



FINALE DEI CIRCUITI **SENZA FRONTIERE 2024**

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Dall'edizione 2023 la "Finale dei Circuiti" ha visto una radicale modificazione degli obiettivi; non più solo una campanilistica sfida tra i Circuiti di Pattinaggio Corsa, ma una grande festa del pattinaggio giovanile, la "**Finale dei Circuiti senza Frontiere**", aperta ai Circuiti di pattinaggio al momento attivi in Italia ed aderenti alla Finale stessa; ad oggi il Circuito Nord Ovest (CNO) e il Grand Prix Giovani (GPG).

Le squadre saranno l'espressione dell'intero movimento dei Circuiti di pattinaggio Corsa, delle loro funzioni, dei loro obiettivi, a sostegno delle nuove leve del pattinaggio, consolidandosi con una costruttiva conoscenza reciproca e nuove esperienze.

Il concetto di "Finale dei Circuiti" si è evoluto in qualcosa di più gratificante di una classica competizione, per tutti gli atleti e per tutto il movimento.

PROGRAMMA

I giorni 19-20 ottobre 2024 si svolgerà la finale fra 3 squadre composte da atleti provenienti dai due circuiti GPG e CNO presso il Palazzetto collocato nel "Bella Italia Efa Village" – Viale Centrale 29 a Lignano Sabbiadoro (UD), con il seguente programma:

SABATO 19 Ottobre POMERIGGIO

- **Prima Prova percorso di gara ore 14:30**
 - Dalle ore 14:30 alle ore 15:30 (60 minuti) GIOV/ESORD
 - Dalle ore 15:30 alle ore 16:30 (60 minuti) RAG12/RAG/ALL
- **Seconda Prova percorso di gara ore 16:30**
 - Dalle ore 16:30 alle ore 16:45 (15 minuti) GIOV M/F
 - Dalle ore 16:45 alle ore 17:00 (15 minuti) ESORD M/F
 - Dalle ore 17:00 alle ore 17:15 (15 minuti) RAG12 M/F + RAG F
 - Dalle ore 17:15 alle ore 17:30 (15 minuti) RAG M + ALL M/F
- **Terza Prova percorso di gara ore 17:30**
 - 6 minuti GIOV M/F
 - 6 minuti ESORD M/F
 - 6 minuti RAG12 M/F + RAG F
 - 6 minuti ALL M/F + RAG M
- **CERIMONIA DI INAUGURAZIONE ore 17:55**
- **INIZIO GARE ore 18:00**
 - percorso a "X" vedi allegato 1 GIOV/ESORD
 - gare sprint RAG12/RAG/ALL
- **TERMINE GARE ore 20:00 (circa)**
- **CENA ore 20:00/20:15**

DOMENICA 20 Ottobre MATTINO

- **COLAZIONE ore 7:30**
- **Riscaldamento ore 9:00**
 - 10 minuti ALL M/F + RAG M
 - 10 minuti RAG12 M/F + RAG F
 - 10 minuti ESORD M/F
 - 10 minuti GIOV M/F
- **INIZIO GARE ore 9:45**
 - percorso "Tripla Sprint" vedi allegato 2 GIOV/ESORD
 - gare in linea RAG12/RAG/ALL
- **TERMINE GARE ore 12:30 (circa)**
- **PRANZO ore 12:30/12:45**

DOMENICA 20 Ottobre POMERIGGIO

- **Riscaldamento ore 14:30**
 - 6 minuti ESORD M/F
 - 6 minuti GIOV M/F
- **INIZIO GARE ore 14:30**
 - gare a squadre (STAFFETTA e AMERICANA)
- **TERMINE GARE ore 16:15 (circa)**

