

Corso di formazione per Giudici di Gara e Ausiliari

corsi scolastici

- Gruppo Giudici Gara Friuli Venezia Giulia -

Corso di formazione per Giudici di Gara e Ausiliari

corsi scolastici

- Gruppo Giudici Gara Friuli Venezia Giulia -

capitolo I – le discipline e il campo

Quante discipline comprende l'Atletica Leggera?

Le discipline che si disputano all'interno dello stadio di Atletica sono parecchie, e fondamentalemente si distinguono in *corse* e *concorsi*. Una particolarità è rappresentata dalle *prove multiple*.

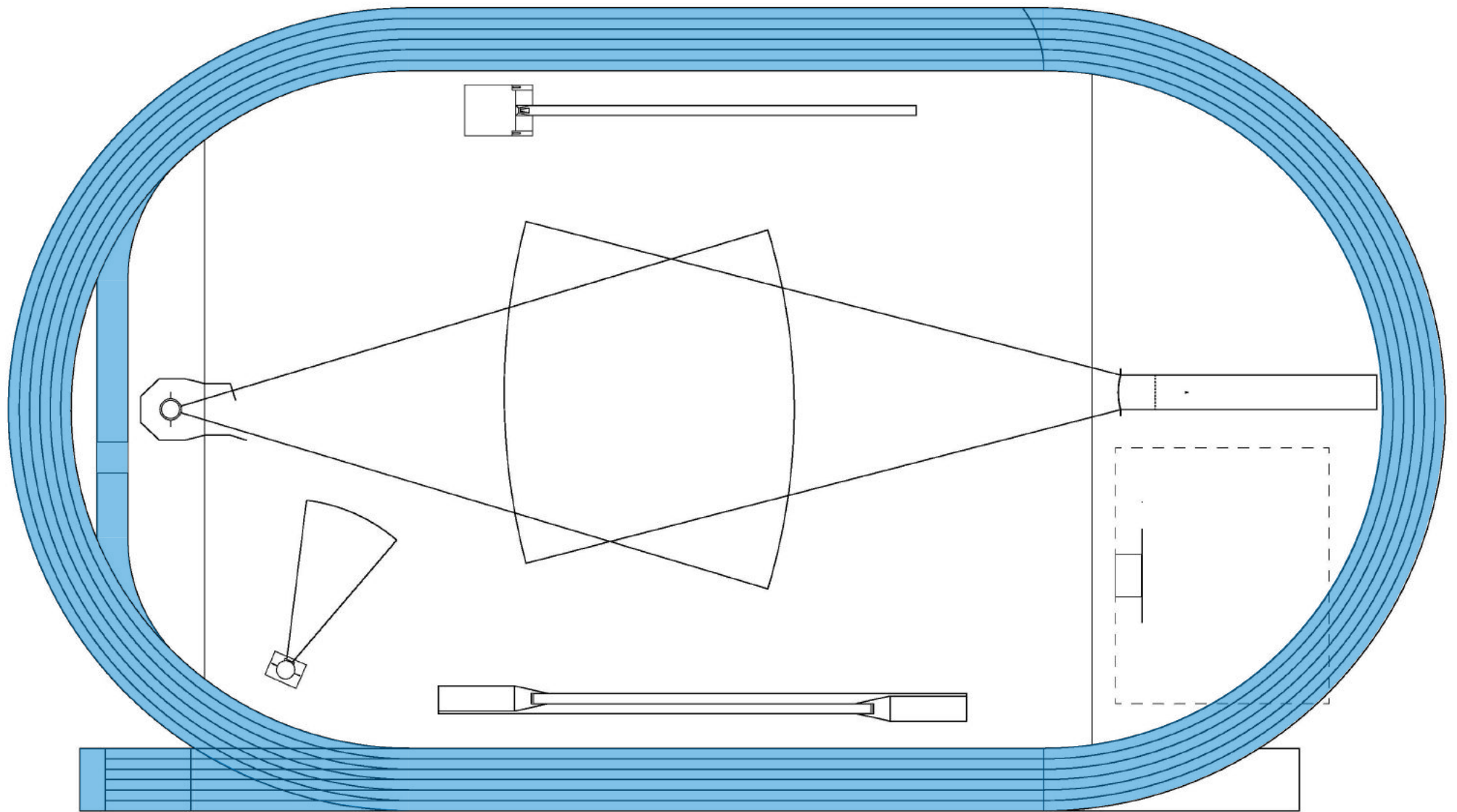
Le corse comprendono la *velocità* (ad es. i 100m , o i 110hs), il *mezzofondo* (come gli 800m), il *fondo* (ad es. i 5000m), la *marcia* e le *staffette* (per es. la 4x100m).

I concorsi comprendono i *salti in elevazione* (alto e asta), i *salti in estensione* (lungo e triplo) e i *lanci* (giavellotto, disco, peso e martello).

