







## **PREMESSA**

I Giudici sono coloro che devono far sì che gli atleti possano gareggiare nel completo rispetto delle regole. Nel caso specifico i Giudici componenti la giuria di marcia devono essere ben consapevoli che il loro ruolo non è quello da protagonisti bensì da comprimari. Il giudizio insindacabile del Giudice, non dovrà essere un giudizio sull'atleta e sul suo stile di marcia (che è cosa personale), bensì sulla tecnica.

Ne consegue che:

**IL GIUDICE DI MARCIA NON VA IN CAMPO CON L'IDEA DI SQUALIFICARE AD OGNI COSTO**

**IL GIUDICE DI MARCIA VA IN CAMPO PER FAR RISPETTARE CON SERENITA' E BUONA FEDE LA REGOLA CHE RIGUARDA LA MARCIA**



# REGOLA 230

## *“La Marcia”*

*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*









# GIUDIZIO

La marcia è una disciplina **ATIPICA** dell'Atletica Leggera

Il giudice è chiamato ad esprimere un giudizio su un gesto atletico che si compie

- Il giudizio è personale e quindi soggettivo
- Il giudice di marcia fa parte di una giuria
- Il giudizio finale è dato dalla risultante dei giudizi degli altri giudici della giuria

Il giudizio **SOGGETTIVO** del giudice diventa giudizio **OGGETTIVO** della giuria



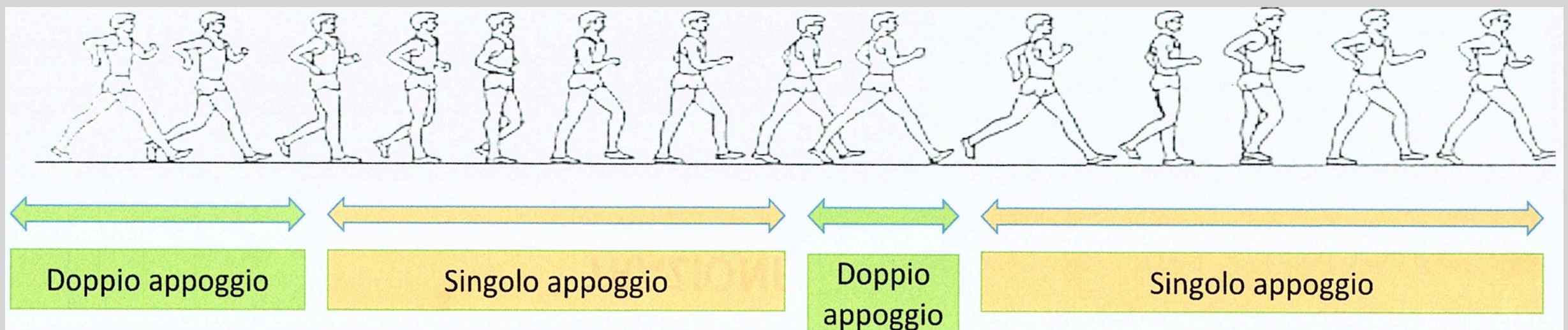
## IL PASSO

La marcia agonistica è una progressione di passi eseguiti nel rispetto del regolamento

La marcia è l'**espressione atletica della deambulazione** e il passo ne rappresenta il mezzo di espressione dei fattori dinamici e funzionali

Dall'analisi di essi il giudice trae gli elementi necessari per verificare **la regolarità** del gesto atletico , che riguarda i due cardini della **regola 230**:

1. **continuo contatto con il terreno**
2. **gamba avanzante bloccata al ginocchio dal momento del primo contatto con il terreno fino al raggiungimento della posizione verticale**







# TRAZIONE

- E' un'azione che avviene nella parte anteriore del corpo
- La sua funzione è quella di traslare il corpo in avanti
- Inizia al termine del **doppio appoggio**
- Termina nel momento della **fase neutra**

La **trazione** è una fase fondamentale della marcia, in quanto consente il contatto continuo con il terreno





# FASE NEUTRA



- E 'una fase intermedia tra la trazione e la spinta
- Si verifica quando il piede dell'arto avanzante poggia sul terreno con l'intera pianta, la gamba è perfettamente verticale bloccata al ginocchio, e l'altro arto è in fase di oscillazione
- Fase molto delicata perché se il bilanciamento del bacino non è corretto, cioè se il punto più alto di esso non è dalla parte del piede di appoggio ma dalla parte dell'arto oscillante si presenta una posizione errata che porta all'innalzamento della coscia-gamba avanzante e quindi all'inizio della sospensione.
- Inizia quando termina la fase di **trazione**
- Finisce quando inizia la fase di **spinta**





# SPINTA

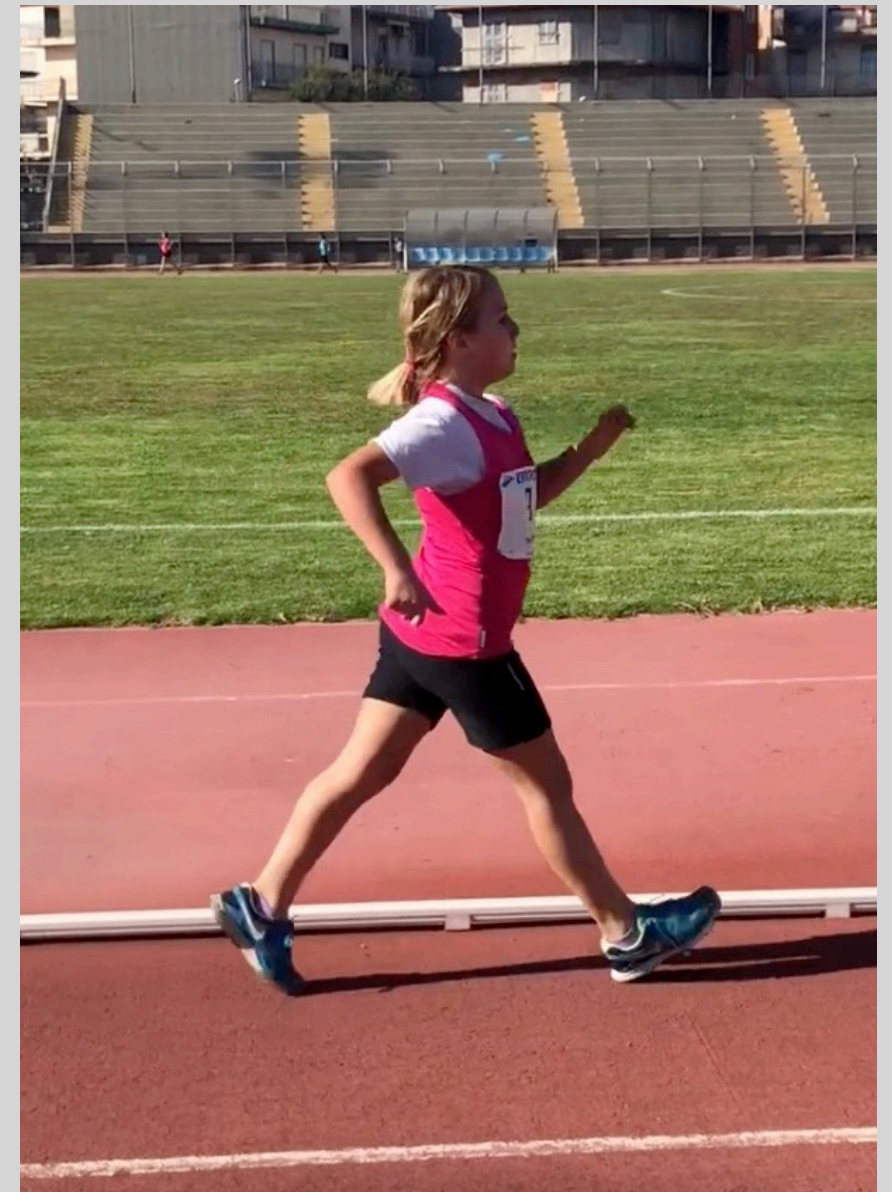


- E' un'azione che avviene nella parte posteriore del corpo
- La sua funzione è quella di dare un impulso in avanti al corpo
- Inizia al termine della **fase neutra**
- Termina nel momento del **doppio appoggio**



# DOPPIO APPOGGIO

- E' la fase più significativa della marcia
- E' il momento in cui entrambi gli arti inferiori sono a contatto con il suolo
- E' la posizione che **garantisce** il contatto continuo con il suolo
- Rappresenta la massima ampiezza del passo
- Inizia quando il piede posteriore **termina la spinta** e il piede anteriore **contatta il suolo con il tallone**
- Termina quando il piede anteriore inizia la **trazione** e l'altra gamba inizia l'**oscillazione** in avanti





# ERRORI

## SOSPENSIONE



Dalle figure sopra possiamo vedere che l'atleta è in sospensione, comunemente detta "fase di volo". La sospensione si verifica quando l'atleta *"perde contatto dal suolo con entrambi gli arti inferiori evitando di passare dalla fase di doppio appoggio"*. Nella sospensione il marciatore può conservare tutte le caratteristiche del gesto atletico della marcia (arto avanzante bloccato, fase d'oscillazione, fase di spinta), ma non mantiene una fase importante, quella del doppio appoggio. Questo gesto tecnico infrange la regola 230 e l'atleta dovrà ricevere una Red Card per sospensione.

