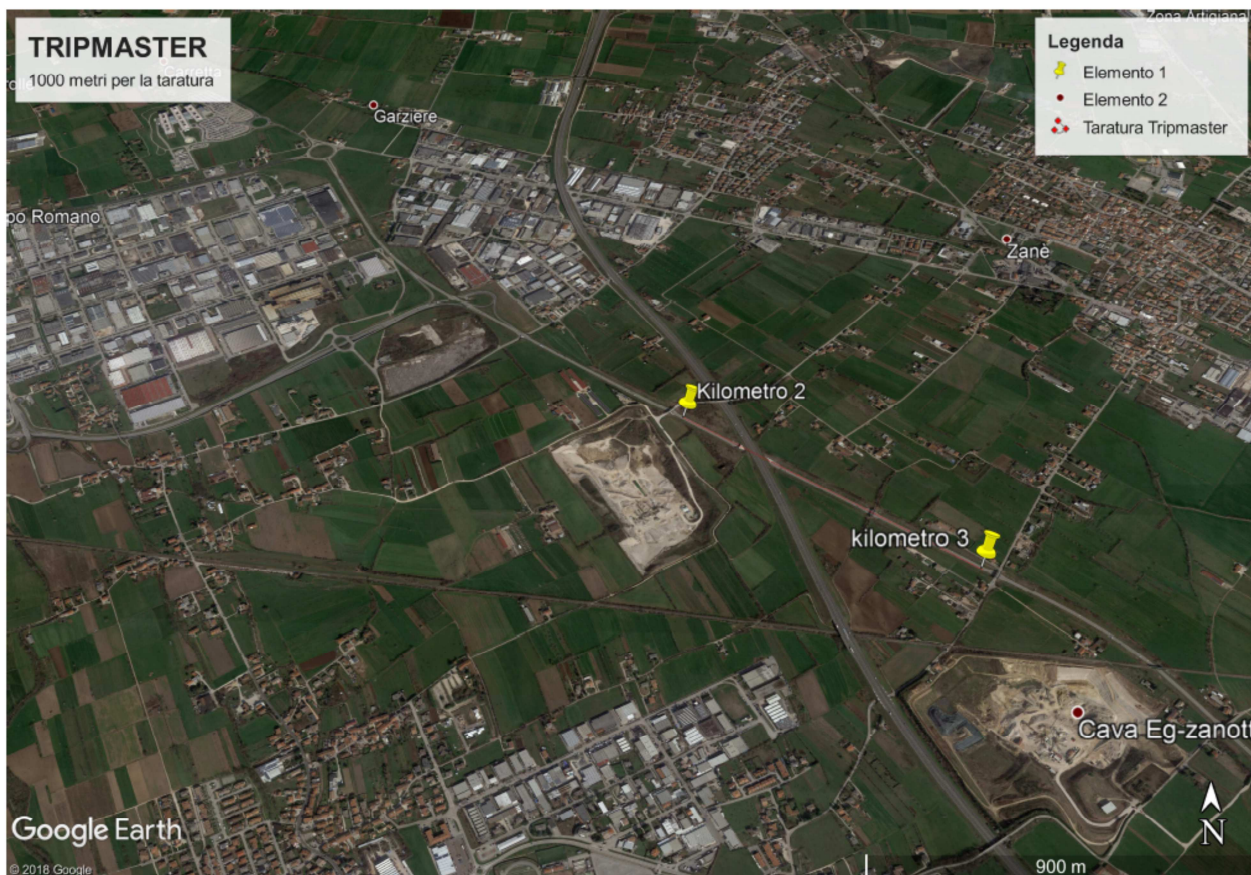


Taratura Tripmaster - SCHIO

Riferimenti per avere un tratto di strada, rettilineo e misurato, dove poter fare la taratura del proprio tripmaster.



Si tratta del nuovo tratto di strada che dalla rotonda dell'autostrada ([45.697383, 11.460228](#)), zona Cappuccini, a Thiene porta fino alla rotonda ([45.724835, 11.421977](#)) delle Garziere, vicino all'ospedale nuovo, in Z.I. a Schio.

Le verifiche sono state fatte più volte, e verificate, compiendo **sempre** il percorso partendo dalla Z.I. di Schio in direzione Thiene. È stato scelto il tratto tra il chilometro 2 ed il chilometro 3 perché è un tratto rettilineo e senza incroci, che possono disturbare la regolazione.

Circa 800 metri prima del chilometro 2 c'è l'innesto della strada proveniente dalla Z.I., quindi è possibile arrivare anche da lì, e subito prima del cartello del chilometro 2 c'è un'area per la sosta (in corrispondenza del ponte)... giusto per "preparare" il tripmaster.

Appena dopo il cartello del terzo chilometro c'è un altro spiazzo di sosta, sempre sotto il ponte, dove verificare la corretta taratura.

Visto le dimensioni della strada, è anche possibile rallentare in prossimità dei cartelli di riferimento chilometrico, senza creare grossi intralci al traffico. È possibile fare il percorso al contrario, tenendo presente che i cartelli chilometrici sono solo su lato in direzione SUD.

Si tratta di iniziare la taratura dello strumento esattamente al palo del cartello chilometrico **2** della NSA 384 (foto Punto 1) 45.712240, 11.438467. Al cartello chilometrico **3** della NSA 384 (foto Punto 2) 45.706958, 11.448897, secondo ANAS, dovremmo avere un tratto da un chilometro esatto.

La distanza verificata con il GPS è leggermente inferiore; dalla foto "Punto 2" si vede dove arrivano i 6,5 metri da aggiungere ai 1000 misurati da ANAS... praticamente dal cartello chilometrico 3, aggiungere la distanza fino al terzo supporto verticale del rail (dal palo del cartello stesso).

La linea e la scritta bianca "3.49 m", nella foto del Punto 2, serve per avere un riferimento visivo delle misure in gioco...

