

# Le corse



# Gare :

Gare sempre in corsia

100-200-400-100h-110h-400h

Gare sempre in linea

➤ dai 1500 in su

Da valutare a seconda del numero di partecipanti

➤ 800 (questo condiziona anche l'eventuale "rientro alla tangente")

# Staffette :

Le distanze standard saranno 4x100, 4x200, 4x400, 4x800, staffetta mista 100-200-300-400, 4x1500

La gara 4x100 sarà corsa interamente in corsia

La gara 4x200

- ove possibile sarà corsa interamente in corsia o

- in corsia per le prime due frazioni come pure parte della terza (tre curve in corsia, con successivo rientro alla tangente

- in corsia per la prima frazione con successivo rientro alla tangente

(quando sono in gara non più di 4 squadre)

# Staffette :

La gara 4x400 potrà essere corsa

- in corsia per la prima frazione come pure parte della seconda (tre curve in corsia) con successivo rientro alla tangente o
- in corsia per la prima frazione con rientro alla tangente (una curva in corsia, con successivo rientro alla tangente quando sono in gara non più di 4 squadre)

La gara 4x800 potrà essere corsa

- in corsia per la prima frazione (una curva in corsia) con successivo rientro alla tangente o
- in linea
- La staffetta mista sarà corsa in corsia per le prime due frazioni come pure parte della terza (due curve in corsia) con successivo rientro alla tangente
- La gara 4x1500 sarà corsa interamente in linea

# La giuria arrivi

**Arbitro**



Responsabile e  
supervisore

(eventuale risposta a reclami)

**1° Giudice**



Coordinatore

**Giudici**



Operatori

# Arbitro alle corse

- ⇒ **Competenza solo sulle gare all'interno dello stadio**
- ⇒ **Nessuna giurisdizione in merito alla valutazione delle gare di marcia**
- ⇒ **Non deve agire come giudice di controllo ma intervenire solo quando la giuria non perviene ad una decisione**
- ⇒ **In assenza dell'Arbitro alle Partenze ha l'ultima parola sulle false partenze se non è presente un sistema automatico di rilevazione o se ritiene che le informazioni fornite dal sistema siano palesemente errate**
- ⇒ **In assenza dell'Arbitro alle Partenze può consentire ad un atleta che abbia fatto ricorso orale contro l'assegnazione di una falsa, di gareggiare sub judice**
- ⇒ **Deve rapportarsi costantemente con il Capo Servizio Giuria Controlli**
- ⇒ **Deve controllare i risultati, firmare il foglio gara e prendere una decisione su eventuali controversie**

# Primo giudice alle corse

- ⇒ **Assegna i compiti ai componenti della giuria**
- ⇒ **Coordina la giuria**
- ⇒ **Verifica il contenuto della valigetta, del posizionamento della scaletta e del segnalatore acustico/visivo**
- ⇒ **Coordina il movimento dei fogli, compreso l'anemometro e delle persone**
- ⇒ **Ha rapporti con lo starter e la direzione tecnica, con il primo giudice al photofinish e con lo speaker**
- ⇒ **Decifra l'ordine d'arrivo sulla base delle segnalazioni dei giudici addetti alla rilevazione degli arrivi**

# Compiti da assegnare:

- ⇒ **Segretario**
- ⇒ **Contagiri**
- ⇒ **Cronometristi (ove spetti al GGG)**
- ⇒ **1° giudice al photofinish**
- ⇒ **Addetto al segnalatore visivo e acustico**
- ⇒ **rilevazione arrivi**
- ⇒ .....

# Posizione giuria

- scaletta, con il solo primo giudice in campo, posizionata ad almeno tre metri dall'arrivo
- eventuale posizionamento in campo per gare di mezzofondo
- Considerare la possibile presenza di cronometraggio con scan-o-vision

