

DYNAMIC NEW ATHLETICS



Rome - Italy

DNA U20 Clubs

16-17 September

Punteggio

La competizione prevede una partita tra sei (6) squadre. Il vincitore di ogni prova individuale e staffetta guadagnerà 12 punti, il secondo classificato 10 punti, il terzo classificato 8 punti, il quarto classificato 6 punti, il quinto classificato 4 punti e il sesto classificato 2 punti. Gli atleti o le squadre di staffetta senza prestazione valida, squalificati o che non arrivano al traguardo non segneranno punti.

Se due o più atleti o squadre di staffetta sono in parità per un posto in una qualsiasi gara individuale o staffetta, i relativi punti saranno divisi equamente tra loro (anche nelle gare sul campo, se due atleti nella fase finale testa a testa non hanno punti validi) risultati).

Dopo undici (11) eventi, il punteggio della squadra determinerà le posizioni di partenza dell'ultimo (ovvero dodicesimo) evento: La Caccia / The Hunt.

Il vincitore dell'ultima gara (La Caccia) è il vincitore assoluto della partita (ovvero l'ultimo evento determina il vincitore della competizione). La squadra seconda classificata sarà seconda nella classifica finale e così via. Le squadre con nessuna prestazione valida nella Caccia (ad esempio squalificate o che non arrivano) saranno classificate nella classifica finale della partita in base alla loro posizione prima della Caccia (cioè dopo undici (11) eventi), ma dietro alle squadre che hanno terminato la Caccia gara.

In caso di parità nella Caccia i tempi effettivi registrati dalle squadre fino a .001 secondi saranno considerati per risolvere la parità, se la parità permane le squadre interessate si dividono la posizione, compreso il vincitore.

Qualificazione e partita finale

Le prime 3 squadre di ciascuna partita di qualificazione del 16 settembre avanzeranno alla Finale A il 17 settembre

Le ultime 3 squadre di ciascuna partita di qualificazione del 16 settembre avanzeranno alla Finale B del 17. Dopo le partite finali del 17 settembre verrà stilata una classifica generale di tutte le 12 squadre.

Staffetta Mista 4x400m

Ogni squadra dovrà essere composta da due uomini e due donne. L'ordine di marcia è deciso dal Team.

La composizione della squadra dovrà essere annunciata al momento della dichiarazione finale, compreso il primo frazionista. L'ordine di partenza della 2a, 3a e 4a tappa potrà essere modificato durante la gara. Per facilitare il processo, un Caposquadra o un Allenatore per squadra potrà trovarsi nella zona speciale vicino agli atleti della staffetta vicino all'area di gara. Nonostante la suddetta procedura, la Regola 48.4 WA sarà applicata rigorosamente.

6.3 Formato degli eventi in pedana

Gli eventi in pedana si baseranno sul sistema uno contro uno. Gli atleti saranno divisi in due gruppi: 3 atleti in ciascun gruppo (Gruppo A e Gruppo B). La distribuzione degli atleti verrà effettuata dall'European Athletics.

Ogni evento sul campo sarà composto da due fasi: "fase a gironi" e "fase finale".

Nella "fase a gironi" ogni atleta gareggerà in due duelli contro altri due atleti del proprio gruppo. Per la vittoria in ogni duello un atleta ottiene 3 "spike", 1 "spike" per il pareggio e 0 per la sconfitta o il fallo. Nel caso in cui in un tale duello per qualsiasi motivo sia presente un solo atleta, all'atleta verranno assegnati 3 "spike" in caso di tentativo valido e 0 in caso di fallo.

Al termine della "fase a gironi", gli atleti di ciascun gruppo (separatamente nel Gruppo A e nel Gruppo B) verranno classificati in base al numero di "punte" raccolte nella "fase a gironi". In caso di parità tra due o tre atleti dopo la "fase a gironi", la classifica di ciascun gruppo verrà decisa in base alla migliore prestazione. Se la parità persiste verrà preso in considerazione il secondo miglior risultato. Se la parità permane, verrà risolta con il sorteggio dell'Arbitro.

Nota: Spike è un termine utilizzato per determinare le posizioni degli atleti dopo la fase iniziale della competizione negli eventi sul campo (due tentativi per ogni atleta).

