



## FESTA DEL 40° ANNIVERSARIO

### Regolamento gara Labirint-O

La gara si svolge su un'area della dimensione di 21 x 35 metri, delimitata da transenne. Il recinto che delimita il labirinto ha due aperture sullo stesso lato, una che funge da entrata (partenza), l'altra da uscita (traguardo). Il fondo su cui si corre è di erba sintetica: utilizzare scarpe idonee.

All'interno del labirinto alcune transenne giustapposte fungono da pareti invalicabili, di cui è obbligatorio l'aggiramento.

Nel campo di gara è posizionato un certo numero di lanterne senza codice di identificazione, che devono essere punzonate nell'ordine stabilito. Non è possibile, salvo squalifica, punzonare le lanterne sporgendosi sopra le transenne.

La punzonatura è elettronica.

Le categorie ammesse sono: W-16, M-16, W17-34, M17-34, W35+, M35+, W50+, M50+.

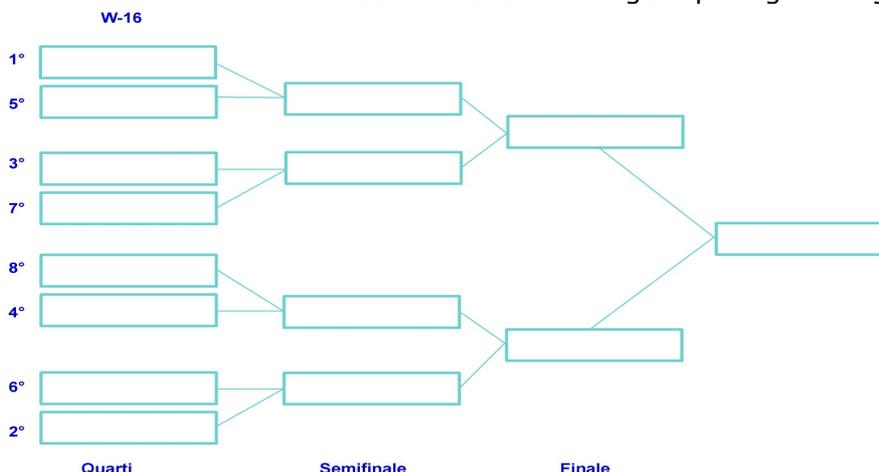
### Caratteristiche della gara.

1. È prevista una prima gara di Qualificazione per tutte le categorie, con partenza a griglia, dove gli atleti iscritti verranno tenuti in quarantena fino al termine della qualificazione. I primi 8 atleti classificati secondo il tempo di gara, per ogni categoria, si qualificano ai Quarti di finale. Partenza con punching start.

2. I Quarti di finale prevedono lo scontro diretto di due atleti per volta, per ogni categoria, secondo questa disposizione: 1° contro 5°; 2° contro 6°; 3° contro 7°; 4° contro 8°. La disputa dei Quarti di finale prevede l'esaurimento delle quattro batterie categoria dopo categoria. Passano il turno qualificandosi per la Semifinale i migliori 4 atleti risultanti dagli scontri diretti.

3. La Semifinale prevede lo scontro diretto di due atleti per volta, per ogni categoria, con la logica precedente, con abbinamenti secondo lo schema (vedi sotto). La disputa della Semifinale prevede l'esaurimento delle due batterie categoria dopo categoria. Passano il turno qualificandosi per la Finale i migliori 2 atleti risultanti dagli scontri diretti.

4. La Finale prevede lo scontro diretto tra i due atleti rimasti in gara per ogni categoria.



Nelle Qualificazioni la discriminante per entrare nei Quarti di finale è il tempo di gara.

Nei Quarti, Semifinale e Finale, ad eliminazione diretta, tra i due contendenti si qualifica l'atleta che per primo punzona correttamente il finish (vi saranno 2 stazioni Sport Ident).

Per coloro che non si sono iscritti alla gara, è possibile provare un percorso. Lo spazio dedicato a questa attività è previsto nell'intervallo tra la Semifinale e la Finale, ed avrà una durata massima di 20 minuti. Ci si può prenotare sul posto.