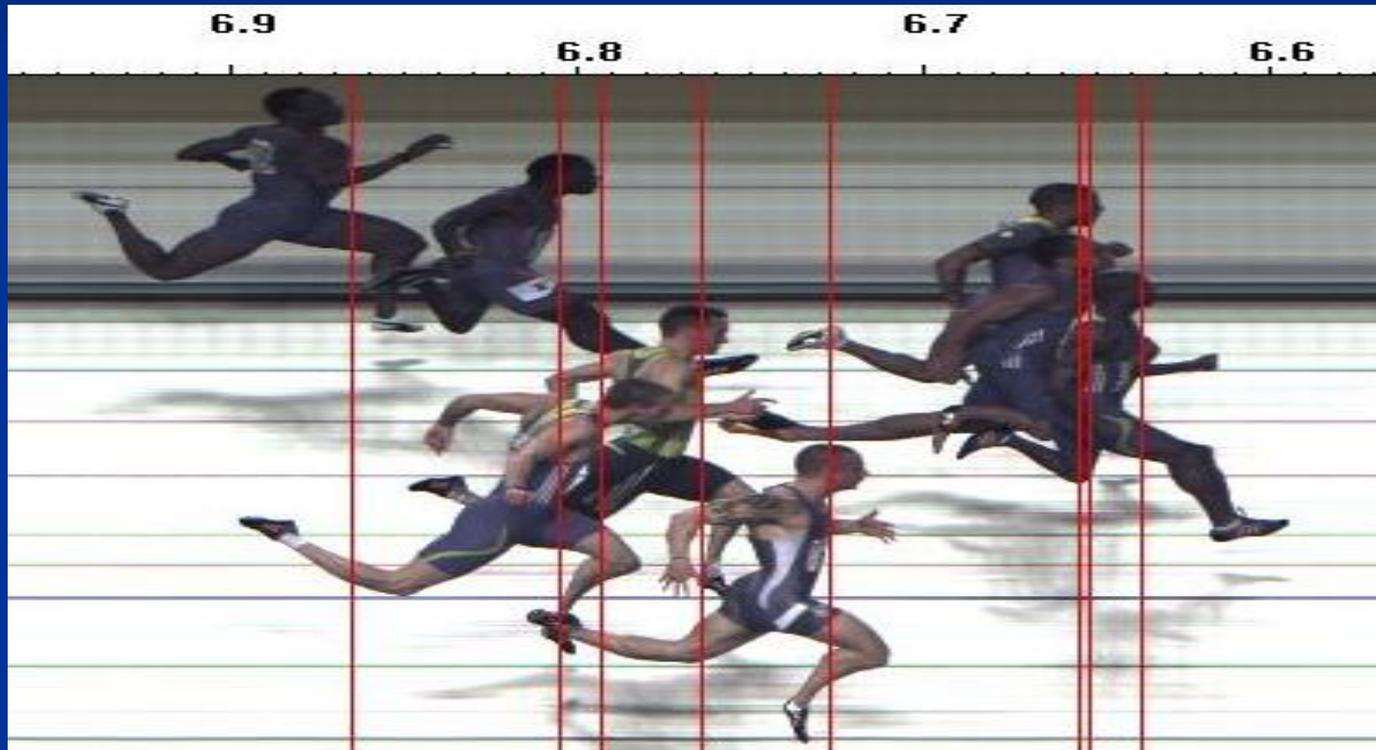
# Comportamento in campo

- rilevazione arrivi omogenea (per corsia o per numero)
- non ripetere numeri ad alta voce
- evitare di condizionare la rilevazione effettuata da altri
- mantenere sempre la calma evitando ogni possibile concitazione
- lasciare al primo giudice la decifrazione dell'arrivo generale, intervenendo solo se consultati

# L'arrivo

I concorrenti devono essere classificati nell'ordine in cui qualunque parte del loro corpo (cioè il torso, con esclusione di testa, collo, braccia, gambe, mani e piedi) raggiunga il piano verticale del bordo più vicino della linea d'arrivo

Attenzione ad eventuali rimonte



# Primo giudice al photofinish

Figura inserita con le modifiche del 29/08/11 unitamente al  
Primo giudice ai Trasponder

- ⇒ E' responsabile del funzionamento dell'attrezzatura
- ⇒ In collaborazione con l'Arbitro alle Corse e il Giudice di Partenza effettuerà un controllo del "punto zero" prima dell'inizio di ogni sessione di gara per assicurarsi che l'apparecchiatura venga avviata automaticamente dalla pistola entro 1/1000 di secondo
- ⇒ Determina i piazzamenti dei concorrenti ed i tempi ufficiali
- ⇒ Assicura il corretto inserimento o trasmissione dei risultati nel sistema di gestione dati