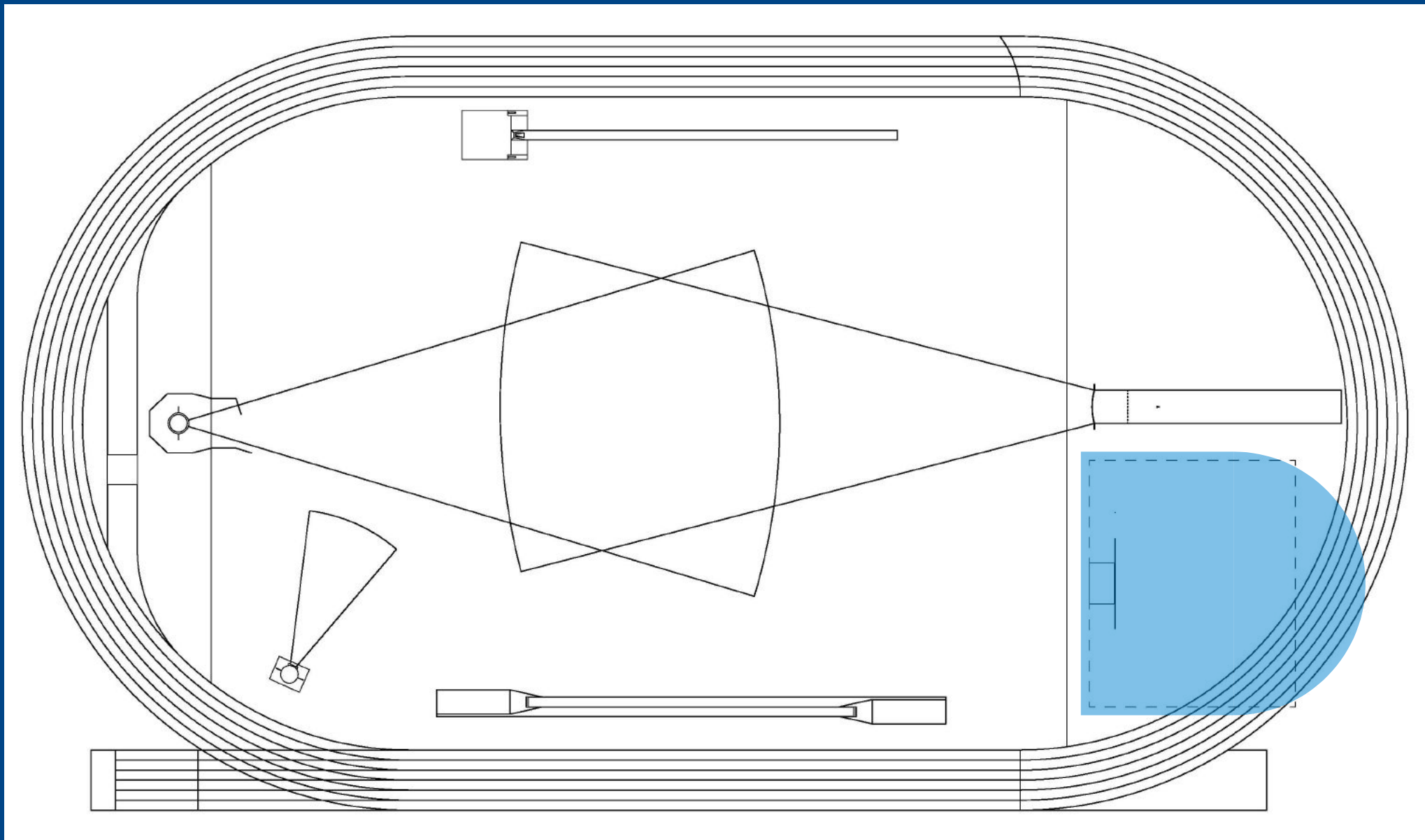
I campi di atletica non sono necessariamente uguali fra loro
– ecco un esempio: lo stadio “Teghil” di Lignano Sabbiadoro (UD) –