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Sono ammessi alle gare in programma gli atleti maschi e femmine delle categorie Giovanissimi, Esordienti e Ragazzi, che si sono classificati entro i primi 18 posti di uno dei circuiti (GPG, CNO) e gli atleti delle categorie "Ragazzi 12" e Allievi che si sono classificati entro i primi 9 posti di uno dei circuiti (GPG, CNO). Nel caso di defezioni dovute a rinuncia da parte di uno o più atleti, entreranno a far parte dei convocati, gli atleti classificatisi dal 19° (10°) posto in avanti fino al completamento del numero degli atleti ammessi. Una volta selezionati i partecipanti di ogni categoria, ognuno dei circuiti "ordinerà" gli atleti, non in base al punteggio ottenuto nel circuito, ma valutando i migliori punteggi di ogni atleta (per es. "i migliori 5 punteggi"). In questo modo atleti forti che non si trovino nelle prime posizioni perché hanno disputato poche gare del proprio circuito, risulteranno comunque ai primi posti dell'ordinamento.

In base a questo "ordinamento" verranno composte le tre squadre (AZZURRA, FUCSIA, GIALLA) secondo lo schema qui allegato e successivamente le batterie come indicato nella tabella delle gare.

GF				
CNO	1		1	
GPG	1			1
CNO	2			2
GPG	2		2	
CNO	3			3
GPG	3			3
CNO	4			4
GPG	4		4	
CNO	5		5	
GPG	5			5
CNO	6			6
GPG	6		6	
CNO	7		7	
GPG	7			7
CNO	8			8
GPG	8		8	
CNO	9			9
GPG	9			9
CNO	10			10
GPG	10		10	
CNO	11		11	
GPG	11			11
CNO	12			12
GPG	12		12	
CNO	13		13	
GPG	13			13
CNO	14			14
GPG	14		14	
CNO	15			15
GPG	15			15
CNO	16			16
GPG	16		16	
CNO	17		17	
GPG	17			17
CNO	18			18
GPG	18		18	
ALLEN.			114 GPG	114 CNO
				114 GPG

GM				
CNO	1			1
GPG	1		1	
CNO	2			2
GPG	2			2
CNO	3		3	
GPG	3			3
CNO	4			4
GPG	4		4	
CNO	5			5
GPG	5		5	
CNO	6		6	
GPG	6			6
CNO	7			7
GPG	7		7	
CNO	8			8
GPG	8			8
CNO	9		9	
GPG	9			9
CNO	10			10
GPG	10		10	
CNO	11			11
GPG	11		11	
CNO	12		12	
GPG	12			12
CNO	13			13
GPG	13		13	
CNO	14			14
GPG	14			14
CNO	15		15	
GPG	15			15
CNO	16			16
GPG	16		16	
CNO	17			17
GPG	17		17	
CNO	18		18	
GPG	18			18
ALLEN.			114 CNO	114 GPG
				114 CNO

EF				
CNO	1			1
GPG	1			1
CNO	2		2	
GPG	2			2
CNO	3			3
GPG	3		3	
CNO	4		4	
GPG	4			4
CNO	5			5
GPG	5		5	
CNO	6			6
GPG	6		6	
CNO	7			7
GPG	7			7
CNO	8		8	
GPG	8			8
CNO	9			9
GPG	9		9	
CNO	10		10	
GPG	10			10
CNO	11			11
GPG	11		11	
CNO	12			12
GPG	12		12	
CNO	13			13
GPG	13			13
CNO	14		14	
GPG	14			14
CNO	15			15
GPG	15		15	
CNO	16		16	
GPG	16			16
CNO	17			17
GPG	17		17	
CNO	18			18
GPG	18		18	
ALLEN.			114 GPG	114 CNO
				114 GPG

EM				
CNO	1		1	
GPG	1			1
CNO	2			2
GPG	2		2	
CNO	3			3
GPG	3			3
CNO	4			4
GPG	4		4	
CNO	5		5	
GPG	5			5
CNO	6			6
GPG	6		6	
CNO	7		7	
GPG	7			7
CNO	8			8
GPG	8		8	
CNO	9			9
GPG	9			9
CNO	10			10
GPG	10		10	
CNO	11		11	
GPG	11			11
CNO	12			12
GPG	12		12	
CNO	13		13	
GPG	13			13
CNO	14			14
GPG	14		14	
CNO	15			15
GPG	15			15
CNO	16			16
GPG	16		16	
CNO	17		17	
GPG	17			17
CNO	18			18
GPG	18		18	
ALLEN.			114 CNO	114 GPG
				114 CNO