**E' da ricordare che la sospensione è punibile solo quando essa è visibile all'occhio umano**

# Quando si verifica la sospensione?



Fig. 1 Elevata altezza dal suolo del tallone della gamba oscillante durante la fase di appoggio singolo sulla verticale

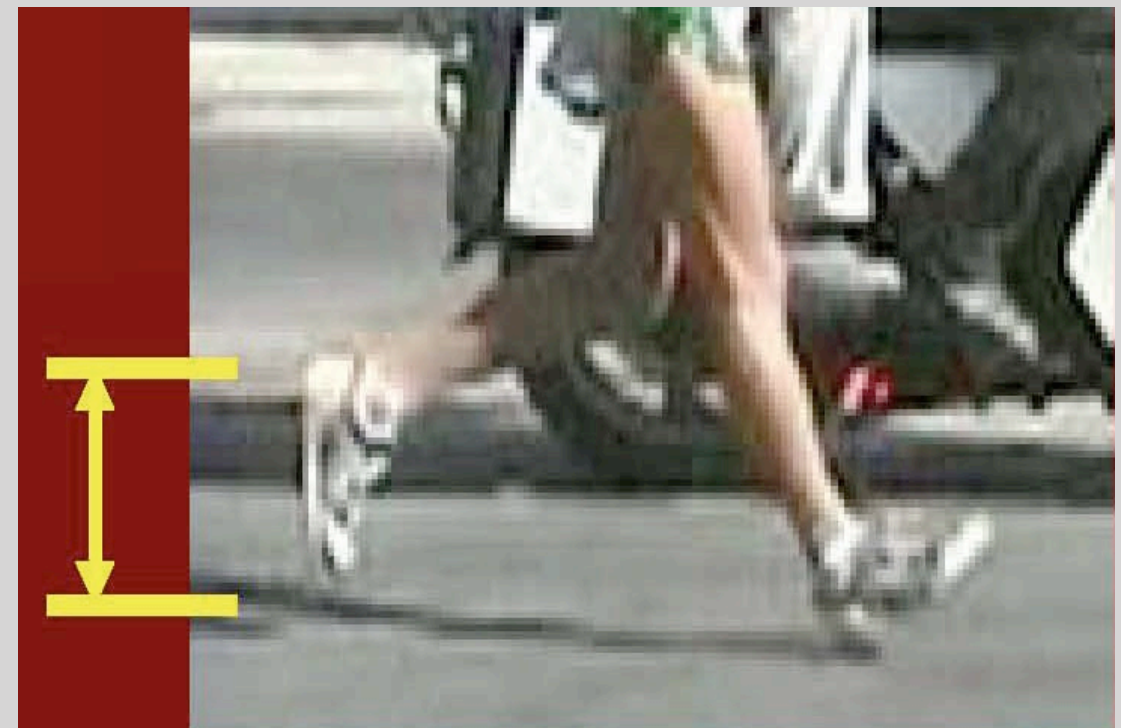


Fig. 2 Elevata altezza dal suolo del tallone della gamba posteriore al momento del contatto al suolo della gamba avanzante

**IMPORTANTE:** queste due condizioni NON sono una REGOLA, ma si devono considerare come “ALERT” per monitorare l’atleta. Non sempre, infatti, da queste condizioni soddisfatte generano irregolarità nell’atleta.



# Principale ragione dell'errore

Trasformazione della spinta in un avanzamento non orizzontale

Questo errore impedisce al marciatore un'azione lineare e lo porta ad avere dei piccoli balzi con conseguente eccessivo innalzamento del centro di gravità del corpo



# Sbloccaggio



Consideriamo la sequenza fig. A e fig. C: l'atleta inizia la fase di attacco (A) con la gamba in linea, mantiene tale azione sino al termine della sua azione (C) con il ginocchio non piegato sino alla sua verticale. *Il gesto atletico è corretto.*

Consideriamo la sequenza fig. B e fig. C: l'atleta inizia la fase di attacco (B) con il ginocchio piegato e termina la sua azione (C) con la gamba in linea sulla sua verticale. Questo gesto tecnico infrange la regola 230 e ***l'atleta dovrà ricevere una Red Card per ginocchio piegato.***

Consideriamo la sequenza fig. A fig. B e fig. C: l'atleta inizia la fase di attacco (A) con la gamba in linea, questa azione non è mantenuta completamente e l'atleta piega il ginocchio (B), l'atleta termina la sua azione (C) con la gamba in linea sulla sua verticale. Questo gesto tecnico, anche se molto veloce, infrange la regola 230 e ***l'atleta dovrà ricevere una Red Card.***



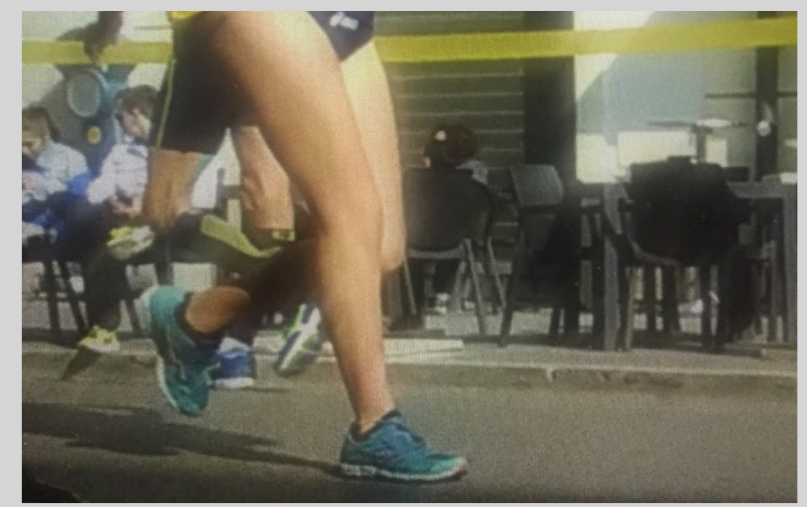
## *Quando si verifica lo sbloccaggio?*



**Fig. 1**



**Fig. 2**



**Fig. 3**

- a) Velocità nell'estensione angolare del ginocchio (asse femore-tibia/perone) prima dell'attacco del tallone al suolo, una lenta estensione provoca un angolo come quello indicato in Fig. 1
- b) Flessione del ginocchio dopo l'attacco al suolo e fino all'estensione verticale della gamba portante: come indicato nella Fig.2 e Fig.3

### ***Principale ragione dell'errore***

Come conseguenza di una limitata torsione delle anche, l'asse "femore-ginocchio-tibia" non può avere una totale estensione

Questo rende chiaro ed evidente, dal primo contatto con il terreno fino alla posizione verticale, un angolo fra il ginocchio e le altre parti della gamba