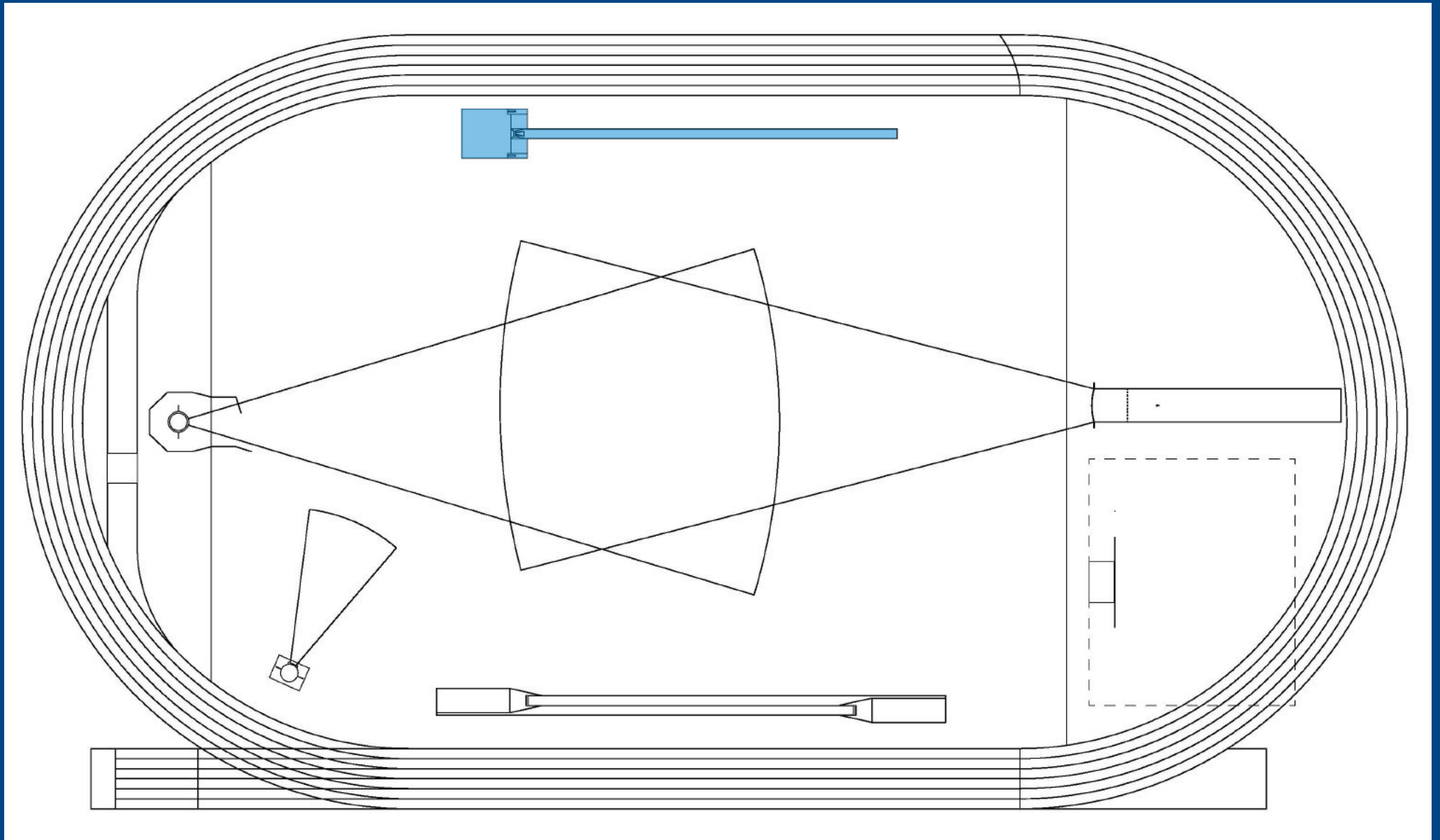
anello corse



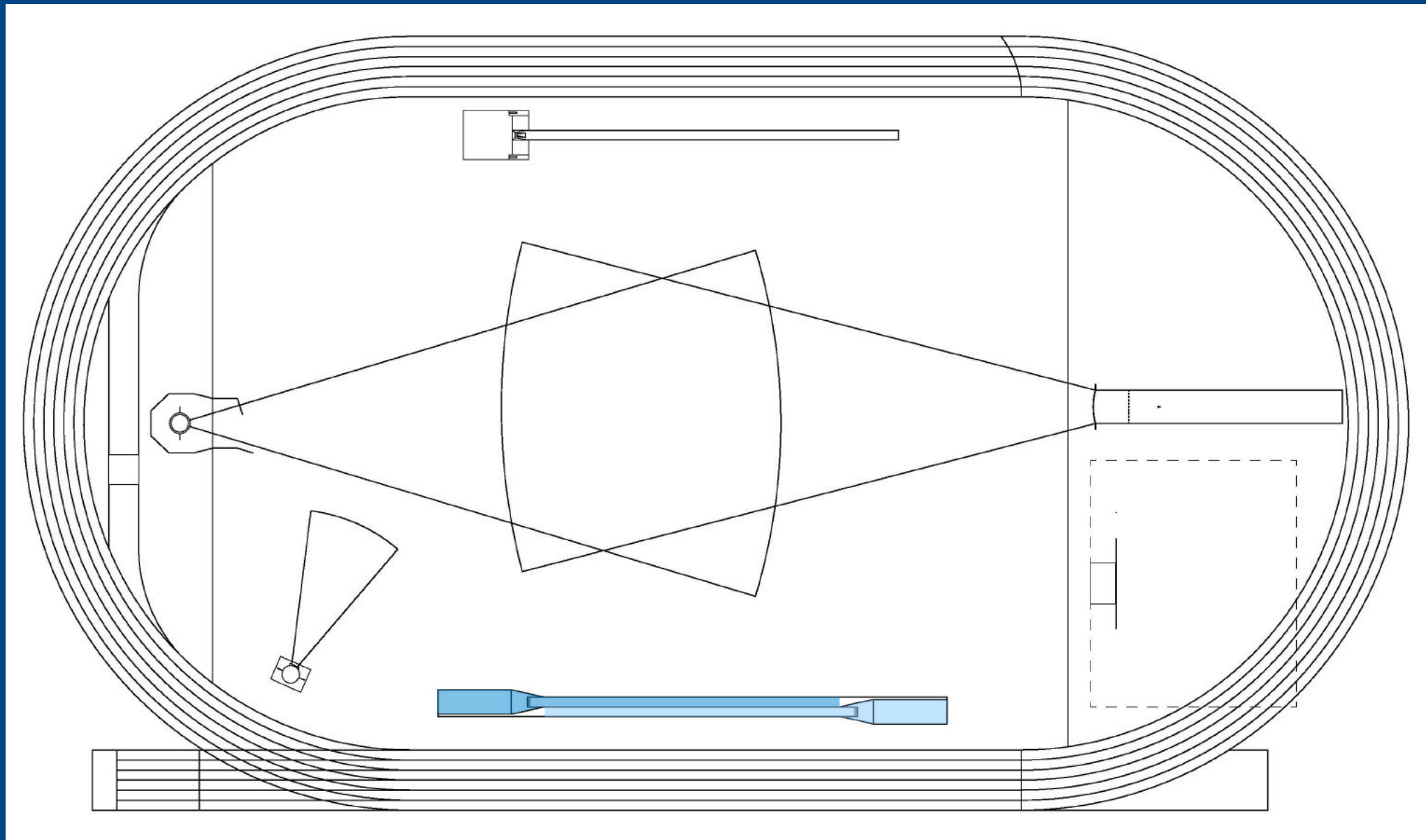
pedana Salto in Alto