R12F				
CNO	1			1
GPG	1	1		
CNO	2		2	
GPG	2			2
CNO	3	3		
GPG	3		3	
CNO	4		4	
GPG	4	4		
CNO	5			5
GPG	5		5	
CNO	6	6		
GPG	6			6
CNO	7			7
GPG	7	7		
CNO	8		8	
GPG	8			8
CNO	9	9		
GPG	9		9	
		30	31	29
ALLEN.		GPG	CNO	GPG

R12M				
CNO	1		1	
GPG	1	1		
CNO	2			2
GPG	2		2	
CNO	3	3		
GPG	3			3
CNO	4			4
GPG	4	4		
CNO	5		5	
GPG	5			5
CNO	6	6		
GPG	6		6	
CNO	7		7	
GPG	7	7		
CNO	8			8
GPG	8		8	
CNO	9	9		
GPG	9			9
		30	29	31
ALLEN.		stessi delle femmine		

RF				
CNO	1		1	
GPG	1			1
CNO	2	2		
GPG	2		2	
CNO	3			3
GPG	3	3		
CNO	4	4		
GPG	4			4
CNO	5		5	
GPG	5	5		
CNO	6			6
GPG	6		6	
CNO	7		7	
GPG	7			7
CNO	8	8		
GPG	8		8	
CNO	9			9
GPG	9	9		
CNO	10	10		
GPG	10			10
CNO	11		11	
GPG	11	11		
CNO	12			12
GPG	12		12	
CNO	13		13	
GPG	13			13
CNO	14	14		
GPG	14		14	
CNO	15			15
GPG	15	15		
CNO	16	16		
GPG	16			16
CNO	17		17	
GPG	17	17		
CNO	18			18
GPG	18		18	
		114	114	114
ALLEN.		GPG	CNO	GPG

RM				
CNO	1	1		
GPG	1		1	
CNO	2			2
GPG	2	2		
CNO	3		3	
GPG	3			3
CNO	4			4
GPG	4		4	
CNO	5	5		
GPG	5			5
CNO	6		6	
GPG	6	6		
CNO	7	7		
GPG	7		7	
CNO	8			8
GPG	8	8		
CNO	9		9	
GPG	9			9
CNO	10			10
GPG	10		10	
CNO	11	11		
GPG	11			11
CNO	12		12	
GPG	12	12		
CNO	13	13		
GPG	13		13	
CNO	14			14
GPG	14	14		
CNO	15		15	
GPG	15			15
CNO	16			16
GPG	16		16	
CNO	17	17		
GPG	17			17
CNO	18		18	
GPG	18	18		
		114	114	114
ALLEN.		CNO	GPG	CNO

AF					
CNO	1				1
GPG	1		1		
CNO	2			2	
GPG	2				2
CNO	3		3		
GPG	3			3	
CNO	4			4	
GPG	4		4		
CNO	5				5
GPG	5			5	
CNO	6		6		
GPG	6				6
CNO	7				7
GPG	7		7		
CNO	8			8	
GPG	8				8
CNO	9		9		
GPG	9			9	
			30	31	29
ALLEN.			CNO	GPG	CNO

AM					
CNO	1			1	
GPG	1		1		
CNO	2				2
GPG	2			2	
CNO	3		3		
GPG	3				3
CNO	4				4
GPG	4		4		
CNO	5			5	
GPG	5				5
	6		6		
GPG	6			6	
CNO	7			7	
GPG	7		7		
CNO	8				8
GPG	8			8	
CNO	9		9		
GPG	9				9
			30	29	31
ALLEN.			stessi delle femmine		