# Punto Zero

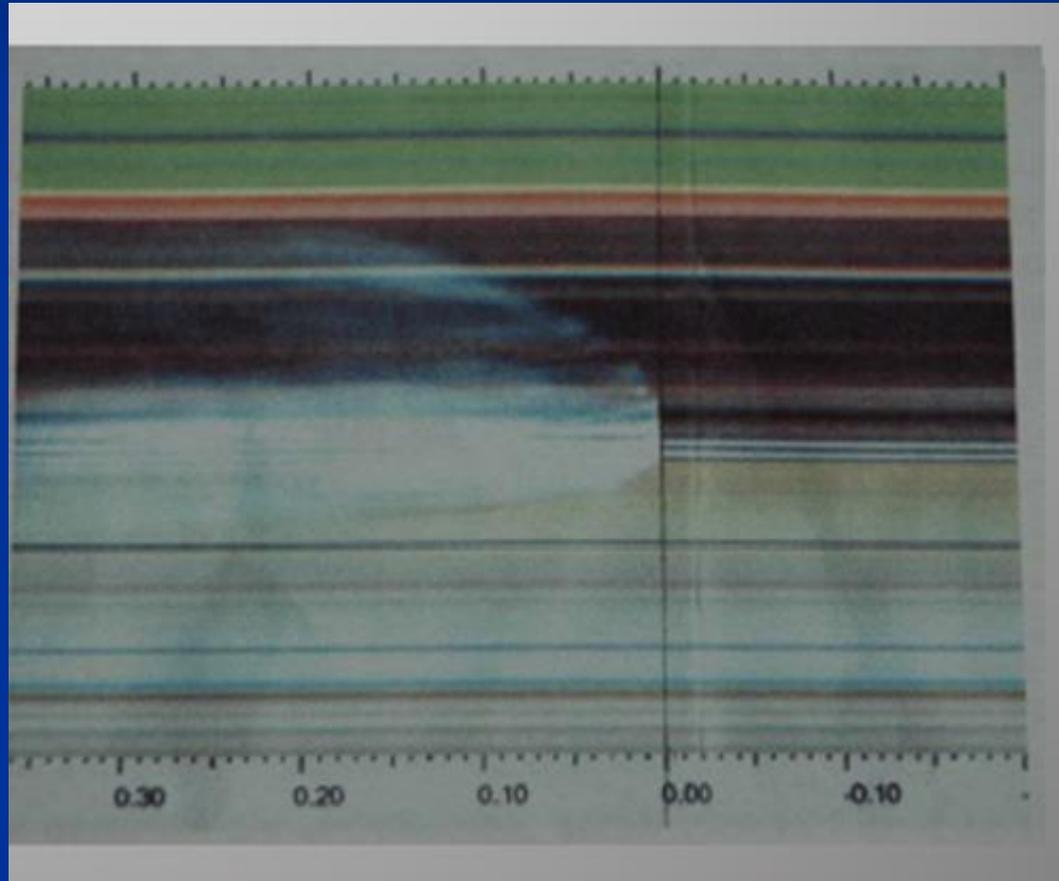
Tramite l'immagine è possibile effettuare il controllo del “punto zero”, cioè l'azzeramento del cronometro al momento dello sparo, controllo obbligatorio ai sensi del RTI;

Per effettuare la prova zero è sufficiente allineare la pistola dello starter con la linea d'arrivo e sparare un colpo con il finish in acquisizione;

In tale maniera la partenza coinciderà con la linea d'arrivo e sarà possibile verificare il corretto allineamento della camera con l'arrivo e la partenza.



# Punto Zero



# Cronometristi

(quando di competenza del GGG)

- **rapidità e precisione**
- **segnali chiari e predefiniti con starter e giuria corse**
- **accantonare eventuale lettura complessa per non mandare in ritardo competizione (solo se si usano due lettori)**

# Contagiri

- classico
- selettivo
- cronologico

*Conoscere numero dei partecipanti, avere sempre sotto controllo testa e coda della corsa, rilevare in modo chiaro gli eventuali doppiaggi*

*Memorizzare particolari distintivi (colore maglia, pelle, capelli, etc.);*

# Rapporti con starter e photofinish

- **segnalazioni chiare, concordate prima dell'inizio della gara**
- **gesti rapidi ed essenziali**
- **decisioni rapide sull'opportunità o meno di far partire una gara**

# Rapporti con annunciatore

- Segnalazioni univoche e facilmente riconoscibili
- Mai ritardare gara per effettuare una presentazione, al massimo restringere quest'ultima
- Non effettuare presentazioni durante gare, se non in circostanze eccezionali
- Fornire eventuali notizie su doppiaggi dopo aver concordato modalità

# Rapporti con segreteria

- Collegamento continuo per modifiche ed integrazioni ai fogli gara
- Trasmissione rapida dei risultati, possibilmente una gara alla volta

# Rapporti con Direzione di Riunione

- Movimentazione fogli gara
- Cambiamenti o integrazioni di orario
- Eventuali necessità

# Rapporti con Direzione Tecnica

- Posizionamento ostacoli/siepi/blocchi
- Riempimento fossa siepi
- Consegna testimoni per staffette
- Predisposizione eventuali spugnaggi
- Copertura tavolo segreteria

# Giuria controlli segnala:

## ➤ **Infrazioni o danneggiamenti**

Qualsiasi concorrente che, in una gara, si faccia strada a gomitate od ostacoli un avversario, impedendogli così di avanzare, è passibile di **squalifica** da quella gara. L'Arbitro ha la facoltà di ordinare la ripetizione della gara escludendo il concorrente squalificato o, se si tratta di un turno preliminare, potrà permettere ad ogni concorrente seriamente danneggiato per una spinta od ostruzione (ad eccezione del concorrente squalificato) di partecipare al turno successivo della gara. Normalmente ciò è possibile se l'atleta avrà terminato la prova in buona fede.

Senza tenere conto se vi sia o no una squalifica, l'Arbitro, in circostanze eccezionali, ha ugualmente la possibilità di ordinare la ripetizione di una gara, se lo considera giusto e corretto.

