

Løp - Seeding, heat og kvalifisering

Løp 200 meter og kortere (100m, 200m, 80mh, 100mh, 110mh):

Forsøk:

- Seeding etter sikksakk-metoden, banene blir trukket i første runde
- Seeding ut fra årsbeste, personlig bestenotering og skjønn ved manglende informasjon
- Startrekkefølgen for heatene blir trukket

Semifinale og finale:

- Seeding etter sikksakk-metoden basert på resultat i forsøk / forrige runde
- Banene blir trukket: fire beste trekker om bane 3, 4, 5 og 6, de to neste trekker om bane 7 og 8, de to siste trekker om bane 1 og 2
- Startrekkefølgen for semifinalene blir trukket

Kvalifisering:

Antall deltakere:	Runder:
1-8	Direkte finale (banene blir trukket tilfeldig)
9-16	2 forsøksheat: 3 beste til finalen + 2 tider
17-24	3 forsøksheat: 2 beste til finalen + 2 tider
25-32	4 forsøksheat: 3 beste til semifinale + 4 tider 2 semifinaler: 3 beste til finalen + 2 tider*
33-40	5 forsøksheat: 4 beste til semifinale + 4 tider 3 semifinaler: 2 beste til finalen + 2 tider
41-48	6 forsøksheat: 3 beste til semifinale + 6 tider 3 semifinaler: 2 beste til finalen + 2 tider
49-56	7 forsøksheat: 3 beste til semifinale + 3 tider 3 semifinaler: 3 beste til finalen + 2 tider

* NM reglement vedlegg A beskriver her "2 semifinaler: 4 beste til finalen". UM reglement 23.1 beskriver "I UM bør det være rom for at noen kan kvalifisere seg ved hjelp av oppnådd tid."

Løp lengre enn 200 meter (flatt, hekk og hinder):

Ingen finale for distanser lengre enn 200 meter. Mesterskapet avgjøres med rekkefølgen på oppnådde tider i heatene.

Heatene blir seedet. Startposisjon/bane i hvert heat blir trukket tilfeldig.

Seeding ut fra årsbeste, personlig bestenotering og skjønn ved manglende informasjon

Svakeste heat starter først. Beste heat starter til slutt.

Sikksakk-metoden:

Eksempel:

3 heat (A, B og C) vil bestå av følgende seeding:

	Trekkes om bane 3, 4, 5 og 6*				Trekkes om bane 7 og 8*		Trekkes om bane 1 og 2*	
A:	1	6	7	12	13	18	19	24
B:	2	5	8	11	14	17	20	23
C:	3	4	9	10	15	16	21	22

* gjelder semifinale og finale for løp 200 meter og kortere, i første runde trekkes banene tilfeldig

Heatrekkefølgen trekkes tilfeldig etter at heatsammensetningen er bestemt.

Rangering (eksempel 5 forsøksheat: 4 beste til semifinale + 4 tider):

1	Q1 - raskeste heatvinner
2	Q2 - nest raskeste heatvinner
3	Q3 - tredje raskeste heatvinner
4	Q4 - fjerde raskeste heatvinner
5	Q5 - femte raskeste heatvinner
6	Q6 - raskeste andreplass
7	Q7 - nest raskeste andreplass
8-20	osv for alle som er kvalifisert på plassering
21	q1 - raskeste kvalifiseringstid (for de som ikke kvalifiserte seg på plassering)
22	q2 - nest raskeste kvalifiseringstid
23	q3 - tredje raskeste kvalifiseringstid
24	q4 - fjerde raskeste kvalifiseringstid