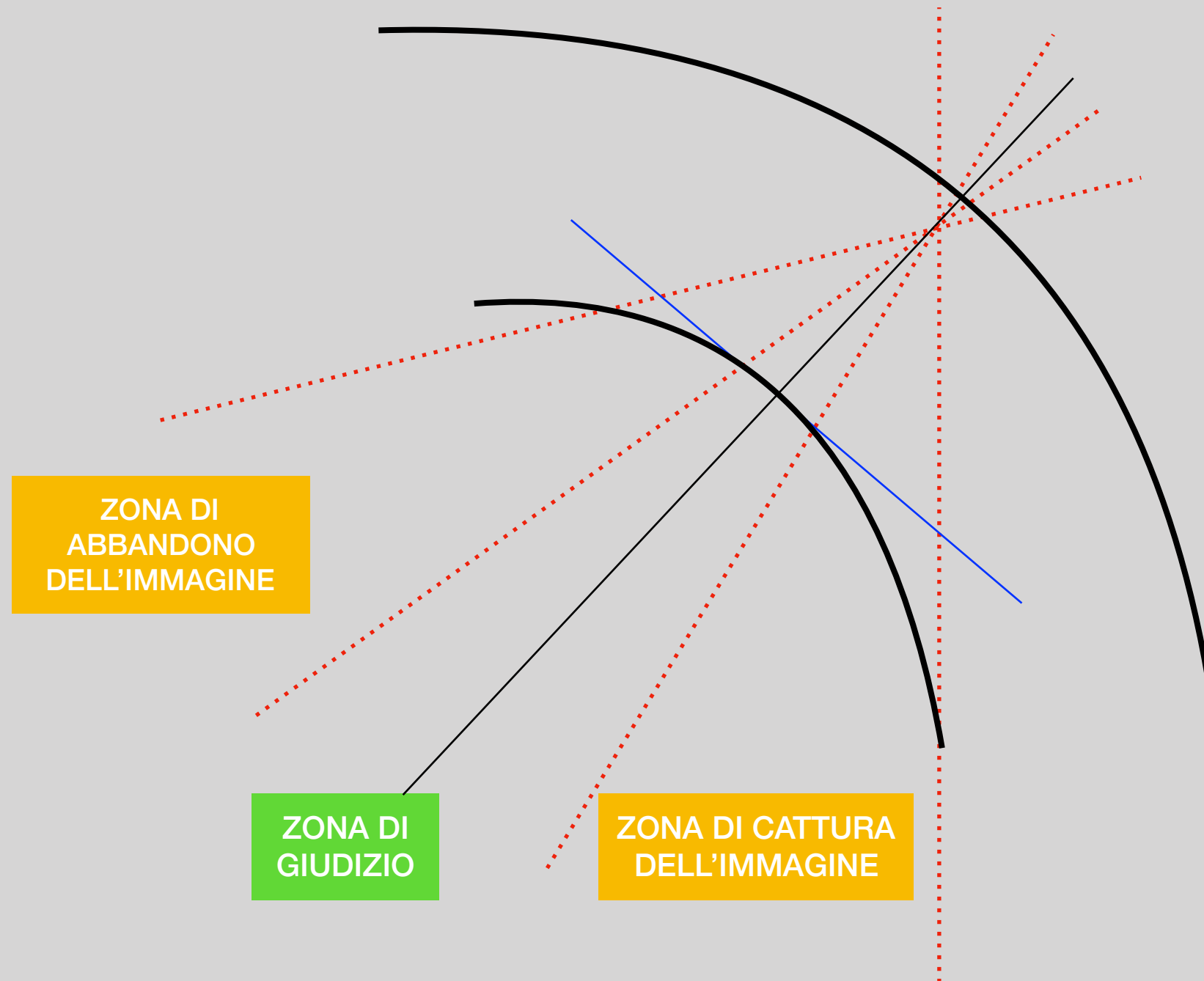


## POSIZIONE DEL GIUDICE

- Il giudice di marcia deve collocarsi nella posizione che gli consente la migliore visione degli atleti
- Nelle gare su pista, transitando gli atleti in prima corsia, il giudice stazionerà sulle corsie esterne
- Nelle gare su strada, il giudice si posizionerà nel posto che gli consentirà la migliore visione degli atleti
- L'atleta deve essere controllato quando è in posizione di **PROFILO** e transita nello spazio compreso in un angolo di 45° davanti al giudice
- L'atleta non va giudicato né quando è in posizione frontale né quando è di spalle



## POSIZIONE DEL GIUDICE



Sempre all'esterno rispetto al marciatore ed al senso di marcia.  
Nelle corsie esterne in pista, nella posizione più efficace nelle  
gare su strada

# MOMENTI E LUOGHI IN CUI IL GIUDICE DOVRÀ AGIRE CON PARTICOLARE ATTENZIONE:

SUBITO DOPO LA PARTENZA







DURANTE IL SORPASSO DI UN ALTRO ATLETA



DURANTE LO SPRINT ALL'ARRIVO





## IN MEZZO AL GRUPPO



## NEI GIRI DI BOA





## NEI TRATTI IN PENDENZA

IN SALITA



IN DISCESA



## NELLE CURVE BRUSCHE



## NEI PUNTI DI RISTORO E SPUGNAGGIO







# COSA DEVE O NON DEVE FARE IL GIUDICE DI MARCIA

## Il Giudice:

- In caso di dubbio deve dare il beneficio all'atleta
- Non deve pensare che essere un buon giudice significhi assegnare un alto numero di Palette Gialle e di Cartellini Rossi
- Quando è convinto della propria opinione deve agire immediatamente
- Nel momento in cui mostra la "Paletta Gialla" deve assicurarsi che l'atleta abbia visto chiaramente il segnale
- Non deve giudicare da un veicolo in movimento, né distendersi sulla pista o sulla strada
- Non deve farsi influenzare da opinioni e commenti esterni
- Deve tenere presente che quello che fa oggi un atleta può non farlo domani se un atleta viene squalificato ciò non deve creare pregiudizi o condizionamenti nella gara successiva



# COSA DEVE O NON DEVE FARE IL GIUDICE DI MARCIA

- Durante la gara non deve discutere con altri giudici, ma agire autonomamente
- Non deve parlare con atleti e chiunque altro
- Non deve rincorrere gli atleti
- Deve compilare in maniera completa i Cartellini Rossi (Red Cards) per non creare problemi al tavolo del recorder e perdite di tempo
- Deve agire con la massima professionalità, imparzialità e buona fede

**OGNI GARA FA STORIA A SE'**





## IL GIUDICE DI MARCIA (Walking Judge)

Agisce con:

**SICUREZZA**

(convinto delle proprie opinioni)

**DETERMINAZIONE**

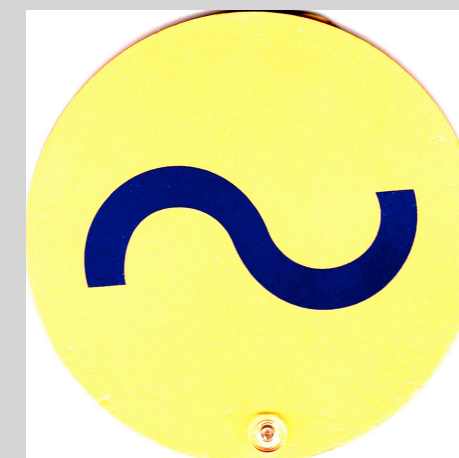
(senza timore di prendere decisioni)

**TEMPESTIVITÀ**

(velocità nelle decisioni senza perdite di tempo)

## Paletta Gialla (Yellow Paddle)

- Quando il giudice di marcia è completamente certo che un atleta **sia in procinto** di marciare in maniera NON CORRETTA adotta il provvedimento della **PALETTA GIALLA**
- Si avvicina all'atleta, ne chiama il numero, e gli mostra in maniera chiara la paletta gialla con il simbolo dell'infrazione
- Annota il provvedimento sul modello riepilogativo indicando il numero dell'atleta, il simbolo dell'infrazione e l'ora
- Il giudice di marcia non può dare all'atleta una Paletta Gialla per la seconda volta per la stessa infrazione**







## Cartellino Rosso (Red Card)

- Dopo che l'atleta ha ricevuto una Paletta Gialla (Yellow Paddle) e continua nella sua azione NON CORRETTA, il giudice di marcia compila il Cartellino Rosso (Red Card)
- Il Cartellino Rosso (Red Card) va **COMPILATO COMPLETAMENTE** in ogni sua parte e mandato rapidamente al tavolo del recorder
- Tutti i Cartellini Rossi (Red Cards) saranno riportate sul tabellone

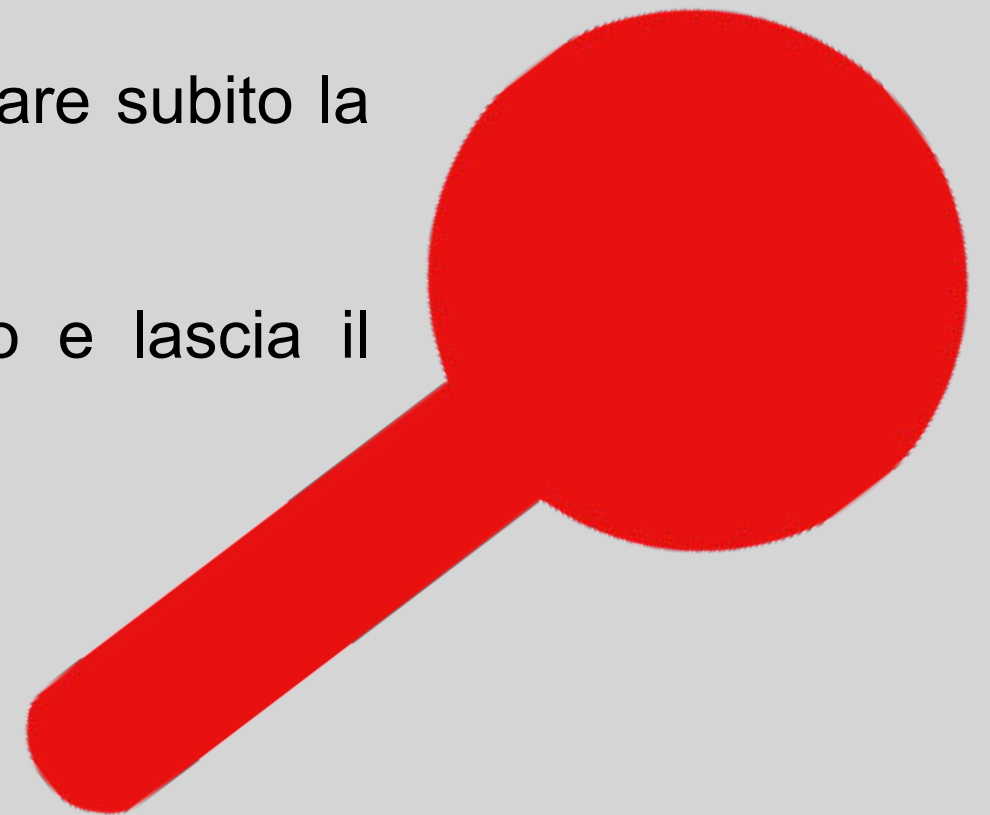
Mod. 13

Cartellino Rosso (Red Card)			
Distanza:			
Uomini/Donne			
Numero atleta			
Motivo:	②	Ora	Minuto
	③	Ora	Minuto
Firma del Giudice:		Giudice No:	



# Squalifica (*Disqualification*)

- Dopo aver ricevuto tre Cartellini Rossi (Red Cards) da tre giudici diversi, l'atleta viene squalificato dal giudice capo, o dal giudice assistente
- Il giudice capo (o il suo assistente) si avvicina all'atleta, ne chiama il numero, e gli mostra la paletta rossa
- Nelle gare in pista, l'atleta squalificato deve lasciare subito la pista
- Nelle gare su strada l'atleta si toglie il numero e lascia il percorso





# IL GIUDICE CAPO

*(the chief judge)*

Se non è stato preventivamente nominato, i giudici di marcia designati lo nominano a loro volta

## Il Giudice Capo:

1. Tiene una riunione pre-gara
2. Assegna ad ogni giudice un numero e la posizione da tenere sulla pista o sulla strada
3. Discute delle problematiche e del genere della gara da controllare
4. Fa sincronizzare gli orologi sullo stesso orario





# IL GIUDICE CAPO

*(the chief judge)*

5. Controlla che tutti i giudici abbiano il materiale completo:
  - Cartellini Rossi (Red Cards - mod. 13)
  - Foglio Riepilogativo del Giudice (mod. 33)
  - Palette
  - Bracciale identificativo
  - Mappa del percorso (gara su strada)
6. Si accorda con il Segretario / Recorder sulla gestione dei Cartellini Rossi
7. Squalifica l'atleta dopo aver controllato con il Segretario / Recorder che:
  - i tre Cartellini Rossi siano arrivate da tre giudici diversi
  - i tre Cartellini Rossi sono per lo stesso atleta
8. Tiene una riunione, post-gara, con i giudici di marcia per discutere ed analizzare la gara appena conclusa.
9. Verifica insieme al Direttore Tecnico il posizionamento dei rifornimenti e dello spugnaggio
10. Relativamente alle gare su strada il Giudice Capo collabora a stretto gomito con il Delegato Tecnico, si fa carico di controllare il percorso in modo da disporre nei punti giusti i Giudici (6/8 secondo le esigenze).