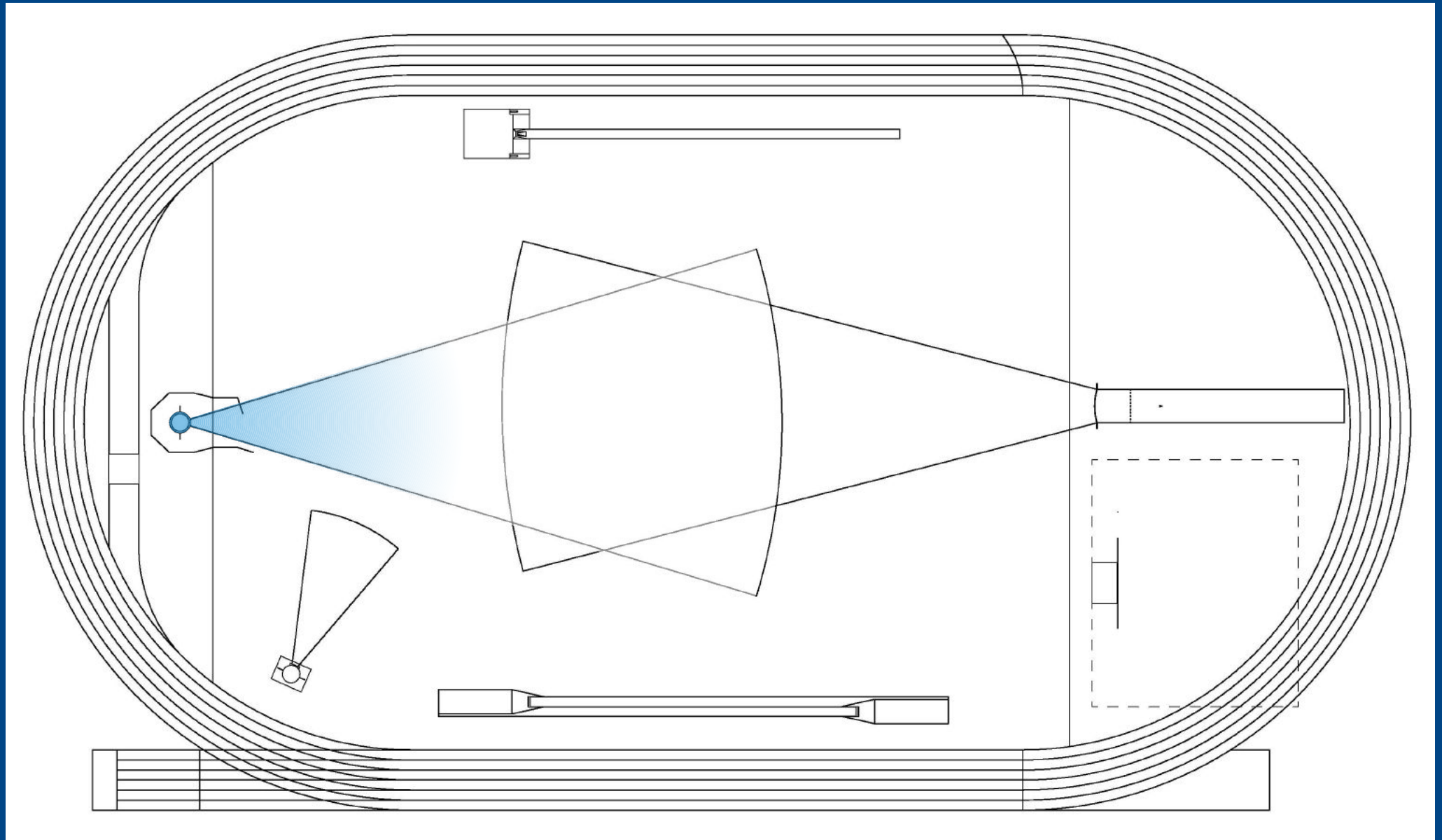
pedana Salto con l'Asta



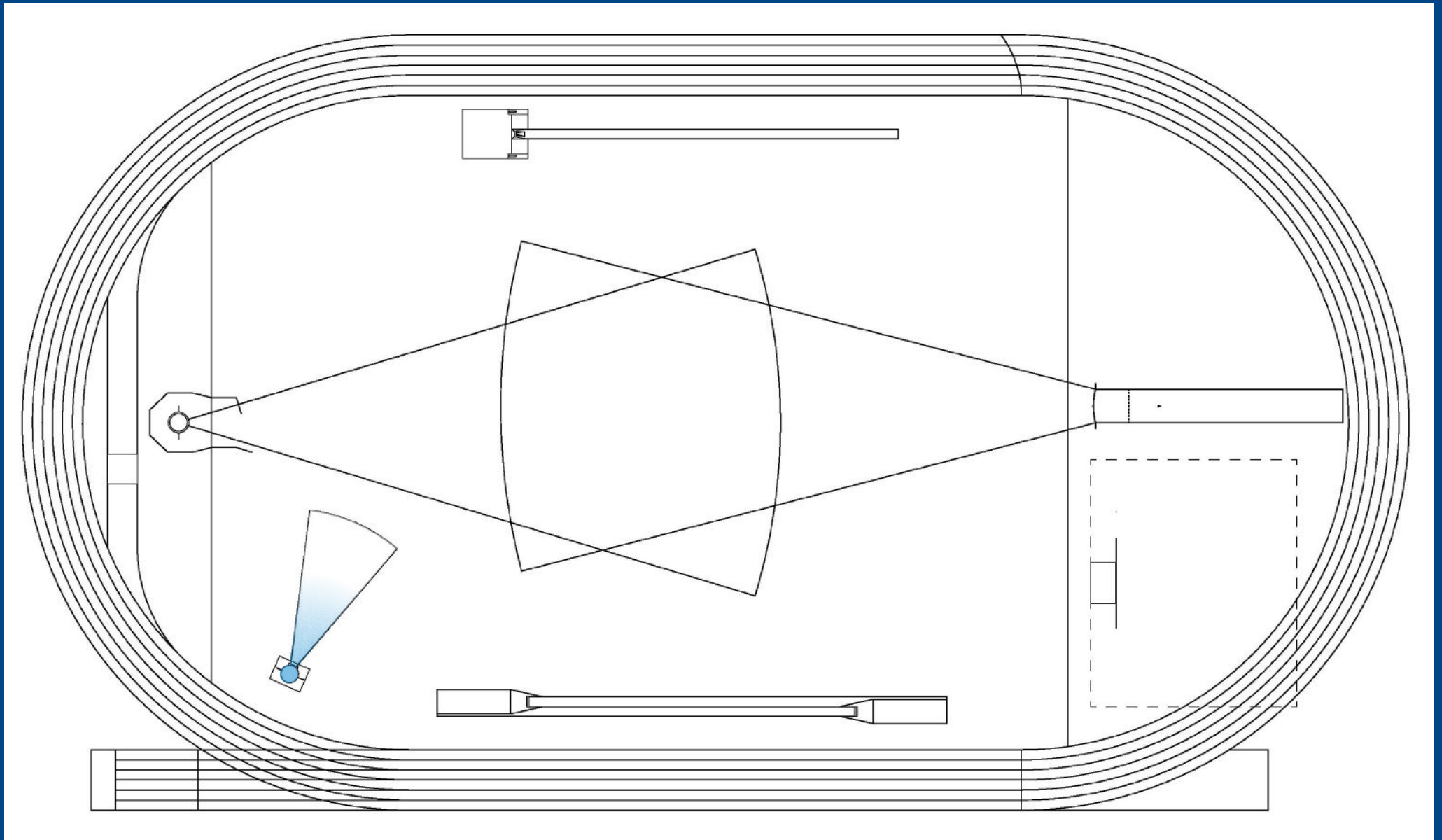
pedana Salto in Lungo/Salto Triplo