TIPOLOGIE DI GARA

La formula adottata prevede lo svolgimento di finali dirette senza ricorrere alle batterie. Ogni atleta disputerà lo stesso numero di gare, ovvero una gara sprint (o percorso per le cat. Giov/Esord), una gara in linea (o percorso per le cat. Giov/Esord) ed una gara a squadre, e in base al piazzamento ottenuto porterà punti alla propria squadra. **Non verranno stilate classifiche individuali, ma solamente una classifica di squadra. Pertanto, non ci sarà nessun atleta che si classifica 1°, 2° ecc.**

COMPOSIZIONE DELLE FINALI

Per rendere le gare più competitive, le varie finali saranno composte cercando di rendere le forze in campo il più omogenee possibile. Pertanto, in base agli "ordinamenti" effettuati, verranno inseriti nella stessa finale gli atleti delle squadre che si trovano più o meno allo stesso posto dell'ordinamento del proprio circuito. Anche i posti in griglia di partenza saranno predeterminati in modo da alternare gli atleti delle diverse squadre nelle posizioni migliori. Se in una determinata categoria una squadra non dovesse riuscire a schierarsi al completo, gli atleti partecipanti verranno distribuiti nelle varie batterie in modo da avere prove con numerosità per quanto possibile uguali.

PUNTEGGI

In ogni "finale" alle squadre (AZZURRA, FUCSIA, GIALLA) verrà attribuito un punteggio pari alla somma dei punti acquisiti da ogni singolo componente, come indicato nella tabella gare.

I punteggi sono stati studiati in modo tale che nessuna "finale" di qualsiasi categoria e/o tipologia di gara risulti più "importante" di altre. Il vincitore della finale effettuata dagli atleti classificatisi agli ultimi posti del proprio circuito, conquisterà gli stessi punti del vincitore della finale effettuata dagli atleti classificatisi ai primi posti.

Al termine delle gare risulterà vincitrice la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti.

PENALITA'

Ad ogni ammonizione comminata ad un atleta, verranno tolti alla squadra il 20% dei punti acquisiti dall'atleta stesso (o dalla squadra se gara a squadre) nella gara in oggetto. Agli atleti retrocessi ma non ammoniti verrà comunque inflitta una penalità pari ad una ammonizione. All'atleta (o squadra) squalificato verrà attribuito il punteggio previsto per l'ultimo classificato più un'ammonizione.

ASSENZE

Nel caso in cui un atleta convocato non possa partecipare alla finale, oppure si infortuni durante la manifestazione, può essere sostituito con la prima/seconda, ... ecc. riserva in base alla classifica del circuito. Se ciò non sarà possibile, potrà essere sostituito da un compagno di squadra che si trovi, nel proprio ordinamento, in posizione pari o più arretrata.

PRECISAZIONI

- **PERCORSO a X** (vedi allegato 1): si svolge su due giri, con 1 atleta di ogni squadra; nel primo giro gli atleti devono fare riferimento ai birilli del colore a loro assegnato, il secondo giro invece è "normale" (birilli gialli). **Fino alla prima curva, gli atleti hanno l'obbligo di procedere dritti senza invadere la "corsia" degli avversari (pena un'ammonizione).**

Agli atleti che sbagliano il percorso verrà attribuito il punteggio previsto per l'ultimo classificato.

- **PERCORSO Tripla Sprint** (vedi allegato 2): si svolge su due giri, con 1 atleta di ogni squadra; nei due giri gli atleti devono sempre fare riferimento ai birilli del colore a loro assegnato.

Agli atleti che sbagliano il percorso verrà attribuito il punteggio previsto per l'ultimo classificato.

- **STAFFETTA**: ogni squadra (AZZURRA, FUCSIA, GIALLA) formerà due team; il primo composto con gli atleti dal 1° al 6° posto dell'ordinamento, il secondo con gli atleti dal 7° al 12° posto dell'ordinamento.