# IL GIUDICE CAPO

*(the chief judge)*

11. Controlla che i giri di boa non siano troppo stretti.
12. Verifica che il percorso segnalato corrisponda alla misurazione ufficiale fatta dai Misuratori.
13. Controlla che i punti di spugnaggio e di rifornimento siano posti ad equi distanza fra loro
14. Collabora inoltre con l'Arbitro alle corse
15. Collabora con l'Arbitro Giuria Controlli, questi dovranno controllare lungo il percorso il rispetto della regola 230.10 e-f-g-h
16. Nelle gare di 20 Km e oltre i Giudici della Giuria Controlli assisteranno gli atleti che per necessità abbandonano la gara momentaneamente e poi riprendono nel rispetto della Reg. 230.12
17. Nelle gare su strada il Giudice Capo può avvalersi di due Giudici Assistenti, questi non possono giudicare ma possono operare sul percorso squalificando, su autorizzazione e indicazione del Giudice Capo, quegli Atleti che hanno ricevuto tre Cartellini Rossi.

# IL GIUDICE CAPO

*(the chief judge)*

18. E' cura del Giudice Capo cercare, presso l'organizzazione, personale da affiancare ai vari Giudici componenti la giuria stessa per la raccolta delle Red Card da portare al Segretario / Recorder.

**Il Giudice Capo ha la facoltà di squalificare negli ultimi 100 m, sia in pista che su strada, un atleta che marcia in maniera NON CORRETTO anche se lo stesso non ha ricevuto, durante la gara, nessuna Paletta Gialla e nessun Cartellino Rosso.**

**Aspetta che l'atleta superi l'arrivo e poi gli notifica la squalifica**







**Entro 7gg.** dalla data di svolgimento della gara dovrà provvedere alla compilazione del SUMMARY in formato digitale ed inoltrarlo all'Ufficio Centrale del GGG

**a cura del GTL Marcia (2017)**






# IL GIUDICE CAPO

*(the chief judge)*

**Entro 7gg.** dalla data di svolgimento della gara dovrà provvedere alla compilazione della “Scheda di Valutazione del Giudice Capo sull’operato dei GMN e GMR” in formato digitale ed inoltrarlo all’Ufficio Centrale del GGG



Mod. Val.GM  
**SCHEDA DI VALUTAZIONE DEL GIUDICE CAPO SULL'OPERATO DEI GMN E GMR**

**DATA:**   
(nel formato gg/mm/aaaa)

**MANIFESTAZIONE:**

**LOCALITA':**

**VALUTAZIONE PER I GMN**

GIUDICE	VALUTAZIONI GENERALI			VALUTAZIONI TECNICHE			GIUDIZIO COMPLESSIVO
	PRESENTAZIONE	PARTECIPAZIONE	CAPACITA' E ATTITUDINE	CONDOTTA IN GARA	POSIZIONE SUL PERCORSO	CONCENTRAZIONE	
							0
							0
							0
							0
							0
							0
							0
							0

**VALUTAZIONE PER I GMR**

GIUDICE	VALUTAZIONI GENERALI			VALUTAZIONI TECNICHE			GIUDIZIO COMPLESSIVO
	PRESENTAZIONE	PARTECIPAZIONE	CAPACITA' E ATTITUDINE	CONDOTTA IN GARA	POSIZIONE SUL PERCORSO	CONCENTRAZIONE	
							0
							0
							0
							0
							0
							0
							0
							0



# SEGRETARIO

(recorder)

- Il Segretario/Recorder è un assistente del Giudice Capo
- Il Segretario/Recorder deve essere un giudice affidabile

## COMPITI DURANTE LA GARA

- Raccoglie tutte i Cartellini Rossi (Red Cards), controlla che siano compilati regolarmente e completamente
- Rimanda indietro, al giudice interessato, l'eventuale Cartellino Rosso compilato in maniera sbagliata

Mod. 13

Cartellino Rosso  
(Red Card)

Distanza:			
Uomini/Donne	UOMINI		
Numero atleta	100		
Motivo:	~	Ora	Minuto
	<	16	32
Firma del Giudice:	Giudice No:		
	1		

Manca FIRMA

Mod. 13

Cartellino Rosso  
(Red Card)

Distanza:			
Uomini/Donne	UOMINI		
Numero atleta	100		
Motivo:	~	Ora	Minuto
	<	16	32
Firma del Giudice:	Giudice No:		
AAAAAAAAA			

Manca N. GIUDICE

Mod. 13

Cartellino Rosso  
(Red Card)

Distanza:			
Uomini/Donne	UOMINI		
Numero atleta			
Motivo:	~	Ora	Minuto
	<	16	32
Firma del Giudice:	Giudice No:		
AAAAAAAAA	1		

Manca N. ATLETA

Mod. 13

Cartellino Rosso  
(Red Card)

Distanza:			
Uomini/Donne	UOMINI		
Numero atleta	100		
Motivo:	~	Ora	Minuto
	<		
Firma del Giudice:	Giudice No:		
AAAAAAAAA	1		

Manca ORA E MOTIVO



Registra i Cartellini Rossi (Red Cards) sulla “Nota per il Segretario del Giudice Capo”

1001 - 10/20/2007

DRAFT FOR THE RECORDER OF THE  
JUDGING SUMMARY SHEET (RACE WALKING)

Date: 1. 5. 2007		Event: Seeto San Giovanni - R. W. Challenge-20 km Women								MAGGIORE (ITA)		
Judge's Name	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Chief Judge	DQ notification	CHECK DQ CARD
Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Time & Difference	Time	W
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
CHECK PAGE	W	W	W	W	W	W	W	W	W			W
CHECK TOTAL	W	W	W	W	W	W	W	W	W			W

RECORDER  
Moreno BEGGIO (ITA)

---

1001 - 10/20/2007

DRAFT FOR THE RECORDER OF THE  
JUDGING SUMMARY SHEET (RACE WALKING)

Date: 1. 5. 2007		Event: Seeto San Giovanni - R. W. Challenge-20 km Women								MAGGIORE (ITA)		
Judge's Name	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Ranking (R)	Chief Judge	DQ notification	CHECK DQ CARD
Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Time & Difference	Time	W
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
CHECK PAGE	W	W	W	W	W	W	W	W	W			W
CHECK TOTAL	W	W	W	W	W	W	W	W	W			W

RECORDER  
Moreno BEGGIO (ITA)



# SEGRETARIO

(recorder)







# SEGRETARIO

(recorder)

