



Associazione Sportiva Dilettantistica fondata nel 1979  
Iscritta al Registro CONI al n.10.651  
Codice Federale FISO 0015

## 40° anniversario di fondazione LABIRINT - O COMUNICATO GARA 1

**Ritrovo:** presso il palazzetto che ospita la palestra dell'Istituto di Istruzione Marie Curie di Pergine Valsugana, ingresso da Via Tegazzo.

**Parcheggi:** posti macchina adiacenti al campo gara, ingresso da via S.Pietro. Le strade intorno al campo gara sono interessate dal mercato settimanale fino alle ore 13.00.

**Segreteria:** presso il ritrovo dalle ore 13.30

**Spogliatoi:** all'interno della palestra sono a disposizione spogliatoi ed ampi spazi per cambiarsi. Non sarà permesso l'accesso al parterre del campo da gioco ed alle tribune.

**Prima partenza:** dalle ore 14.30. Per tutte le categorie si svolgeranno le Qualificazioni.

Per le Qualificazioni è prevista la quarantena di tutti gli iscritti alla gara, che dovranno rimanere all'interno del palazzetto e dovranno presentarsi al cancello della chiamata con la solita procedura delle gare a cronometro. All'interno del palazzetto verranno messe apposite segnalazioni.

Alla conclusione della propria gara di Qualificazione, sarà possibile sostare all'esterno del palazzetto, sul prato adiacente il campo di gara.

I primi 8 classificati di ogni categoria verranno inseriti in un tabellone esposto al pubblico e saranno chiamati per le successive gare dei Quarti di finale. Tutte le gare del tabellone vedranno le partenze con la formula del "testa a testa" di due atleti per volta, inseriti nel tabellone nell'ordine secondo lo schema allegato, desunto dal tempo della gara di Qualificazione.

Le categorie verranno fatte partire con quest'ordine: W-16, M-16, W55, M55, W35, M35, WA, MA. Tutti gli atleti classificati per i Quarti di finale della categoria in partenza, verranno chiamati e dovranno sostare in un'area indicata, presso lo start.

Esaurita la partenza di tutte le categorie dei Quarti, si procederà alle Semifinali, che coinvolgeranno i 4 atleti che avranno superato i Quarti per ogni categoria, con la stessa procedura suesposta.

Seguiranno le gare di Finale per i migliori 2 atleti qualificati di ogni categoria, sempre con la stessa procedura suesposta.

Alla partenza, dopo aver effettuato clear e chek, si partirà con il punching start e le mappe verranno raccolte/consegnate dopo.

All'arrivo farà fede la punzonatura del finish, anche nelle batterie con il "testa a testa".

Dopo le gare di Finale, per la durata di 30 minuti, sarà possibile provare il LabirintO. Questo spazio è dedicato a tutti coloro che lo vorranno. Percorso uguale per tutti e tempo finale con controllo dell'esattezza delle punzonature al termine.

**Punzonatura:** non c'è descrizione dei punti. Gli atleti, oltre a cercare di mettere meno tempo possibile per concludere la propria gara, dovranno fare attenzione, oltre alla giusta sequenza richiesta, che la punzonatura corrisponda alla lanterna indicata in carta. L'errore di punzonatura comporta la squalifica.

**Premiazioni:** al termine della gara alle 18.00 circa

La società organizzatrice declina ogni responsabilità per danni a persone, animali e/o cose che si dovessero verificare prima, durante e dopo la manifestazione