## ➤ **Invasioni di corsia**

In tutte le gare disputate in corsia, ciascun concorrente **deve rimanere nella corsia** assegnatagli dalla partenza al termine. Questa Regola deve essere applicata ad ogni frazione di una gara di corsa in corsia

In ogni gara (o parte di gara) di corsa non in corsia, quando un atleta corre in una curva, nella metà esterna della pista in applicazione della Regola 162.10 o nella zona di abbandono della pista per andare verso la fossa delle siepi, non dovrà correre sulla o all'interno della linea (o cordolo) che marca la parte percorribile della pista.

Ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 163.4, se un Arbitro è convinto, su rapporto di un Giudice, di un Giudice di Controllo od in altro modo, che un concorrente ha violato questa norma, questi deve essere squalificato.

Un atleta **non deve** essere squalificato se:

- (a) è spinto o costretto da un'altra persona a correre fuori dalla propria corsia o sulla o all'interno della linea (o cordolo) che marca la parte percorribile della pista
- (b) corre fuori dalla propria corsia in rettilineo senza trarne vantaggio materiale o corre fuori dalla linea esterna della propria corsia in curva, senza trarne vantaggio materiale e senza che altri concorrenti vengano danneggiati.

## ➤ **Abbandoni**

**Un atleta che abbia volontariamente abbandonato la pista non può essere autorizzato a continuare la gara e deve essere registrato come ritirato; se tenta di rientrare sarà squalificato**

## ➤ **Forme di assistenza vietate**

### ■ **Fare l'andatura**

**fare l'andatura in corsa da parte di persone che non partecipano alla corsa, o da atleti doppiati o con qualsiasi altro espediente;**

### ■ **Il possesso di apparecchi vietati**

**il possesso o l'uso in campo di registratori, radio, CD, trasmittenti, ipod, cellulari e simili**

# Controllo su ostacoli

Ogni atleta deve **saltare ciascun ostacolo**. La non osservanza di questa regola comporta la squalifica.

In aggiunta, un atleta deve essere squalificato se:

- a) **Il suo piede o la sua gamba è nel momento del passaggio a fianco dell'ostacolo al di sotto del piano orizzontale della parte superiore di ciascun ostacolo 168.7 (a); o**
- b) **a giudizio dell'Arbitro, abbatte deliberatamente un ostacolo 168.7 (b).**

Salvo quanto previsto nel paragrafo 168.7 (b), l'abbattimento di ostacoli non comporta la squalifica né impedisce che venga stabilito un primato

# Controllo su ostacoli



# Controllo su siepi

Ogni atleta deve saltare ciascun ostacolo. La non osservanza di questa regola comporta la squalifica.

In aggiunta, un atleta deve essere squalificato se:

Passa da un lato (b).

Trascina un piede od una gamba al di sotto del piano orizzontale della parte superiore di ciascun ostacolo, al momento del passaggio;

A condizione che queste regole vengano rispettate, un concorrente può superare ciascun ostacolo in qualunque modo

# Controllo delle staffette

Il testimone deve essere **portato a mano per tutta la gara**. Agli atleti non è consentito di indossare guanti o di mettere sostanze sulle mani al fine di avere una presa migliore. Se il testimone cade, **deve essere raccolto dall'atleta al quale è caduto**. Per recuperarlo, egli può uscire dalla propria corsia, purchè non diminuisca la distanza da percorrere. **In aggiunta ove il testimone sia caduto in una certa direzione andando attraverso o in avanti in direzione della corsa (incluso oltre la linea d'arrivo), l'atleta a cui è caduto, dopo averlo recuperato, deve ritornare almeno all'ultimo punto in cui era nella sua mano, prima di continuare la corsa**

A condizione che sia adottata questa procedura e che nessun altro atleta sia stato ostacolato, **la caduta del testimone non causerà la squalifica.**