Segreteria gara internazionale

Evidenziati in azzurro atleti non partiti

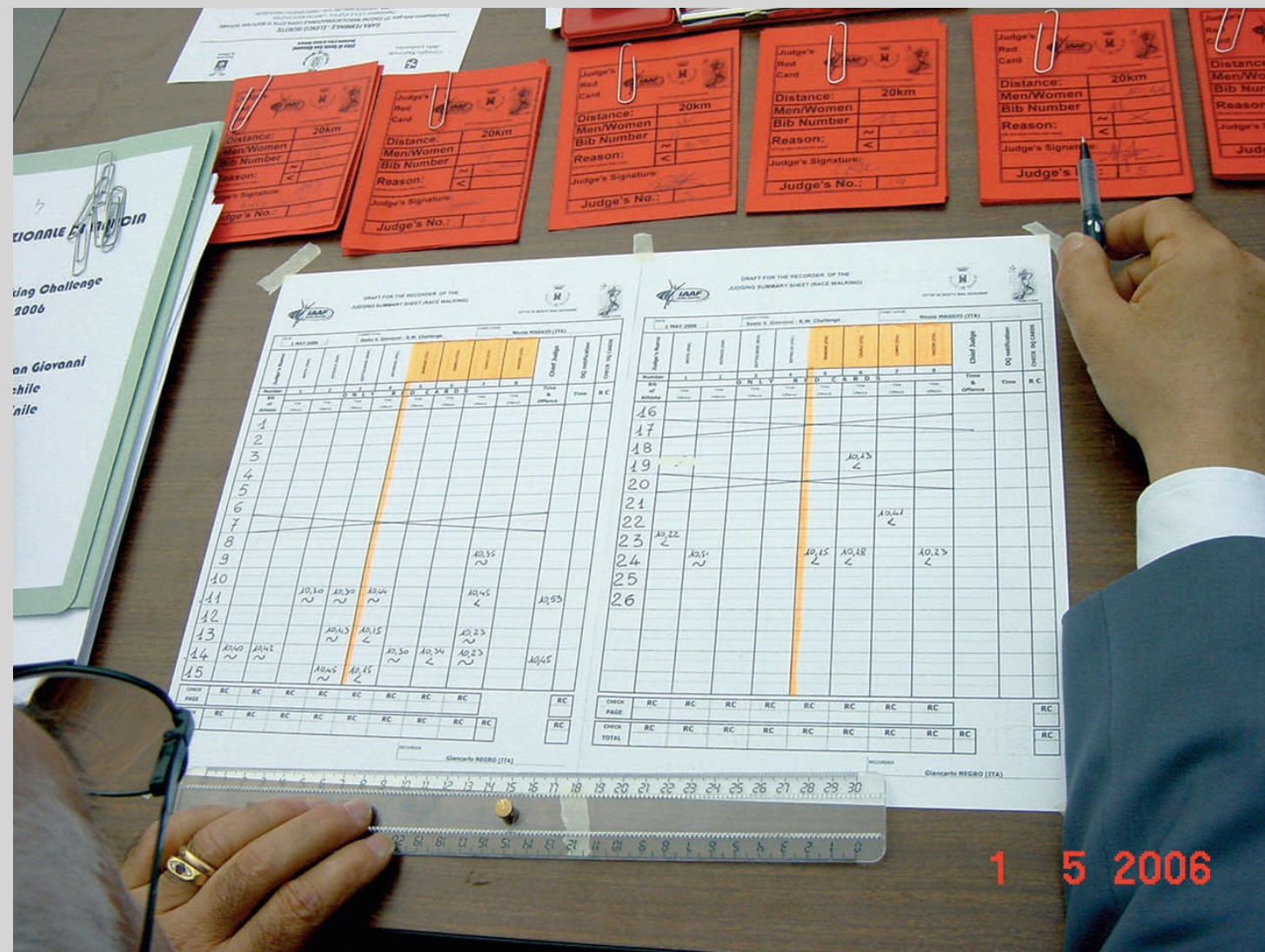
Evidenziati in rosso atleti squalificati

Delimitati in giallo i Giudici Italiani (la somma dei loro Cartellini Rossi ha il valore di 1 Cartellino Rosso)



# SEGRETARIO

(recorder)



Evidenziati con una "X" trasversale atleti non partiti

Delimitati in arancio i Giudici Italiani (la somma dei loro Cartellini Rossi ha il valore di 1 Cartellino Rosso)



# SEGRETARIO

(recorder)

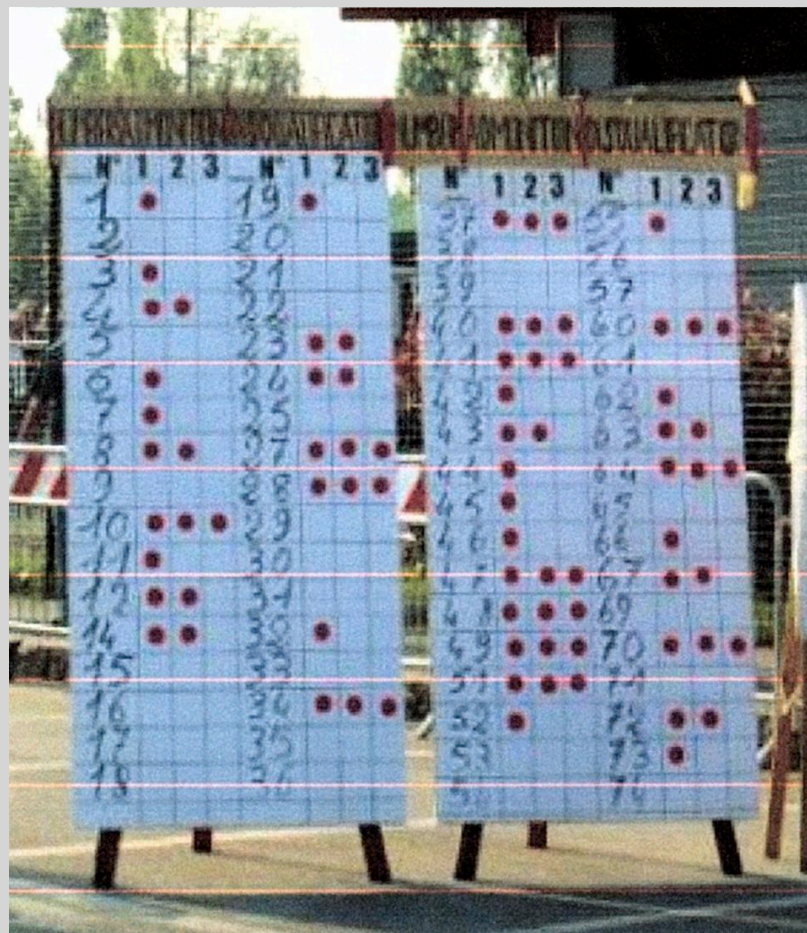


Comunica all'addetto al tabellone i dati dei Cartellini Rossi: il numero dell'atleta, il tipo di sanzione



# SEGRETARIO

(recorder)



Avverte il giudice capo quando ci sono a carico di un atleta tre Cartellini Rossi di tre giudici diversi

## COMPITI AL TERMINE DELLA GARA

- Raccoglie tutti i modelli riepilogativi (Mod. 33) dei giudici della giuria e li consegna al Giudice Capo insieme a tutti i Cartellini Rossi (Red Cards)
- Controlla e firma il Summary e lo consegna al Giudice Capo
- Compila il mod. 34 , lo controlla insieme al Giudice Capo, e lo consegna all'Arbitro della giuria Arrivo

[illegible]

Mod. 34

PROPOSTE DI SQUALIFICA

DATA

MANIFESTAZIONE

LOCALITA'

ORARIO INIZIO GARA

ORARIO FINE GARA

Nota: Reg. 230.4.a (intervento del Giudice Capo degli ultimi 100m) - Reg. 230.7.a (somma di Cartellini Rossi)

N° Atleta	Cartellini Rossi (RC)					Ora DQ	Motivo DQ
	1	2	3	Penalty in seconds	4		
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a

N° Atleta	Cartellini Rossi (RC)					Ora DQ	Motivo DQ
	1	2	3	Penalty in seconds	4		
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a
							230.4.a
							230.7.a

Note:

IL SEGRETARIO

IL GIUDICE CAPO









# **L'ADDETTO AL TABELLONE**

**(the warning posting board operator)**

Come il Segretario / Recorder, deve essere un giudice affidabile

È in stretto collegamento con il Segretario / Recorder

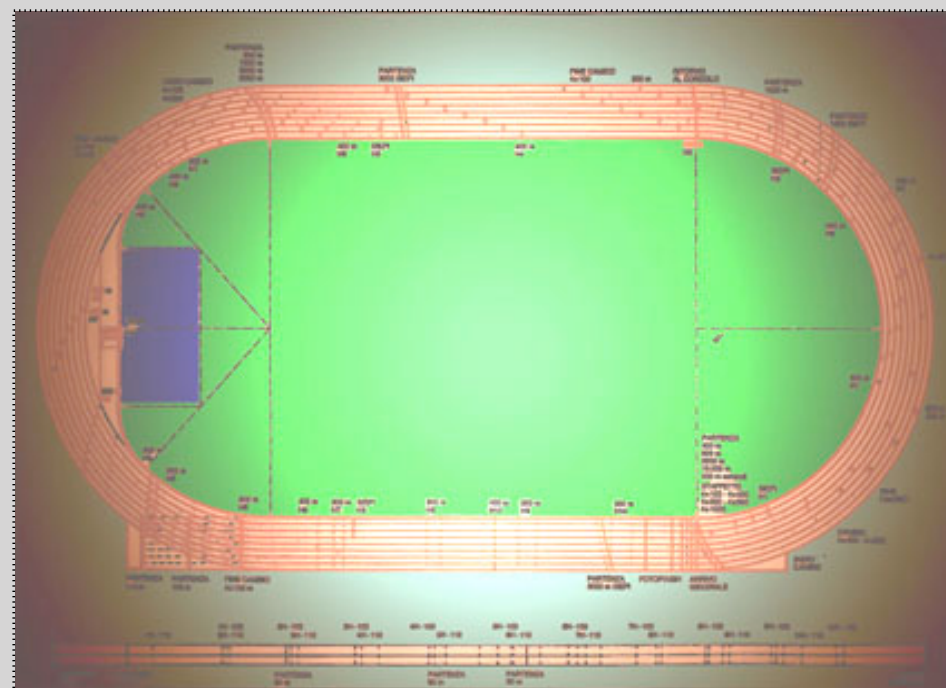
Deve riportare a fianco del numero dell'atleta interessato il simbolo dell'infrazione commessa: sbloccaggio o sospensione

Questa operazione va eseguita con chiarezza e rapidità

## IL PERCORSO (The course)

### GARE SU PISTA

- **INDOOR** = lunghezza pista 200 m (distanze 3.000 mt – 5.000 mt)
- **OUTDOOR** = lunghezza pista 400 m (distanze 5.000 mt – 10.000 mt)