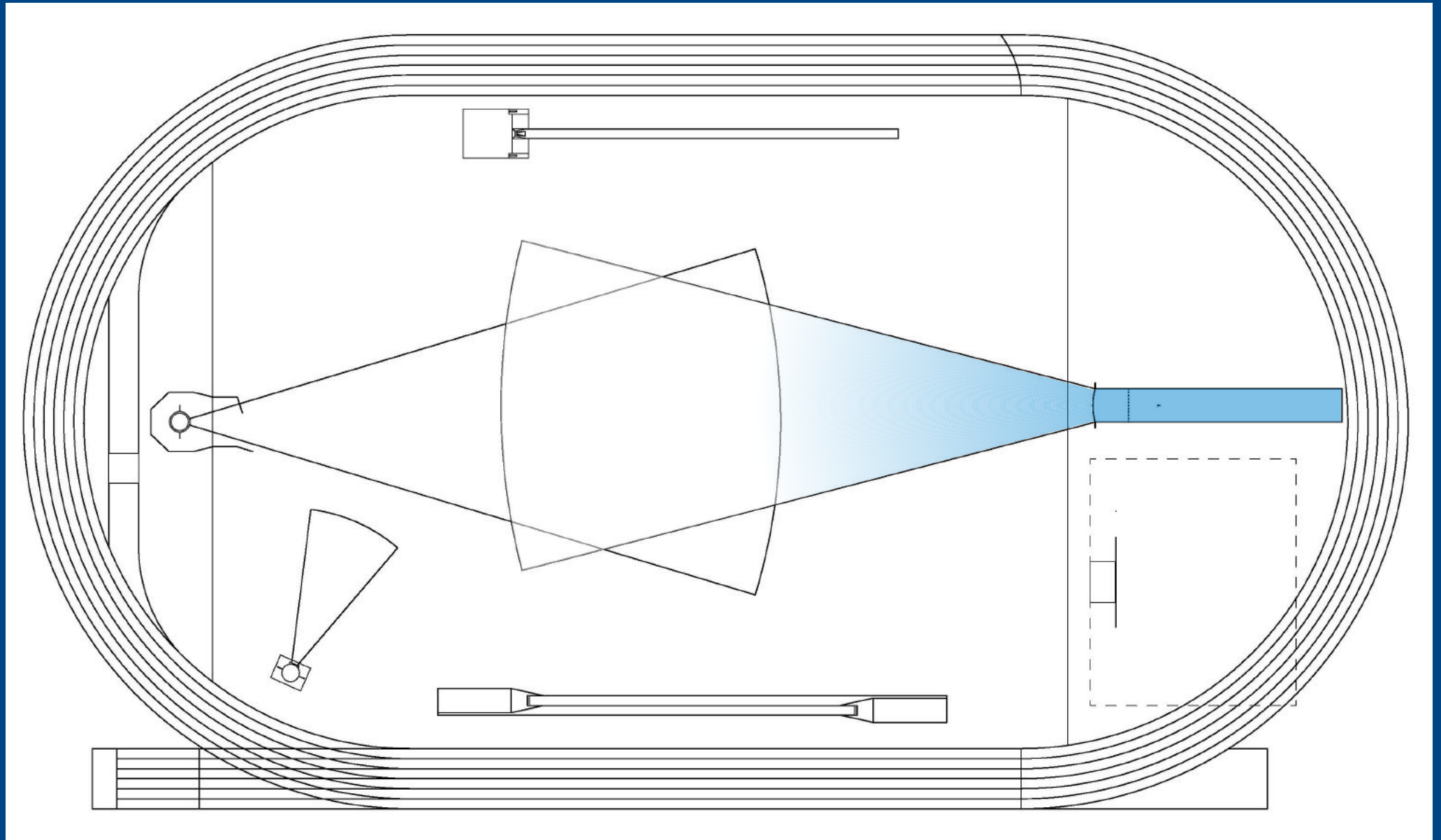
pedana Lancio del Disco/Lancio del Martello



pedana Getto del Peso



