ЛАБИРИНТ-ШОУ

*Программа соревнований «Лабиринт-Шоу»-или забег лидеров.*

Перед стартом основных соревнований Кубка СДЮСШОР №18 среди клубов лидеры клубов (по одному спортсмену от каждого клуба) борются в Лабиринте за призовые бонусные секунды, которые будут учтены при старте основных соревнований.

Оборудование КП и отметка.

Контрольный пункт представляет дорожный конус с установленной на нем станцией электронной отметки SportIdent. Спортсмены для отметки используют чипы (SI-9) организаторов, которые они получают на линии старта вместе с картой.

*Порядок старта в ЛШ*

Спортсмены в ***11:00*** регистрируются в секретариате, получают номера. Опоздавшие спортсмены к забегам не допускаются. Спортсмен получает нагрудный номер, соответствующий номеру команды в основных соревнованиях Кубка СДЮСШОР №18 среди клубов.

С ***11:15*** главный судья приглашает спортсменов на старт по забегам

Забеги формируются по номерам команд соревнований Кубка СДЮСШОР №18 среди клубов.

Старт всему забегу дается по команде судьи старта. Перед стартом судья старта выдает чипы и карты.

*Прохождение дистанции и финиша в ЛШ*

Дистанция ЛШ проходит в 3 круга по формуле «One Man Relay».

После старта забега спортсмены пробегают по разметке до пункта «К» (он проходится без отметки) и начинают прохождение дистанции в Лабиринте, начиная с №1 и кончая общим последним. Далее нужно по разметке и снова по разметке пробежать примерно 70 метров до пункта К. После третьего прохождения Лабиринта спортсмены финишируют, пересекая линию финиша и отмечаясь в финишной станции. Место в забеге определяется порядком прихода на финиш.

*Карта*

Карта Лабиринта (размер А4, печать с 2 сторон) состоит из 3 частей формата А5 (каждому кругу соответствует своя карта). Спортсмен пробегает по порядку 1,2,3 карту. Номер карты указан в правом нижнем углу. В каждой карте порядок прохождения начинается с 1 КП и кончается последним (8,9 или 10) КП

Собственные номера КП в карте не указываются. За неправильно взятый КП спортсмен не снимается, а получает только штраф в размере 15 секунд.

Ожидаемое время прохождения Лабиринта для каждого забега - порядка 3-4 минуты.

После финиша спортсмены сдают судьям карты, чипы и номера.

*Подсчет результатов*

Результаты подсчитываются для варианта «маркировка без проколов», где за каждый неправильно взятый КП начисляется штраф 15 сек. Рекомендуем спортсменам бороться до конца, т.к. многие совершают ошибки и победить в забеге может не самый быстрый спортсмен.

Победитель и призеры определяются **в общем зачете (лучшее время, среди всех забегов)** получают для своих клубных команд наименьший временной штраф, учитываемый при старте первых этапов.

За 1 место - 0 сек, за 2- 10 сек, за 3 - 20 сек. Остальные клубы стартуют с отставанием в 30 сек с общего старта.