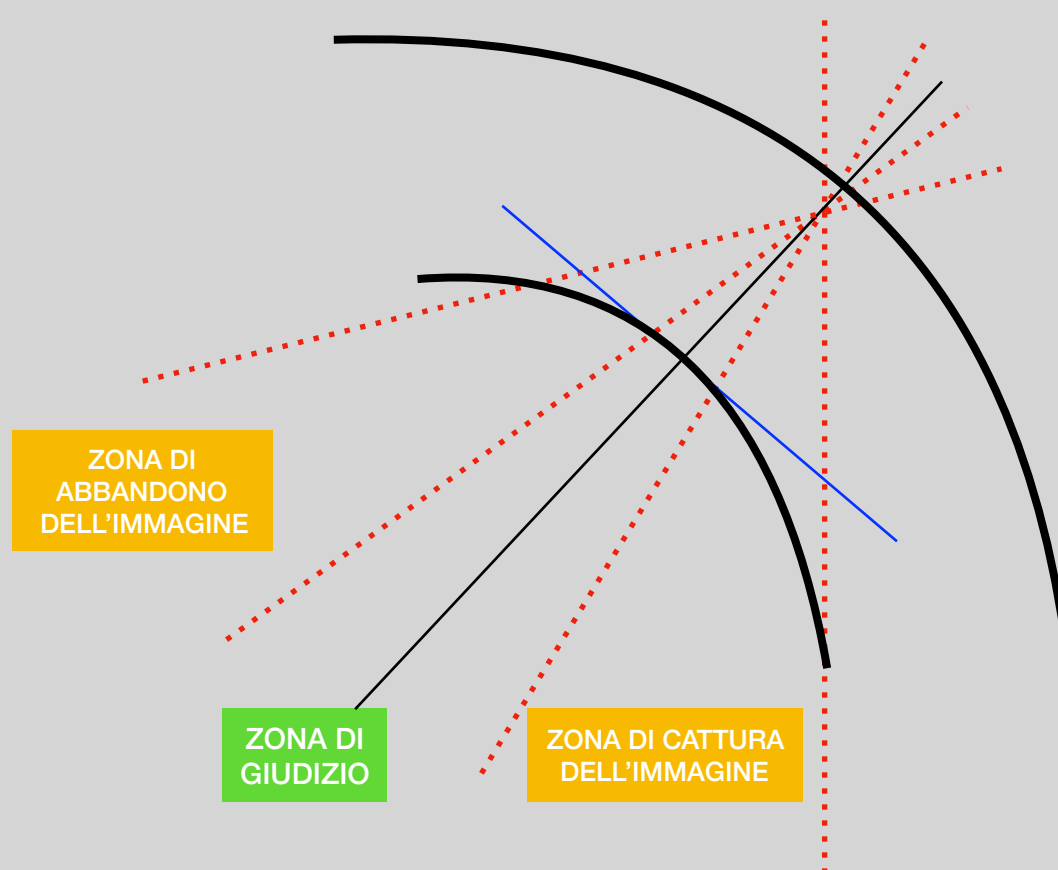


## POSIZIONE DEL GIUDICE

Nelle gare in pista la giuria è composta da un massimo di quattro Giudici + il Giudice Capo + 1 segretario + 1 addetto al tabellone.

Ogni Giudice si posizionerà lungo la pista nel punto indicato dal Giudice Capo.

Individuato il punto si posizionerà in ottava corsia, questa è la posizione che permette di avere una visione migliore del movimento tecnico degli atleti. (Vedi fig. sotto)



Sempre all'esterno rispetto al marciatore ed al senso di marcia. Nelle corsie esterne in pista, nella posizione più efficace nelle gare su strada



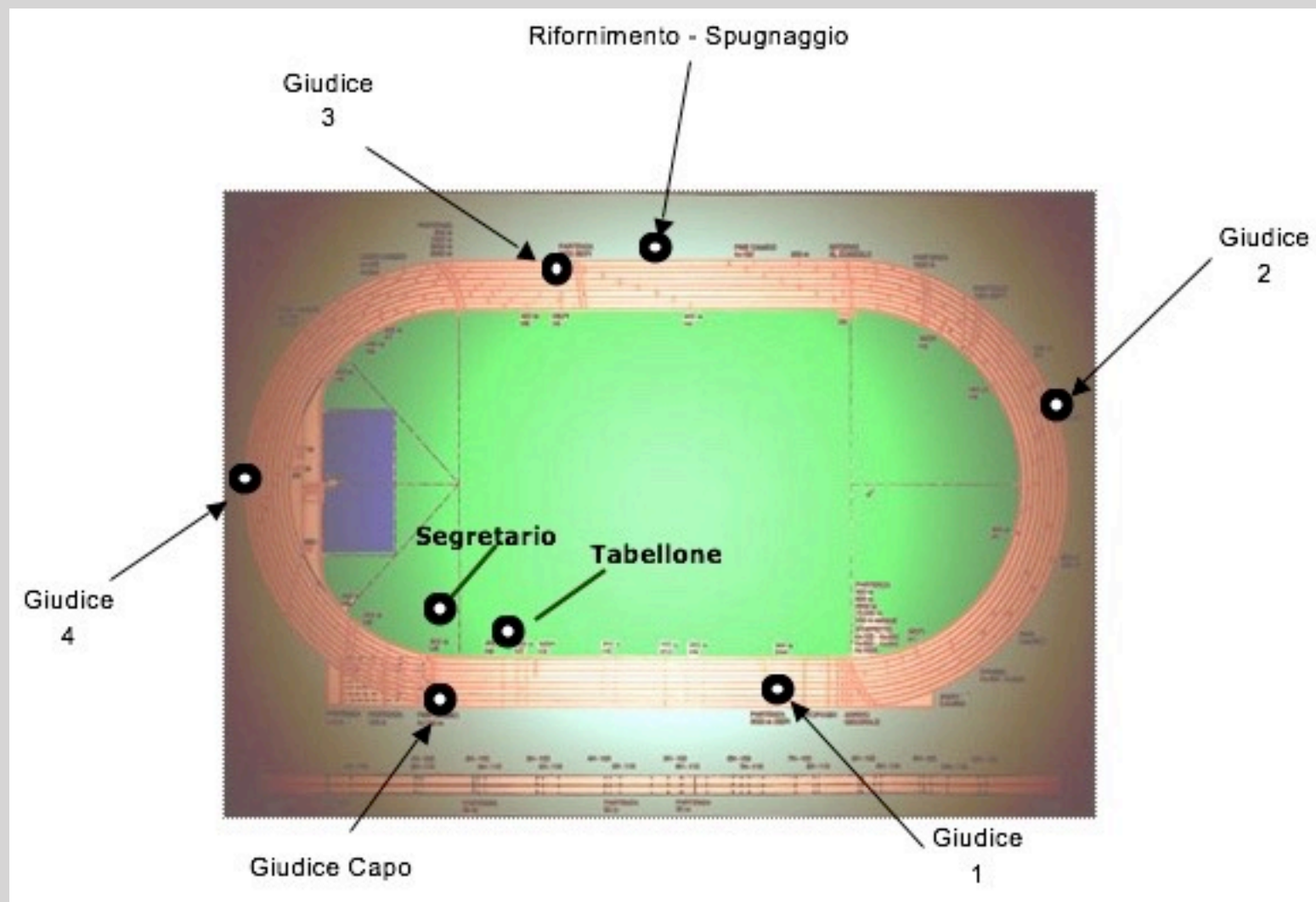
## POSIZIONE DEL GIUDICE

- Dovrà rimanere nella posizione assegnata per tutta la durata della gara, finché l'ultimo atleta non ha superato la linea dell'arrivo
- I Giudici dovranno tenere un comportamento adeguato e corretto, evitando di girovagare per la pista, parlare con il pubblico, con i tecnici o agli atleti stessi
- I Giudici nel segnalare agli atleti la richiamo (Paletta Gialla) per l'infrazione commessa, dovranno farlo evitando di correre dietro all'atleta, (eventualmente la segnalazione la si fa il giro successivo)
- I Giudici dovranno essere provvisti della necessaria modulistica per registrare le Palette Gialle e Cartellini Rossi comminati
- Tale modulistica dovrà essere compilata in modo chiaro completa e corretta, a fine gara dovrà essere consegnata al segretario
- In assenza di personale addetto al ritiro dei Cartellini Rossi, potrà avvisare il Giudice Capo con segnali convenuti di eventuali Cartellini Rossi comminati agli atleti

## POSIZIONE DEL GIUDICE

Nella figura è schematizzata una gara su pista dove viene evidenziata la posizione dei Giudici, del rifornimento – spugnaggio (sul rettilineo opposto a quello d’arrivo in terza corsia), del tabellone (circa 70 mt dall’arrivo), e del Giudice Capo

La loro posizione in campo:







## GARE SU STRADA

Nelle gare su strada il circuito non deve essere più lungo di 2 Km e non più corto di 1 Km.