pedana Lancio del Giavellotto



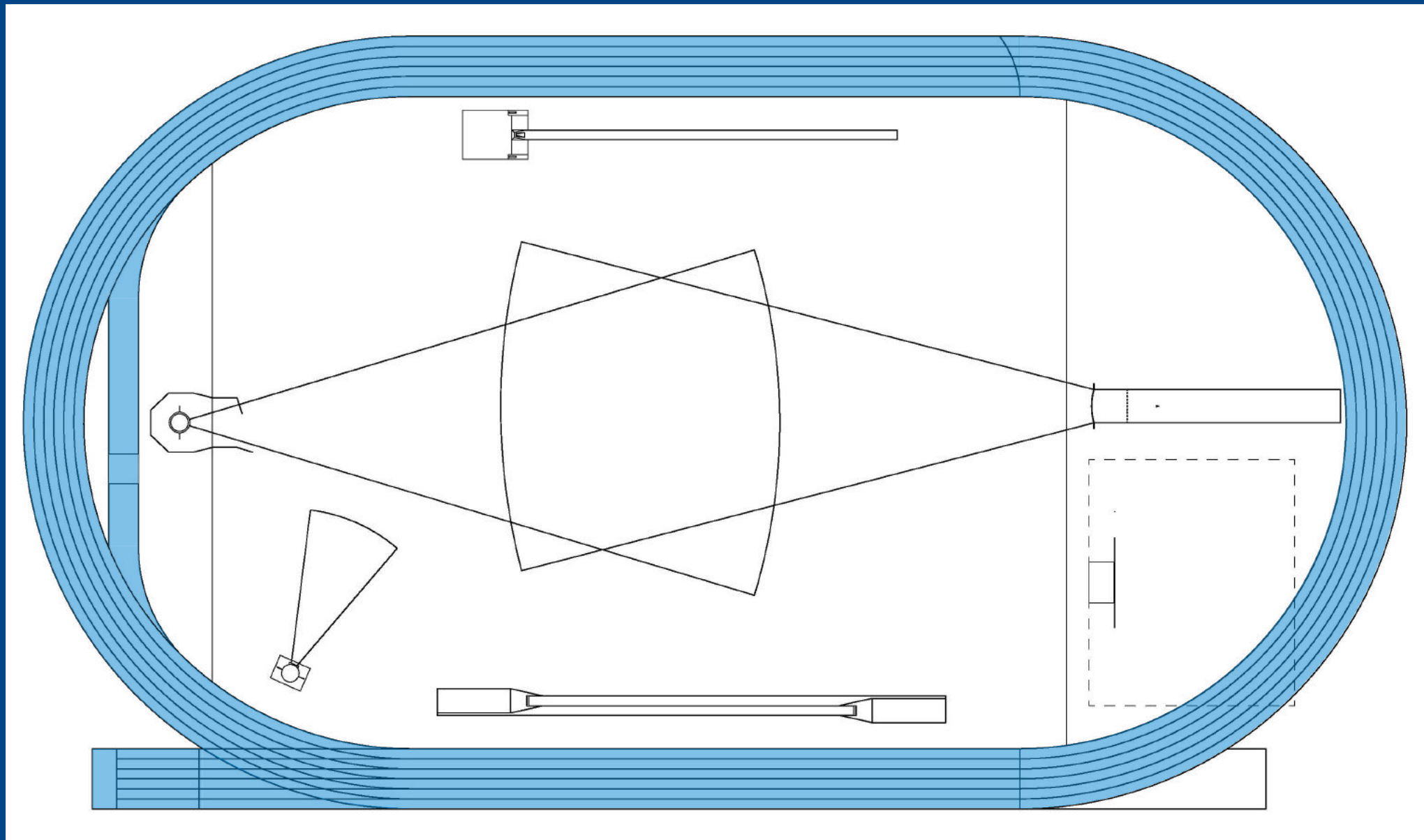
Corso di formazione per Giudici di Gara e Ausiliari

