

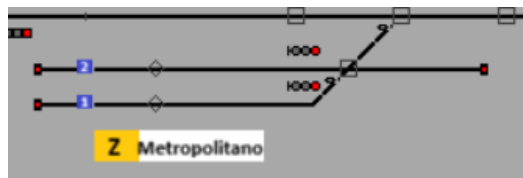
## Simulazione Nodo di Venezia – 2026

La simulazione comprende le stazioni di Venezia Santa Lucia, Venezia Mestre, relativo gruppo scambi e la Confluenza Udine/Trieste. Nella realtà, gli apparati in questione sono gestiti tramite moderni ACC da una unica sala di controllo. Il piano schematico ed il segnalamento sono stati replicati cercando, salvo alcuni frangenti, di essere il più fedeli possibile alla realtà. Tuttavia alcuni binari, deviatori e segnali bassi sono stati omessi in quanto non influenti sulla simulazione e per ottimizzare lo spazio a disposizione. Lo scenario simula una settimana di lavoro con l'orario del mese di Aprile 2026.

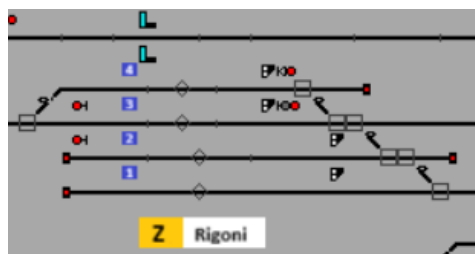
### *Venezia Mestre*

**Manovre:** Le uniche manovre programmate nello scenario interessano la località di Mestre. La stazione è dotata dei seguenti fasci di ricovero, così gestibili:

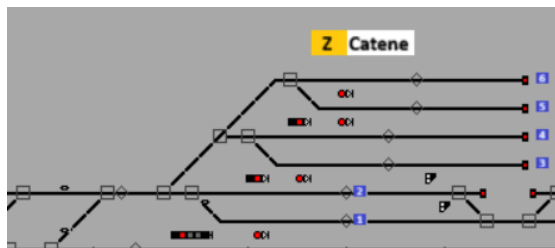
**1 – Metropolitano**: sono due binari dove vengono ricoverati solitamente treni regionali. L'accesso al fascio è consentito solamente dai binari 1-2-3-4 ed i movimenti di manovra vengono gestiti esclusivamente con segnali per treni



**2 – Fascio Rigoni**: Sono 4 binari dove solitamente vengono ricevuti gli invii provenienti da Venezia Santa Lucia, per poi essere smistati nei fasci successivi. I binari di ricevimento sono il 3 e 4, l'1 e 2 sono utilizzati, in simulazione, come sosta per i mezzi dei lavori



**3 – Fascio Catene:** Sono 6 binari di ricovero dove solitamente vengono fatti sostare regionali ed Eurocity. Le manovre da e per il fascio vengono gestite con segnali per treni



**4 – Fascio Cavalcavia:** Sono 6 binari di ricovero utilizzati da NTV-Italo. L'entrata e l'uscita dal fascio avvengono con la disposizione del segnale basso luminoso



**5 – Impianto Formazione Treni (IFT):** è un impianto polifunzionale utilizzato da Trenitalia Regionale e Freccie AV. Gli ingressi e le uscite sono separati. Le frecce hanno ingresso ed uscita in prossimità del binario 15. I regionali, a cavallo fra i due fasci Catene e Cavalcavia. Gli ingressi ed uscite sono regolate tramite segnale basso luminoso.

IFT Freccie: Punto di ingresso <AVI>, punto di uscita <AVU>

IFT Regio: Punto di ingresso <IFTI>, punto di uscita <IFTU>



(Ingresso/uscita per Freccie)



(Ingresso/uscita per Regionali)

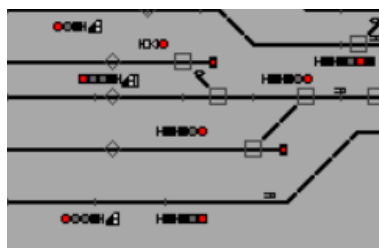
**Movimenti per treni:** La disposizione dei segnali avviene, normalmente, dopo aver predisposto i deviatori per l'itinerario desiderato. I punti origine/Finali delle linee sono i seguenti:

- Linea per Adria : ADR
- Linea per Bassano: BGP/BGD
- Linea per Padova LL: PDP/PDD
- Linea per Padova AV: AVP/AVD
- Linea per Udine: UDP/UDD
- Linea per Trieste: TSP/TSD
- Linea per Marghera Scalo: MAR

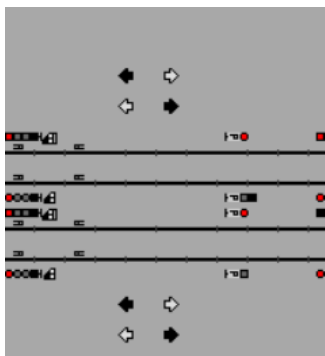
## ***Venezia Santa Lucia***

**Movimenti per treni:** I treni possono essere inviati su entrambe le linee P.Vecchio/P.Nuovo senza discriminare, tuttavia è bene ricordare che i treni diretti al Fascio Rigoni vanno sempre inoltrati sulla linea Ponte Vecchio, in quanto altrimenti non sono presenti comunicazioni che permettano il raggiungimento di tale fascio dal Ponte Nuovo, e ciò comporterebbe una lunga manovra che “taglierebbe” l’intera località di Mestre.

I treni diretti a Venezia Santa Lucia riportano come destinazione finale: VSL@ ... con relativo binario di ricevimento



All'altezza delle partenze esterne, è presente un segnale ripetitore di partenza, la cui disposizione a via libera è vincolata alla disposizione a via libera del relativo segnale di partenza esterno.



E' possibile invertire il blocco su entrambe le linee P.Vecchio e P.Nuovo, utilizzando le apposite frecce riportate in figura, semplicemente cliccandoci sopra.

**Simulazione :** La alta mole di traffico da gestire rende la simulazione piuttosto complessa. Tutti i punti di ingresso/uscita del tracciato sono corredati di Annuncio Treno acustico, per richiamare l'attenzione del giocatore. La velocità consigliata è quella di x2 (x3 per giocatori molto esperti). I treni si assegnano automaticamente arrivati a destino a VSL e invertono automaticamente la loro direzione. Non sono stati inseriti i ritardi casuali.

**Ringraziamenti:** Si ringraziano gli amici Francesco Pompei e Mattia Savi, il cui prezioso contributo è stato fondamentale ed imprescindibile per la realizzazione dello scenario

Buon divertimento!