### Distanze:

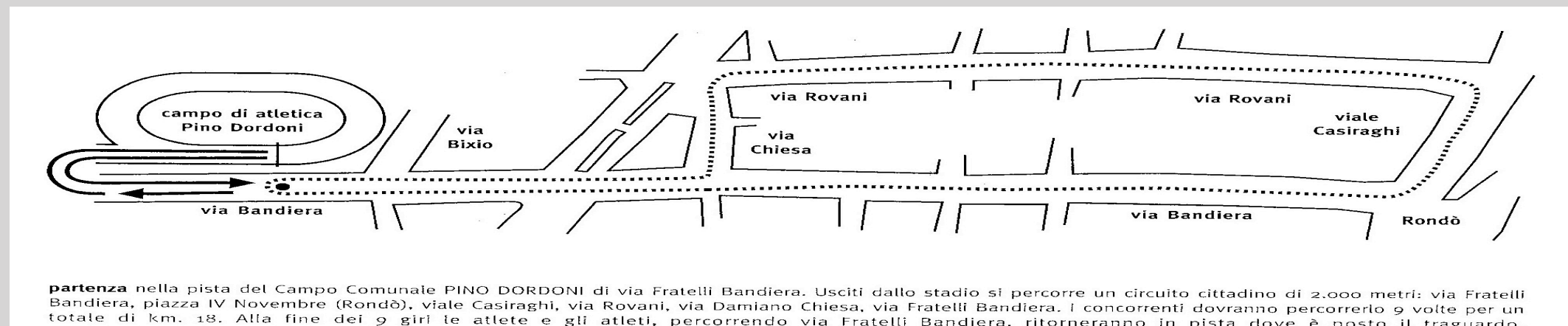
10 Km = 1 Km – 1,5 / 2 Km

20 Km = 1 Km – 1,5 / 2 Km

50 Km = 1 Km – 1,5 / 2 Km

Il successo di ogni competizione di marcia dipende in gran parte dalla scelta e dalla misurazione del percorso

Gare in linea, Gare su circuiti stradali, Gare su circuito andata / ritorno,  
Partenza dentro lo stadio – circuito stradale – arrivo dentro lo stadio



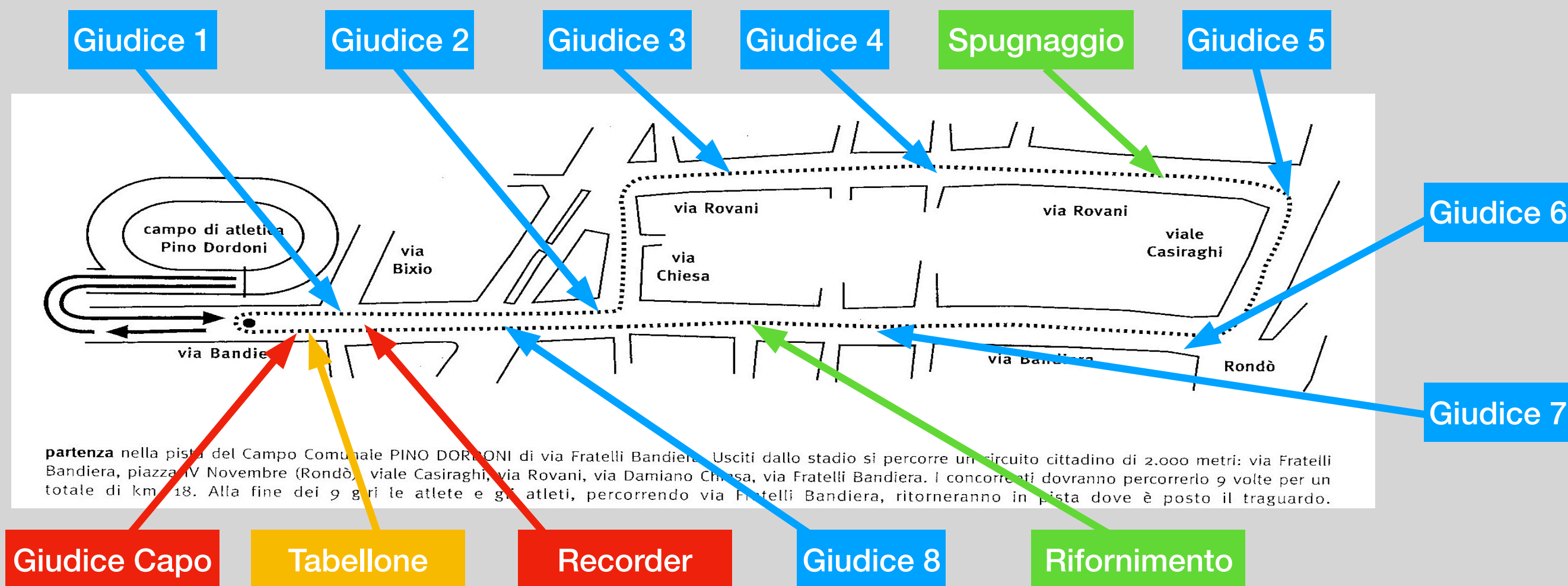
# La Marcia



Nelle gare su strada la giuria è composta da un massimo di otto Giudici + il Giudice Capo + 1 Segretario / Recorder + 1 Addetto al tabellone.

Il comportamento che dovranno avere i Giudici è identico a quello che devono avere in una gara su pista.

In una gara su strada e solo su strada il Giudice Capo può usufruire di due Giudici Assistenti che lo aiutano per comunicare le squalifiche





Nelle gare su strada è obbligatorio avere addetti da affiancare ai Giudici per il recupero delle Red Cards





In un percorso andata e ritorno la carreggiata deve essere opportunamente suddivisa





La larghezza ottimale della carreggiata dovrebbe aggirarsi attorno a m. 9, per ogni senso di marcia.

In tal modo vengono garantiti:

- Lo spazio per il sorpasso di atleti anche in gruppo;
- La visibilità dei giudici da una corretta angolazione.



## Giri di boa





## Giri di boa



Giro troppo stretto, costringe l'atleta a un'azione NON corretta



La regola 165.1c permette un Sistema di rilevamento dei tempi con Transponder, per tutte quelle gare no stadia.

L'uso di un Transponder Timing System approvato dalla IAAF permette il rilevamento dei tempi.





## LA PARTENZA (The start)

- Nelle gare di marcia la partenza viene data con un colpo di pistola dopo i consueti comandi usati per le gare di distanza superiore ai 400 m. : « ai vostri posti» e colpo di pistola
- Quando gli atleti sono molti, vengono sparati colpi di pistola a **5 minuti** , a **3 minuti** e ad **1 minuto dalla partenza**







## **ACQUA, SPUGNAGGIO, RIFORNIMENTI (Drinking, Sponging, Refreshment Stations)**

- Acqua e altre bevande consentite saranno messe a disposizione alla partenza e all'arrivo
- Nelle gare da 5 a 10 Km vanno preparati punti di spugnaggio e distribuzione di acqua a intervalli appropriati, se le condizioni climatiche lo richiedono
- Nelle gare superiori a 10 Km vanno predisposti punti di rifornimento ad ogni giro, oltre a punti di spugnaggio e distribuzione di acqua in relazione alle condizioni climatiche
- I rifornimenti possono essere preparati dal Comitato Organizzatore o dagli stessi atleti
- I rifornimenti, posti in maniera facilmente accessibile, possono essere presi dagli stessi atleti o consegnati dal personale autorizzato, non più di due persone dietro ad ogni tavolo
- In nessun caso gli addetti ai rifornimenti possono entrare nel percorso o correre a fianco degli atleti
- Gli atleti che si riforniscono o prendono acqua in punti non ufficiali sono passibili di squalifica da parte dell'Arbitro





## SICUREZZA (Security)

Il Comitato Organizzatore di una gara di marcia deve garantire la sicurezza di tutti i partecipanti

### In particolare

- Nelle gare su strada i circuiti debbono essere completamente chiusi al traffico veicolare
- La partenza e l'arrivo devono essere programmati con la luce del giorno
- Non è considerata assistenza una visita medica durante una gara fatta da un medico incaricato (Safety Judge) identificabile da un bracciale o altro segnale specifico
- Un atleta deve ritirarsi immediatamente se questo gli viene ordinato dal Delegato Medico (Safety Judge)





## **RIUNIONE TECNICA** (Technical meeting)

Il giorno prima della gara (o delle gare) avrà luogo la Riunione Tecnica presieduta dal Delegato Tecnico, per affrontare tutti gli aspetti tecnici della competizione con il seguente

### **ORDINE DEL GIORNO**

#### ***1. Benvenuto***

#### ***2. Presentazione dei giudici della competizione***

#### ***3. L'Area di Partenza***

#### ***4. Il Percorso***

*Zona di riscaldamento*

*Mappa - Caratteristiche - Lunghezza*

*Camera d'appello*

*Posti di ristoro/spugnaggio*

*Posizione della squadra*

*Rifornimenti*



## **RIUNIONE TECNICA** (Technical meeting)

### **5. L'AREA DI ARRIVO**

*Procedure, dopo l'arrivo, per i primi tre classificati di ogni prova*

*Interviste per stampa /TV*

*Cerimonia di premiazione*

*Controllo antidoping*

*Tabellone marcia*

*Contagiri*

*Punteggi*

### **6. SERVIZIO MEDICO**

### **7. PETTORALI – TIPO E DISTRIBUZIONE**

### **8. SERVIZIO TRASPORTI**

### **9. VARIE**

### **10. DOMANDE**



## PIT LANE

Ideata dalla Commissione Mondiale della Marcia, è stata approvata dal Consiglio IAAF.

Dopo un periodo di sperimentazione, dal 2014 è diventata ufficiale e fa parte del regolamento della Marcia.

Il suo obiettivo è quello di ridurre, se non eliminare del tutto, le squalifiche nel settore giovanile.

Può essere utilizzata sia nelle gare su pista che in quelle su strada.





# PIT LANE

**A partire dal 2018**

La Pit Lane deve essere applicata per qualsiasi gara in cui è prevista dai REGOLAMENTI della singola competizione e può essere applicata per altre gare in base a quanto stabilito dall'Organo competente o dal Comitato Organizzatore.