# Controllo delle staffette

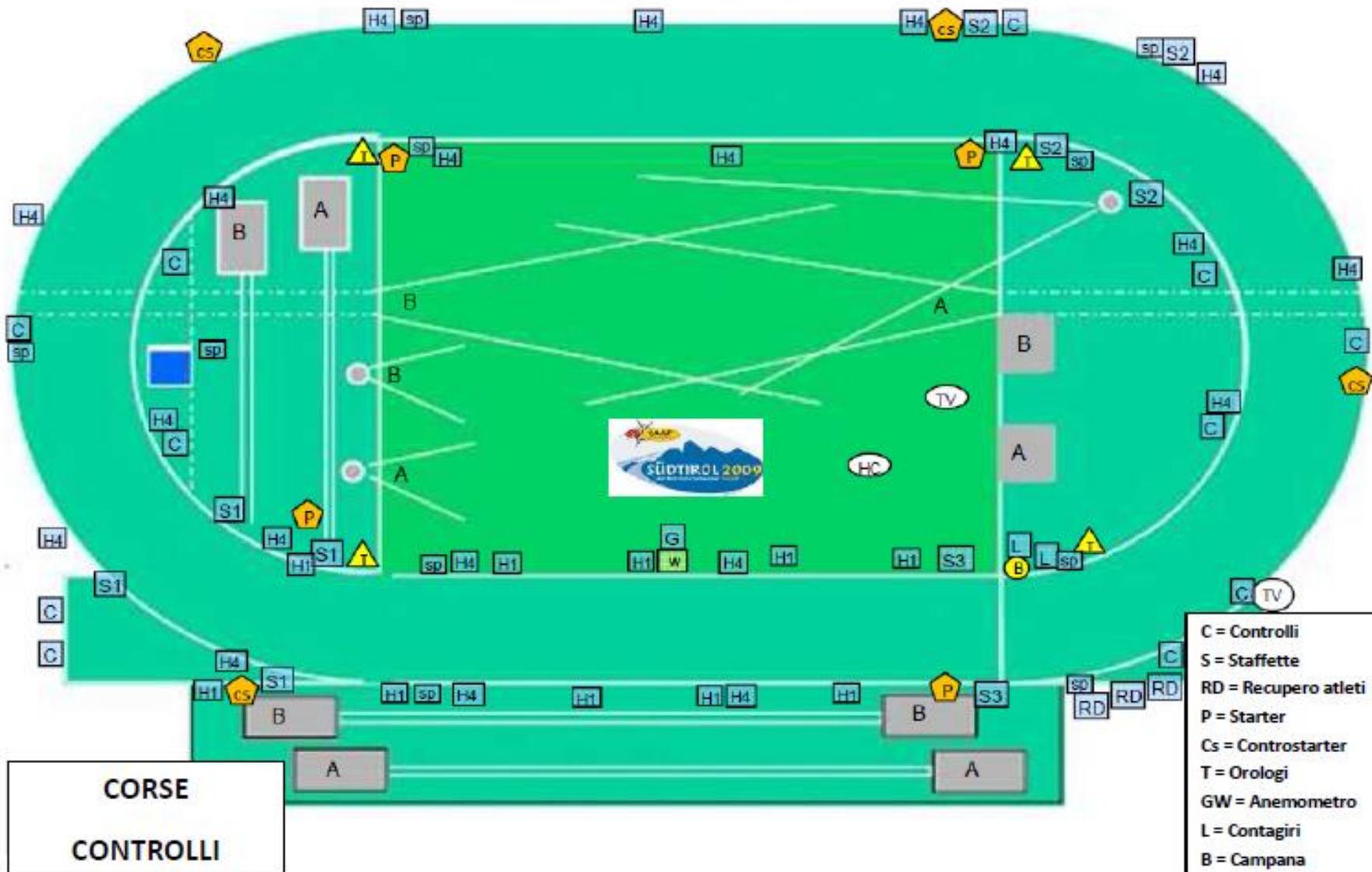
In tutte le corse a staffetta, il testimone deve essere **passato entro la zona di cambio**. Il passaggio inizia quando esso è toccato una prima volta dal frazionista ricevente ed è completato soltanto quando è in possesso esclusivo della mano dell'atleta ricevente. All'interno della zona di cambio, è determinante, unicamente, **la posizione del testimone** e non quella dei corpi dei concorrenti. Il passaggio del testimone al di fuori della zona di cambio comporta la squalifica.

Gli atleti, prima di ricevere e/o dopo aver trasmesso il testimone, dovrebbero rimanere nella propria corsia o zona; fino a che la pista risulti chiaramente sgombra per non ostacolare gli altri atleti. Se un atleta ostacola volontariamente un componente di un'altra squadra, uscendo fuori dalla sua posizione o corsia alla fine della sua frazione, la sua squadra verrà squalificata.

L'assistenza ad un compagno di squadra tramite spinta o in altro modo causerà la squalifica.

# Controllo delle staffette

- Focalizzare l'attenzione sul testimone;
- Non pretendere di vedere tutto, ma selezionare la situazione più a rischio;
- Una volta partita la gara non entrare in campo per sistemare gli atleti, ma eventualmente sanzionare l'irregolarità;
- Posizionare preventivamente degli atleti delle frazioni successive alla prima della 4X400 nelle vicinanze dell'arrivo, onde averli a disposizione tra un cambio e l'altro e posizzionarli rapidamente;
- Non cercare di mantenere in ogni caso l'ordine assegnato in linea, a costo di danneggiare qualche frazionista, ma eventualmente sanzionarlo a gara finita



# Squalifiche

- **Le segnalazioni della giuria controlli saranno valutate dall'Arbitro alle corse che deciderà per la squalifica e/o ripescaggi**

# Anemometrista

- **Collegamento continuo con giuria corse**
- **Verifica preventiva perfetto funzionamento dello strumento**
- **Nessuna persona nel raggio di almeno cinque metri**
- **Lecture sempre arrotondate in positivo**

# Formazione batterie e/o serie

(regola 166 del R.T.I.)

