trovare la più vantaggiosa!

Decisa la strada, occorre farla nella realtà, tenendo la mappa orientata. Se fate tutto bene, sarete arrivati al vostro punto di controllo!

Esempio di lanterna

Ogni lanterna ha un codice diverso, per distinguerla dalle altre presenti sul terreno.

In mappa è presente la descrizione di ogni lanterna con il relativo codice.



Se vi siete iscritti ad un percorso colore, prima di partire, in segreteria vi sarà fornita una Si-Card, una chiavetta da mettere su un dito: infilate la punta di questa nel foro della scatola finché non sentite dei bip e non vedete una lucetta rossa lampeggiante.

Se volete provare il percorso ludico motorio invece non vi verrà tenuto il tempo, prenderete il punzone e timbrerete in mappa.

Per ogni domanda o chiarimento non esitate a domandare allo staff dell'organizzazione, in particolare chiedete di Federica!

Buon Divertimento

A.S.D.O. G. GALILEI

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.