corsi scolastici

- Gruppo Giudici Gara Friuli Venezia Giulia -

capitolo II – le corse

anello corse



Corse in pista e Corse No Stadia

alcune delle distanze più comuni

In pista

Velocità

100m

200m

400m

100/110hs

400hs

Mezzofondo

800m

1500m

3000 siepi

Fondo

5000m

10000m

Marcia

5km

Staffette

4x100m

4x400m

mista (o "svedese")

No stadia

Su strada

10km

mezza maratona

maratona

Marcia

5 – 10 – 20 – 50km

Cross

corsa campestre su diverse distanze

Corsa in montagna

in salita

in salita e discesa

cronometro

staffetta

Velocità

- 100m, 200m, 400m -

Tutte le gare di velocità si corrono "in corsia", cioè non è consentito cambiare corsia durante la gara. La partenza avviene dai blocchi (non obbligatori per le categorie giovanili e master).



Inoltre nei 100m e nei 200m è obbligatorio l'uso dell'anemometro per annotare la velocità del vento, indispensabile ai fini dell'omologazione dei risultati. Più avanti esamineremo l'uso e il funzionamento dell'anemometro.

Corse con ostacoli

- 100/110hs, 400hs -



Nelle gare di velocità con ostacoli gli atleti devono superare alcuni ostacoli disposti alla stessa distanza l'uno dall'altro.

La distanza più breve (la gara sul rettilineo d'arrivo) è diversa a seconda che corrano uomini o donne: le donne corrono i 100hs mentre gli uomini i 110hs.

Anche queste gare si corrono "in corsia" partendo dai blocchi, e anche in questo caso va misurata la velocità del vento per i 100/110hs (non per i 400hs).

Mezzofondo e Fondo

- 800m, 1500m, 5000m, 10000m -

Queste gare, che comprendono sempre più di un giro di pista, non si svolgono "in corsia" (eccezion fatta per i primi 100 metri degli 800m). È fondamentale la presenza di alcune coppie di giudici d'arrivo che verifichino il numero dei giri percorsi da ogni atleta nella gare superiori ai 1000m.



Inoltre ad ogni atleta viene segnalato, suonando una campana all'altezza del traguardo, l'inizio dell'ultimo giro.

Mezzofondo con ostacoli - le Siepi -

I 3000 siepi sono una particolare gara di mezzofondo in cui gli atleti devono superare 4 ostacoli fissi, detti *siepi*, e una *riviera* (un ostacolo seguito da una fossa piena d'acqua) per ogni giro. La tecnica per saltare le siepi è più libera rispetto a quella dei normali ostacoli.



Un particolare tipo di Fondo

- 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. L'atleta che non rispetta queste regole viene ammonito: alla terza ammonizione viene squalificato e deve abbandonare la gara.

Staffetta



La Staffetta è una corsa di squadra in cui quattro atleti corrono ciascuno una frazione della gara totale passandosi un *testimone*. Il testimone è un cilindro cavo di metallo che deve essere tenuto in mano durante tutta la corsa.

Se cade durante la corsa, va raccolto dall'atleta che l'ha fatto cadere. Il passaggio del testimone va effettuato solo ed esclusivamente nelle zone di cambio (evidenziate da particolari linee sul campo) e dura per tutto il tempo in cui il testimone si trova contemporaneamente in mano al frazionista in arrivo e a quello in partenza. Se il passaggio avviene anche parzialmente fuori dalle zone di cambio, la squadra in questione deve essere squalificata (fa testo la posizione del testimone).

Staffetta

Le distanze standard per la staffetta in pista sono la 4x100m e la 4x400m.