## PIT LANE

### FUNZIONAMENTO

Quando un atleta riceve **TRE** Cartellini Rossi (Red Card), invece di essere squalificato, verrà fermato per:

Per gare fino a	5000m	30 secondi
Per gare fino a	10000m/10km	1 minuto
Per gare fino a	20000m/20km	2 minuti
Per gare fino a	30000m/30km	3 minuti
Per gare fino a	40000m/40km	4 minuti
Per gare fino a	50000m/50km	5 minuti

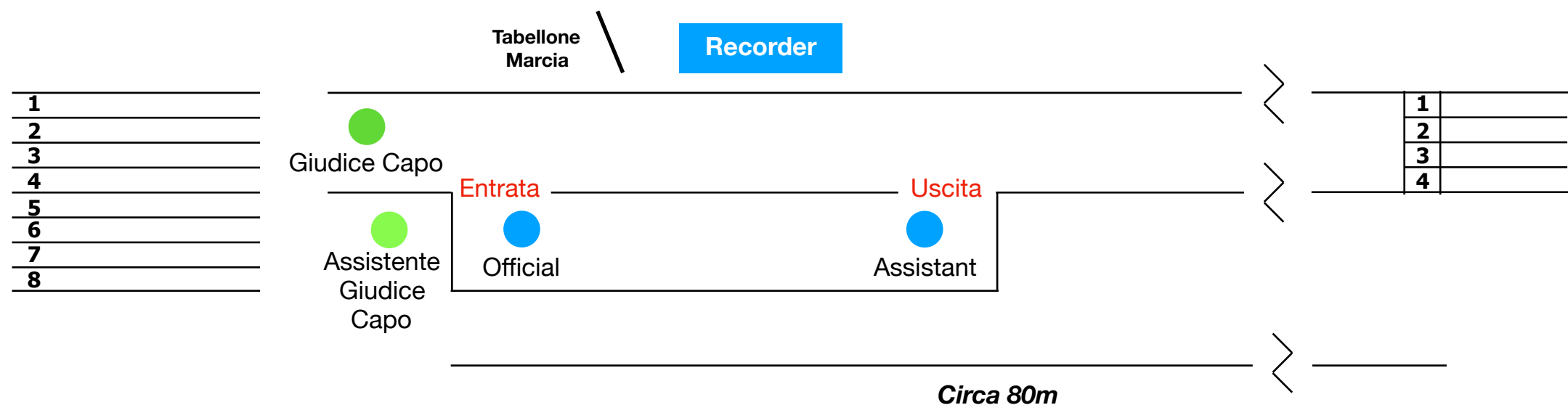
## PIT LANE

Tali penalità sono da scontare nella **Penalty Area** da cui uscirà per continuare la gara

Nel caso riceva una **QUARTA** proposta di squalifica, da un quarto giudice diverso, sarà squalificato

1. Se un atleta riceve **quattro o più** proposte di squalifica, non sarà fermato nella Penalty Area, ma sarà squalificato direttamente
2. Se un atleta riceve la **terza** proposta di squalifica nel finale della gara, quando non è più possibile notificargli lo STOP nella Penalty Area, terminerà la gara, ma il suo tempo ufficiale verrà maggiorato del tempo di Stop previsto
3. Il giudice Capo mantiene il suo potere di squalifica diretta negli ultimi 100 m. della gara

### Schema tipo per gare in pista








# VALUTAZIONE OPERATO DEL GIUDICE CAPO

A Partire dall'1 gennaio 2018 tutti i GMN, **entro 7 giorni dalla data di svolgimento della manifestazione**, i Giudici di Marcia Nazionali regolarmente convocati dal GGG Nazionale, dovranno inviare all'Ufficio Centrale la Scheda "Valutazione sull'operato del Giudice Capo". Questa valutazione andrà ad integrare il punteggio dei GMN che svolgeranno attività di Giudice Capo.

Mod. Val.GCM



**SCHEDA DI VALUTAZIONE SULL'OPERATO DEL GIUDICE CAPO**

GIUDICE CAPO:

MANIFESTAZIONE:

**VALUTAZIONE**

Come si presenta a inizio manifestazione?

Ha saputo coordinare e distribuire in maniera chiara i compiti alla giuria durante la riunione pre gara?

Come si pone con i Giudici, rispetta il suo ruolo?

Dimostra competenza e conoscenza della mansione?

Dimostra di saper gestire i rapporti con le figure apicali della manifestazione?

Infonde sicurezza e tranquillità alla giuria?

Come gestisce le attività collaterali?

Come gestisce la riunione post gara?

**NOTE:**

Data  Nome e Cognome

La valutazione si esprime scrivendo il punteggio prescelto (da 1 a 10):

1-2	Nettamente inadeguato al ruolo	3-4	Scarsamente adeguato al ruolo
5	Quasi adeguato al ruolo	6	Adeguito al ruolo
7	Più che adeguato al ruolo	8	Buona attitudine al ruolo
9	Ottima attitudine al ruolo	10	Eccellente



# La Modulistica

Modulistica per i Giudici di Marcia

[www.fidal.it/content/Sez-H\)-Moduli-della-marcia/49956](http://www.fidal.it/content/Sez-H)-Moduli-della-marcia/49956)

FIDAL - Federazione Italiana Di Atletica Leggera

noberasco

f t y r

Cerca notizie, atle

Chi siamo Circolari e verbali Convocazioni Dalle regioni Formazione Modulistica Norme Tecniche Galleria Foto

## Sez. H) Moduli della Marcia

Modulo Red Card (mod. 34bis)	18.12.2017
Modulo riepilogativo del Giudice (mod.33)	18.12.2017
Modulo proposte di squalifica e squalifiche (mod. 34)	18.12.2017
Tabellone Marcia con pit lane	18.12.2017
Tabellone Marcia senza pit lane	15.01.2017
Modulo valutazione operato Giudice Capo	18.12.2017

Condividi con 0

Condividi Tweet G+

Seguici su: f t y

## Pagine correlate



# La Modulistica

## Modulistica per il Giudice Capo

<http://www.fidal.it/content/Modulistica-per-il-Giudice-Capo-di-Marcia/49978>

FIDAL - Federazione Italiana Di X

www.fidal.it/content/Modulistica-per-il-Giudice-Capo-di-Marcia/49978

FEDERAZIONE ITALIANA DI ATLETICA LEGGERA

ACQUA DELLA SALUTE  
ULIVETO  
VIVI IN FORMA

f t y r

Cerca notizie, atle

Chi siamo Circolari e verbali Convocazioni Dalle regioni Formazione Modulistica Norme Tecniche Galleria Foto

### Modulistica per il Giudice Capo di Marcia

DOCUMENTO	DATA VERSIONE/AGGIORNAMENTO
<a href="#">Modulo valutazione GMN - GMR</a>	15.12.2017
<a href="#">Summary Giuria Marcia con Pit Lane (mod.36)</a>	15.12.2017
<a href="#">Modulistica per il Segretario del Giudice Capo (mod. 32)</a>	15.12.2017
<a href="#">Vademecum per il Giudice Capo (Manifestazione Nazionali)</a>	15.12.2017

Condividi con 0

Condividi

Tweet

G+

Seguici su: f t y

### Pagine correlate





# CODICE ETICO DEL GIUDICE DI MARCIA

A livello internazionale la IAAF ha scritto il “Codice etico del giudice di marcia”, secondo cui il giudice:

- deve agire in modo coerente con gli obiettivi della IAAF e nel totale rispetto del Codice Etico della IAAF
- non deve fare alcuna discriminazione per sesso, razza, religione, nazionalità o stato sociale
- deve mantenere aggiornate al massimo livello le proprie conoscenze tecniche, dei regolamenti e di giudizio
- deve avere un comportamento coerente con gli standard e le responsabilità di un rappresentante IAAF
- deve agire e giudicare in modo imparziale senza alcun pregiudizio sapendo che quando giudica non rappresenta la propria Federazione nazionale
- non deve lavorare come allenatore per la propria squadra nazionale o per atleti internazionali
- non deve avere nessun contatto con spettatori o rappresentanti di squadra o altri atleti
- non può utilizzare telefoni cellulari, radiotrasmittenti o dispositivi sul percorso di gara
- non può fare riferimento o copiare qualsiasi informazione dal tabellone delle proposte di squalifica



## IL GIUDICE DI MARCIA, COME L' ATLETA, SI FORMA PROGRESSIVAMENTE

L'**ATLETA** comincia da ragazzo e attraverso le varie categorie giovanili e poi assolute acquisisce la completa maturazione

Il **GIUDICE DI MARCIA** inizia il suo iter nei corsi di specializzazione e, via via nel tempo, con la pratica e l'esperienza raggiunge la completa preparazione

Il **GIUDICE DI MARCIA** sarà tanto più preparato quanto più saprà calarsi nella realtà della gara da gestire

# GRAZIE PER L'ATTENZIONE







## **Gruppo Tecnico di Lavoro Marcia 2017-2018:**

Davide Bandieramonte (Responsabile)

Alessandro Babolin (Componente - Formazione)

Giovanni Ferrari (Componente - Regolamenti)

Giancarlo Negro (Componente - Formazione)

Letteria Pizzi (Rapporti con CTN)

Foto:

Giancarlo Colombo (FIDAL)

Davide Bandieramonte

Social Facebook

Materiale Formazione esistente