- Compito del delegato tecnico o, in sua assenza, del Direttore di riunione;
- Cercare sempre di bilanciare la presenza di atleti della stessa società e con le migliori prestazioni, nelle varie batterie/serie;
- Serie migliore va tenuta sempre in fondo (a meno che le condizioni meteo non suggeriscano il contrario);
- Controllo (ove possibile) sui tempi di iscrizione
- E' sempre meglio non effettuare ripescaggi sui tempi quando non è presente un cronometraggio elettrico;

# LE BATTERIE

Per il primo turno di gara, gli atleti saranno suddivisi nelle batterie con una distribuzione a zig-zag sulla base di una graduatoria determinata dalla lista delle prestazioni valide realizzate durante un determinato periodo.

- *Sono previsti più turni di gara*
- *Gli atleti migliori gareggiano in batterie diverse*

# I TURNI PRELIMINARI

**Dopo il primo turno di gara**, i concorrenti saranno suddivisi nelle batterie dei turni successivi conformemente alle seguenti procedure:

a) **per le gare dai 100m ai 400m compresi e per le staffette sino alla 4 x 400m** compresa, la suddivisione degli atleti sarà basata sui piazzamenti e sui tempi conseguiti in ciascun turno di gara precedente. A tal fine, i concorrenti verranno classificati nel seguente modo:

- il vincitore di batteria più veloce
- il secondo vincitore di batteria più veloce
- il terzo vincitore di batteria più veloce, etc.
- il piazzato al secondo posto più veloce
- il secondo più veloce tra i piazzati al secondo posto
- il terzo più veloce tra i piazzati al secondo posto,  
e così via concludendo con
- il più veloce dei qualificati in base al tempo
- il secondo più veloce dei qualificati in base al tempo
- il terzo più veloce dei qualificati in base al tempo, etc.

# I TURNI PRELIMINARI

b) **per le altre gare di corsa** le liste originali delle prestazioni continueranno ad essere usate per la suddivisione degli atleti, modificandole solamente in base ai miglioramenti di prestazioni ottenute durante il o i turni precedenti.

# I TURNI PRELIMINARI

I concorrenti saranno quindi suddivisi nelle batterie con una distribuzione a zig-zag nell'ambito della suddetta classificazione per cui, ad esempio, nel caso di tre semifinali, gli atleti saranno suddivisi nel seguente modo:

Semifinale A	1	6	7	12	13	18	19	24
Semifinale B	2	5	8	11	14	17	20	23
Semifinale C	3	4	9	10	15	16	21	22

L'ordine di gara delle batterie sarà sempre sorteggiato dopo che ne è stata definita la composizione.

# SORTEGGIO DELLE CORSIE

Per le gare dai 100 m agli 800 m compresi e per le staffette fino alla 4 x 400 m compresa, quando sono previsti diversi turni di una singola gara di corsa, le corsie verranno assegnate nel seguente modo:

- a) **nel primo turno l'ordine di corsia avverrà per sorteggio;**
- b) per i turni successivi, i concorrenti saranno classificati dopo ciascun turno di gara conformemente alla procedura stabilita dalla Regola 166.3 (a) o nel caso degli 800 metri dalla Regola 166.3 (b).

Verranno quindi effettuati **tre** sorteggi:

- (i) uno per i quattro atleti o squadre meglio classificati per determinare l'assegnazione delle corsie 3, 4, 5 e 6;
- (ii) uno per gli atleti o squadre quinte e seste classificate, per l'assegnazione delle corsie 7 e 8;
- (iii) uno per gli atleti o squadre settime ed ottave classificate, per l'assegnazione delle corsie 1 e 2.

*Nota (i): Quando vi sono meno di 8 corsie il suddetto metodo dovrebbe essere applicato con le necessarie modifiche.*

# LE SERIE

Gli atleti gareggiano una sola volta e saranno suddivisi nelle serie sulla base di una graduatoria determinata dalla lista delle prestazioni valide realizzate durante un determinato periodo.

- *E' previsto un turno unico*
- *Gli atleti migliori gareggiano insieme*
- *Le corsie sono sorteggiate*

# Parità

- Nel determinare se in un qualunque turno di gara vi è una parità per una posizione che consente il passaggio al turno successivo in base al tempo, il Primo Giudice al fotofinish prenderà in considerazione il tempo effettivo registrato dai concorrenti al 1/1000 di secondo.

- Se anche così permane la parità, i concorrenti in parità saranno ammessi al turno successivo o, se ciò non è possibile, si effettuerà un sorteggio per determinare chi passerà al turno successivo.