Il cambio viene effettuato ad ogni giro sulla riga dell'arrivo, ed ogni atleta alla fine percorrerà un giro due volte, per un totale di 12 giri. Ogni squadra, per il cambio, avrà a disposizione due caselle contigue: di queste due caselle, quella di sinistra è riservata all'atleta che aspetta il cambio mentre quella di destra è riservata all'atleta che deve dare il cambio. Il cambio si effettua toccando la mano DESTRA del compagno in attesa; solo a quel punto il compagno potrà partire per effettuare il proprio giro. E' ASSOLUTAMENTE VIETATO IL CAMBIO CON LA SPINTA. Se un atleta spinge il compagno in attesa del cambio o se quest'ultimo parte senza aver ricevuto il tocco la squadra viene classificata all'ultimo posto (senza penalità). Nel caso in cui un atleta passi senza toccare la mano del compagno (oppure sbaglia corsia), l'atleta in attesa potrà comunque partire **a patto che parta palesemente dopo** che è passato il compagno.

Le squadre che non hanno i due team completi, potranno far gareggiare due volte gli atleti posizionati oltre metà dell'ordinamento.

- **AMERICANA**: nella gara americana a squadre ogni atleta della squadra deve effettuare lo stesso numero di giri con cambio ad ogni giro. Il cambio si effettua come nelle gare su pista piana ma SOLO sul rettilineo d'arrivo, pertanto, oltre che nei rettilinei, sarà concesso il rientro anche nella curva successiva alla riga d'arrivo. Il primo cambio si effettua dopo che il primo atleta ha percorso un giro (dalla linea di partenza); l'ultimo cambio deve essere effettuato quando il contagiri indica che manca 1 giro.

Sia per la STAFFETTA che per l'AMERICANA l'ordine iniziale dei cambi è a discrezione di ogni squadra.

- **GARE A TV**: ad ogni Traguardo Volante vengono assegnati 2 punti al primo atleta ed 1 punto al secondo atleta, mentre vengono sottratti 2 punti all'ultimo atleta ed 1 punto al penultimo atleta. Nel caso in cui un atleta venga tolto dalla gara per decisione della giuria oppure si ritiri verrà considerato ultimo nei successivi TV; un eventuale secondo atleta tolto/ritirato verrà considerato sempre penultimo. I punti conquistati da un atleta vanno ad incrementare (o decurtare se negativi) il punteggio generale della squadra di appartenenza e non servono per stilare la classifica della gara in oggetto. Inoltre, i punti conquistati ed attribuiti alla squadra rimangono tali anche se l'atleta che li ha conquistati dovesse ritirarsi o essere squalificato.

TABELLA GARE

SABATO POMERIGGIO

Categorie	Tipologia gara	ATLETI / COMPOSIZIONE FINALI	PUNTI
Giovanissimi M e F (12+12 gare)	PERCORSO a X 2 giri	Finale 1) 1° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 2° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 3° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 4) 4° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 5) 5° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 6) 6° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 7) 7° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 8) 8° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 9) 9° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 10) 10° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 11) 11° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 12) 12° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 14; 10
Esordienti M e F (12+12 gare)	PERCORSO a X 2 giri	Finale 1) 1° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 2° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 3° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 4) 4° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 5) 5° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 6) 6° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 7) 7° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 8) 8° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 9) 9° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 10) 10° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 11) 11° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 12) 12° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 14; 10
Ragazzi 12 M e F (3+3 gare)	GARA "SPRINT" 2 giri	Finale 1) 1° e 2° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 3° e 4° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 5° e 6° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 14; 10; 7; 4; 2
Ragazzi M e F (6+6 gare)	GARA "SPRINT" 3 giri	Finale 1) 1° e 2° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 3° e 4° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 5° e 6° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 4) 7° e 8° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 5) 9° e 10° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 6) 11° e 12° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 14; 10; 7; 4; 2
Allievi M e F (3+3 gare)	GARA "SPRINT" 3 giri	Finale 1) 1° e 2° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 3° e 4° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 5° e 6° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 14; 10; 7; 4; 2

