



REGOLAMENTO COMPLETO “LA 50 LANTERNE”

Percorso “3.0”

- 1) I punti di controllo saranno raggiunti in ordine libero . In caso di punzonatura errata utilizzare la casella “R” del cartellino-testimone e segnalare l’eventuale errore all’arrivo (verranno consegnati due cartellini a ciascun concorrente).
- 2) **Saranno classificati tutti i concorrenti che concluderanno la gara entro le 3 ore.**
- 3) Risulterà vincitore l’atleta che completerà correttamente le 50 punzonature (o il maggior numero) con il tempo inferiore.
- 4) **La classifica sarà definita dal numero di lanterne punzionate e non dal tempo impiegato.**
- 5) In caso di identico numero di lanterne punzionate, prevarrà il concorrente con il tempo inferiore.
- 6) **Le punzonature errate non verranno conteggiate ai fini della classifica finale, ma non comporteranno la squalifica.**
Esempio : caselle punzionate 35 : errori 4 = Totale 31 lanterne valide.
- 7) Le lanterne saranno prive di codice.
- 8) **La lanterna “100”(con codice) andrà punzonata per ultima.**
- 9) 1 minuto prima della partenza in massa i concorrenti potranno visionare la propria cartina di gara.