Nel caso in cui due o tre atleti in un gruppo non abbiano alcun tentativo valido dopo due salti/lanci, la loro posizione verrà decisa mediante sorteggio condotto dal relativo Arbitro.

Successivamente verrà effettuata la composizione dei "duelli" finali:

- Gli atleti terzi classificati di ogni girone si sfideranno per il 5° posto,
- Gli atleti 2° classificati di ogni girone si sfideranno tra loro per il 3° posto,
- Gli atleti primi classificati di ogni girone si sfideranno per il 1° posto.

La classifica finale degli atleti determina il punteggio che ogni squadra riceverà come per ogni altra gara individuale. Tuttavia, se un atleta non effettua alcun tentativo valido dalla "fase a gironi" e dalla "fase finale", ovvero 3 tentativi non validi, la rispettiva squadra riceverà 0 punti per il rispettivo evento.

Nota: nel caso in cui ad es. un atleta senza punteggio nella fase a gironi sta gareggiando per il 3° posto (e non ha punteggio anche nel suo tentativo finale) e altri due senza punteggio nella fase a gironi stanno gareggiando per il 5° posto e si classificheranno comunque al 5° e 6° posto e il 4° posto (e punti) sono vacanti.

Ogni atleta salterà una volta 1° e una volta 2° nelle fasi a gironi. Nella fase finale la prestazione della fase a gironi deciderà l'ordine: il migliore salta/lancia 2°.

Salto in alto

Nel salto in alto non ci sono altezze di partenza e progressioni predefinite. Ogni atleta decide l'altezza prima di ogni round senza conoscere l'altezza del concorrente (ovvero prima di ogni salto indica in un apposito modulo l'altezza che salterà durante il "duello" con un altro concorrente); L'arbitro raccoglie le altezze ordinate da due atleti e poi le annuncia prima che inizino i salti del formato testa a testa. La procedura per decidere le altezze viene ripetuta prima di ogni "duello". L'atleta con l'altezza inferiore salta sempre per primo. Nel caso in cui entrambi gli atleti abbiano la stessa altezza, verrà utilizzato l'ordine della lista di partenza.

Salto in lungo, lancio del giavellotto e lancio del peso

Per gli ultimi tentativi testa a testa nel salto in lungo, lancio del giavellotto e lancio del peso, l'ordine di salto/lancio (vale a dire chi salta/lancia per ultimo in ogni "duello" testa a testa) sarà determinato dal miglior risultato in la "fase a gironi" (secondo miglior risultato a parità di risultati). Nel caso in cui la parità persista, l'Arbitro condurrà un pareggio per determinare l'ordine dei tentativi.

Staffetta conclusiva. La Caccia (ovvero la corsa all'inseguimento) è una staffetta mista sulle seguenti distanze e ordine: 600 m–400 m– 200 m-800 m. Ogni squadra dovrà essere composta da due atlete e due atleti maschi con la seguente distribuzione: – 600 m (donne) - 400 m (uomini) – 200 m (donne) - 800 m (uomini)

Le posizioni di partenza e gli eventuali divari di distanza tra le squadre sono determinati dal punteggio/classifica delle squadre dopo undici (11) eventi della partita. Ogni differenza di punti tra le squadre in classifica a squadre si traduce in 0,33 secondi di distacco per l'inizio della gara Hunt. Per la partenza della prima tappa della caccia verrà utilizzata la partenza standard di 800 m su corsie individuali (ovvero 600 m). Verrà utilizzata la linea di rottura di 800 m. La squadra in testa dopo undici (11) gare parte dalla linea di partenza degli 800 m della corsia più interna utilizzata, la seconda squadra dalla corsia successiva, ecc. Nel caso in cui le squadre siano a pari punteggio/classificazione dopo undici (11) gare, le squadre iniziano contemporaneamente nelle rispettive corsie.

In caso di partenza anticipata, la gara non verrà interrotta e le rispettive squadre verranno squalificate dopo la gara in caso di vantaggio significativo

Procedure di consegna del nastro secondo le regole WA (ovvero la zona di presa è di 20 m). Per gli atleti in attesa della seconda e terza/finale tappa si applicherà la regola WA 48.4.

Verranno utilizzati dispositivi individuali (luci e/o cancelli) per indicare ad ogni squadra il proprio orario di partenza.