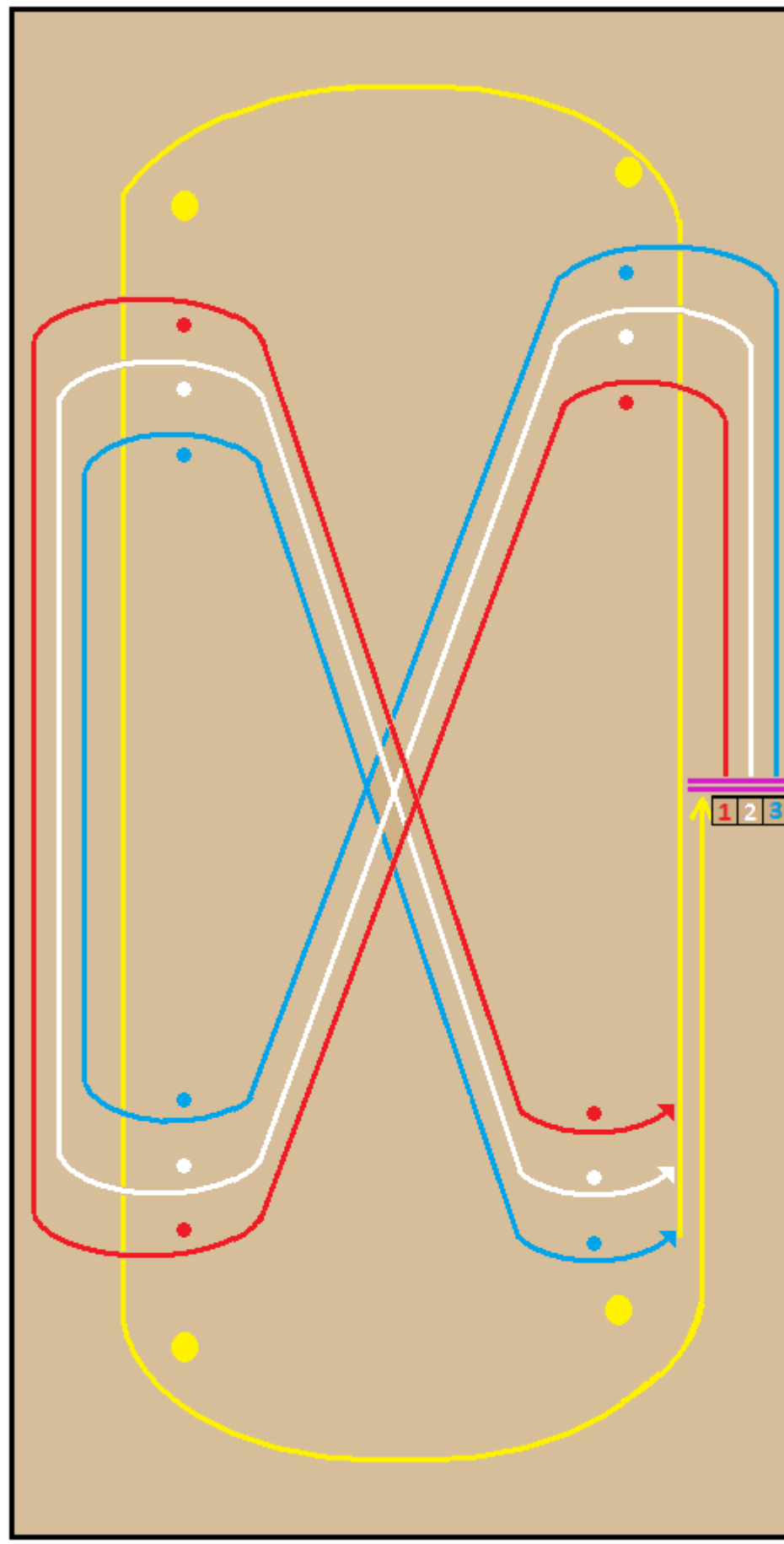
DOMENICA MATTINA

Categorie	Tipologia gara	ATLETI / COMPOSIZIONE FINALI	PUNTI
Giovanissimi M e F (12+12 gare)	PERCORSO TRIPLA SPRINT 2 giri	Finale 1) 1° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 2° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 3° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 4) 4° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 5) 5° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 6) 6° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 7) 7° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 8) 8° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 9) 9° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 10) 10° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 11) 11° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 12) 12° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 14; 10
Esordienti M e F (12+12 gare)	PERCORSO TRIPLA SPRINT 2 giri	Finale 1) 1° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 2° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 3° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 4) 4° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 5) 5° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 6) 6° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 7) 7° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 8) 8° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 9) 9° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 10) 10° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 11) 11° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 12) 12° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 14; 10
Ragazzi 12 M e F (2+2 gare)	GARA IN LINEA 10 giri	Finale 1) 1°, 2° e 3° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 4°, 5° e 6° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 16; 14; 11; 9; 7; 4; 2; 1
Ragazzi M e F (4+4 gare)	GARA IN LINEA 12 giri con 2 T.V. Traguardi a meno 8, 4	Finale 1) 1°, 2° e 3° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 4°, 5° e 6° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 7°, 8° e 9° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 4) 10°, 11° e 12° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 16; 14; 11; 9; 7; 4; 2; 1 Trag. Volanti +2; +1; -2; -1