*Ricordiamo che una parità di tempo non corrisponde sempre ad una uguale posizione di arrivo o classifica, quindi, se per essere ammessi al turno successivo è necessario un sorteggio tra più tempi uguali si deve tener conto della posizione dell'ordine di arrivo e, nel sorteggio effettuato per batterie di appartenenza degli atleti, dare la precedenza all'atleta meglio classificato nella batteria estratta a sorte.*

- In caso di parità per il primo posto in una qualunque finale, l'Arbitro ha facoltà di decidere se è possibile disporre che i concorrenti in parità gareggino di nuovo. Se egli decide che non è possibile, il risultato rimane invariato. Le parità negli altri piazzamenti rimangono.



# NORME GENERALI

La marcia è una progressione di passi eseguiti in modo tale che l'atleta mantenga il **contatto con il terreno**, senza che si verifichi una perdita di contatto visibile (all'occhio umano). La gamba avanzante deve essere tesa (cioè non piegata al ginocchio) dal momento del primo contatto con il terreno sino alla posizione verticale.



# COMPOSIZIONE GIURIA

Un giudice capo

5 giudici per le gare in pista (8 per le gare no stadia)

Un adeguato numero di assistenti

Segretario

Addetto al tabellone

Se non è stato nominato preventivamente, i giudici di marcia nomineranno prima della gara il giudice capo

# COMPOSIZIONE GIURIA

## Il giudice capo

Il giudice capo ha il potere di squalificare un atleta negli ultimi 100 metri di percorso quando il suo modo di marciare viola palesemente la definizione di marca, senza tener conto delle ammonizioni ricevute

In queste circostanze all'atleta sarà consentito di terminare la gara e la squalifica sarà notificata dal giudice capo o da un assistente con una paletta rossa non appena possibile

Il disposto della Regola 230.3(b) prevede poi che il Giudice Capo agisca come supervisore ufficiale della gara, ed agisca come Giudice solamente nella speciale situazione vista in precedenza

Se non è stato nominato preventivamente, i giudici di marcia nomineranno prima della gara il giudice capo

# COMPOSIZIONE GIURIA

## Il giudice di marcia

Tutti i giudici di Marcia operano secondo la capacità individuale ed i loro giudizi devono essere basati sull'osservazione fatta con l'occhio umano.

A tutti i giudici di marcia è chiesto (a differenza di altre mansioni) di operare esclusivamente in modo autonomo

# COMPOSIZIONE GIURIA

## Il segretario o Recorder

Il Recorder è molto importante per la gestione della gara.

Deve raccogliere le red card e riportare le informazioni sul tabellone.

Il Recorder deve informare il Giudice Capo quando un atleta ha ricevuto 3 ammonizioni da 3 giudici differenti

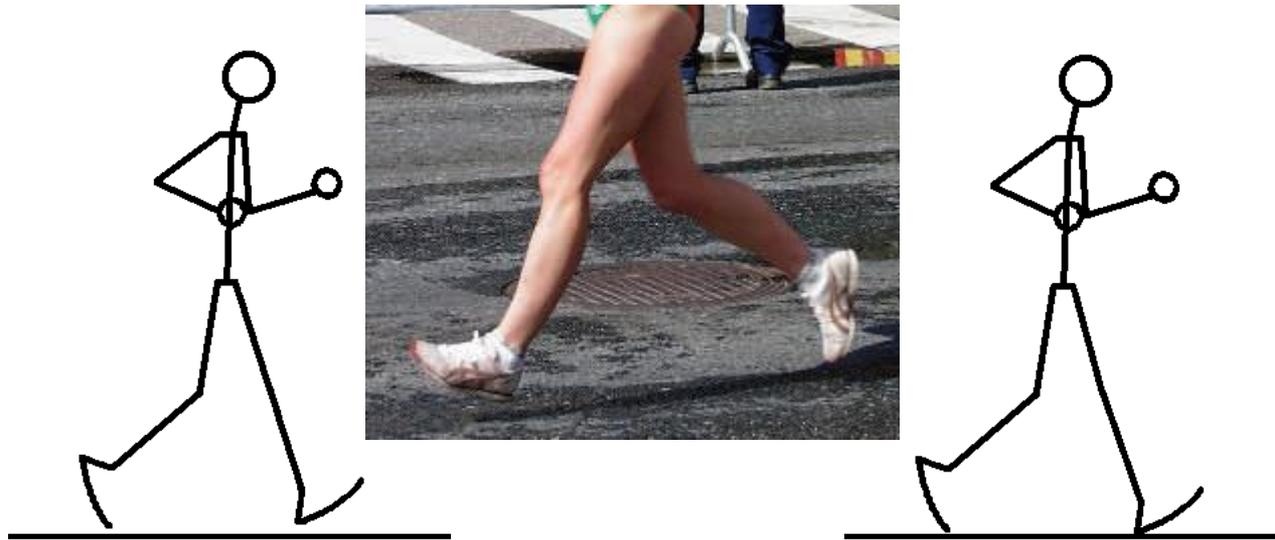
# COMPOSIZIONE GIURIA

## Addetto al tabellone

Lo scopo principale è quello di riportare sul tabellone le informazioni che pervengono dal Recorder per tenere informati i concorrenti circa le red cards che sono state trasmesse per ogni atleta