Allievi M e F (2+2 gare)	GARA IN LINEA 14 giri con 3 T.V. Traguardi a meno 11, 7, 3	Finale 1) 1°, 2° e 3° squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 4°, 5° e 6° squadre AZZ, FUC, GIA	18; 16; 14; 11; 9; 7; 4; 2; 1 Trag. Volanti +2; +1; -2; -1

DOMENICA POMERIGGIO

Categorie	Tipologia gara	ATLETI / COMPOSIZIONE FINALI	PUNTI
Giovanissimi M e F (2+2 gare)	STAFFETTA 12 giri 2 cambi ogni atleta	Finale 1) 3 squadre ognuna composta dai 6 atleti dal 1° al 6° posto squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 3 squadre ognuna composta dai 6 atleti dal 7° al 12° posto squadre AZZ, FUC, GIA	36; 28; 20
Esordienti M e F (2+2 gare)	STAFFETTA 12 giri 2 cambi ogni atleta	Finale 1) 3 squadre ognuna composta dai 6 atleti dal 1° al 6° posto squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 3 squadre ognuna composta dai 6 atleti dal 7° al 12° posto squadre AZZ, FUC, GIA	36; 28; 20
Ragazzi 12 M e F (2+2 gare)	AMERICANA A SQUADRE 9 giri 3 cambi ogni atleta	Finale 1) 3 squadre ognuna composta dai 3 atleti dal 1° al 3° posto squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 3 squadre ognuna composta dai 3 atleti dal 4° al 6° posto squadre AZZ, FUC, GIA	36; 28; 20
Ragazzi M e F (4+4 gare)	AMERICANA A SQUADRE 12 giri 4 cambi ogni atleta	Finale 1) 3 squadre ognuna composta dai 3 atleti dal 1° al 3° posto squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 3 squadre ognuna composta dai 3 atleti dal 4° al 6° posto squadre AZZ, FUC, GIA Finale 3) 3 squadre ognuna composta dai 3 atleti dal 7° al 9° posto squadre AZZ, FUC, GIA Finale 4) 3 squadre ognuna composta dai 3 atleti dal 10° al 12° posto squadre AZZ, FUC, GIA	36; 28; 20
Allievi M e F (2+2 gare)	AMERICANA A SQUADRE 15 giri 5 cambi ogni atleta	Finale 1) 3 squadre ognuna composta dai 3 atleti dal 1° al 3° posto squadre AZZ, FUC, GIA Finale 2) 3 squadre ognuna composta dai 3 atleti dal 4° al 6° posto squadre AZZ, FUC, GIA	36; 28; 20

ALLEGATO 1 - "PERCORSO A X"



ALLEGATO 2 - "PERCORSO TRIPLA SPRINT"