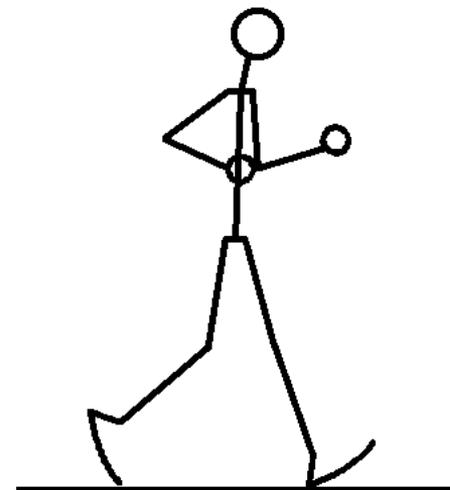
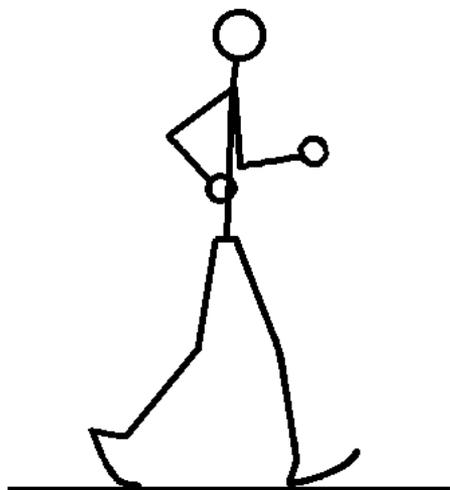


# INFRAZIONI



**1: esempio di perdita di contatto; l'atleta, con una tecnica irregolare, va a salti**

**2: esempio di marcia regolare, nella quale l'atleta spinge molto la tecnica per non perdere il contatto**



**3: esempio di marcia con infrazione per flessione; l'atleta mantiene la gamba piegata in ogni momento**

**4: esempio di marcia rapida regolare, tecnica di marciatore ad alto livello**

# RICHIAMI E AMMONIZIONI

## *Richiami (Paletta gialla)*

I concorrenti possono essere richiamati quando, per il loro modo di procedere, sono in procinto di cessare di rispettare la regola 230 paragrafo 1 di cui sopra, mostrando loro una **paletta gialla** con il simbolo dell'infrazione su ogni lato.

Tuttavia, essi non possono ricevere un secondo richiamo da parte dello stesso Giudice per la stessa infrazione. Dopo aver richiamato un atleta, il Giudice informerà il Giudice Capo di questo suo provvedimento al termine della gara.



# RICHIAMI E AMMONIZIONI

## *Ammonizioni*

Quando un Giudice osserva che un atleta non rispetta la regola 230 paragrafo 1 di cui sopra, ponendo in essere una visibile perdita di contatto e/o uno sbloccaggio del ginocchio durante una qualsiasi parte della gara, dovrà segnalare l'**ammonizione** trasmettendola al Giudice Capo mediante un cartellino rosso.

Judge's Red Card			
Distance:	20 km.		
Men/Women			
Judge's No.:			
Bib Number			
Reason: <small>(If the time where the race)</small>		Hour	Minute
		Hour	Minute
Judge's Signature:			

# SQUALIFICHE

a) Quando, relativamente allo stesso atleta, **tre Ammonizioni (cartellini rossi)** vengono inviate al Giudice Capo da tre Giudici diversi, **l'atleta è squalificato** e gli sarà data notifica della sua squalifica dal Giudice Capo o dall'Assistente mostrandogli una paletta rossa. La mancanza della notifica della squalifica non può essere motivo di reinserimento dell'atleta squalificato.



# SQUALIFICHE

b) Nelle gare su pista, un atleta squalificato **dovrà immediatamente lasciare la pista** e, nelle gare su strada, dovrà immediatamente togliersi i pettorali che indossa e **lasciare il percorso**. Ogni atleta squalificato che si astiene dal lasciare il percorso o la pista può essere passibile di ulteriori provvedimenti disciplinari.

# SQUALIFICHE

c) Uno o più **Tabelloni delle Ammonizioni** devono essere piazzati sul percorso e vicino alla linea di arrivo per tenere gli atleti informati circa il numero delle Ammonizioni che sono state inviate al Giudice Capo per ciascun atleta, con il simbolo di ciascuna infrazione.

72	311	598	813
77	328	643	837
105	424	646	842
124	425	650	872
144	460	695	877
154	466	701	889
157	484	721	941
189	515	726	980
230	548	742	
241	550	746	
288	578	749	
294	596	811	