Nella 4x100m, corsa interamente in corsia, gli atleti della seconda, terza e quarta frazione possono iniziare la corsa fino al massimo 10m prima della zona di cambio (precambio), senza tuttavia poter prendere il testimone.

La 4x400m viene di norma corsa in corsia per tutto il primo giro e per i primi cento metri del secondo giro, dopodichè gli atleti possono portarsi al cordolo all'altezza della tangente.

In questa staffetta i concorrenti della terza e quarta frazione attendono il testimone all'interno della zona di cambio (non è concesso il precambio), allineati dall'interno verso l'esterno della pista, secondo lo stesso ordine che i rispettivi compagni di squadra hanno all'ingresso dell'ultima curva.

Esiste poi un altro tipo di staffetta, detta *svedese*, che è suddivisa in 100+200+300+400m, molto praticata a livello promozionale (soprattutto master).

Serie e batterie

Normalmente nelle gare di velocità il numero dei partecipanti è superiore al numero delle corsie: è quindi naturale che gli atleti vengano raggruppati e fatti correre in momenti diversi. La gestione delle corse quindi prevede che possano essere disputate in *serie* o *batterie*.

Nelle serie gli atleti corrono una volta sola e la classifica viene stilata ordinando tutti i tempi a fine gara. Ogni serie viene formata cercando di raggruppare gli atleti con prestazioni simili: l'ultima serie di ogni gara comprende gli atleti più forti.

Le batterie, invece, comprendono più fasi eliminatorie che conducono ad una finale. Vengono organizzate suddividendo gli atleti in base ai rispettivi accrediti con un sistema denominato a "zig-zag" e all'inizio di ogni turno vengono comunicati i criteri di qualificazione ai turni successivi: questi criteri prevedono le qualificazioni per piazzamento (Q , cioè in base alla posizione raggiunta nella propria batteria) e per tempi (q , cioè in base al tempo ottenuto nel complesso di tutte le batterie di quel turno).

La Giuria Corse

La Giuria Corse è incaricata di determinare l'ordine di arrivo degli atleti e di verificare che la gara si svolga in maniera corretta dalla partenza all'arrivo. Normalmente è organizzata in questo modo:

un Giudice Arbitro – controlla l'operato della Giuria e risponde ai reclami verbali, inoltre può assegnare sanzioni disciplinari. Presiede i cronometristi e la giuria controlli;

un Primo Giudice – gestisce operativamente la Giuria; decide l'ordine d'arrivo sulla base delle segnalazioni degli altri giudici, controlla che tutto sia pronto prima di autorizzare la partenza di ogni singola gara in particolare il cronometraggio; può assolvere i compiti del Giudice Arbitro qualora questo non sia designato;

un Segretario – compila il foglio di gara con i risultati e allega ogni documentazione necessaria (es. posizione, tempi, vento, ritiri, squalifiche ecc...);

altri Giudici – segnalano su appositi moduli in modo tale che ogni posizione di arrivo sia rilevata da almeno due giudici; per permettere una migliore visuale viene normalmente usata una scaletta sul prolungamento della linea d'arrivo.

La Giuria Corse



Giudici in scaletta



Giudici al fotofinish

Lo Starter e la Partenza

Il Giudice di Partenza (GdP o Starter) è un giudice "specializzato" che dà il via alla gara e controlla che le fasi della partenza si svolgano in maniera regolare. Può avere uno o più *assistenti* o *controstarter*.

I comandi dello starter agli atleti per la partenza delle gare fino ai 400m compresi sono:

- *ai vostri posti*: gli atleti si dispongono sui blocchi di partenza, poggiando su almeno 5 appoggi (piedi sui blocchi, mani dietro la linea bianca e almeno un ginocchio a terra)
- *pronti*: gli atleti pronti al via sono disposti piedi sui blocchi, mani dietro la linea, entrambe le ginocchia sono sollevate
- *[sparo]*: allo sparo dello starter tutti gli atleti cominciano a correre

Per le gare dagli 800m in su, che avvengono senza l'uso dei blocchi di partenza, i comandi sono

- *ai vostri posti*: gli atleti si dispongono in piedi dietro la linea di partenza
- *[sparo]*

Lo Starter e la Partenza



1



2



3



4

1 – dietro ai blocchi

2 – ai vostri posti

3 – pronti

4 – sparo

Lo Starter e la Partenza

- falsa partenza -

La Partenza non è valida (falsa partenza) quando uno o più atleti partono prima dello sparo. Lo starter segnala agli atleti una falsa partenza sparando una seconda volta immediatamente dopo la partenza: gli atleti si fermano e tornano dietro ai blocchi.

Nelle gare di prove multiple

l'atleta che ha commesso la prima falsa partenza viene ammonito, poi vengono ammoniti tutti gli altri atleti; qualunque atleta che commetta ulteriori false partenze viene squalificato.

Nelle gare di categorie promozionali o master (stud. medie I grado)

l'atleta che commette una falsa partenza viene ammonito, se ne commette una seconda viene squalificato. (Regola del 2002)

In tutte le altre gare (stud. medie II grado)

ogni atleta che commetta una falsa partenza viene squalificato.

Fatto questo, la procedura di partenza ricomincia.

Lo Starter e la Partenza

- cartellini -

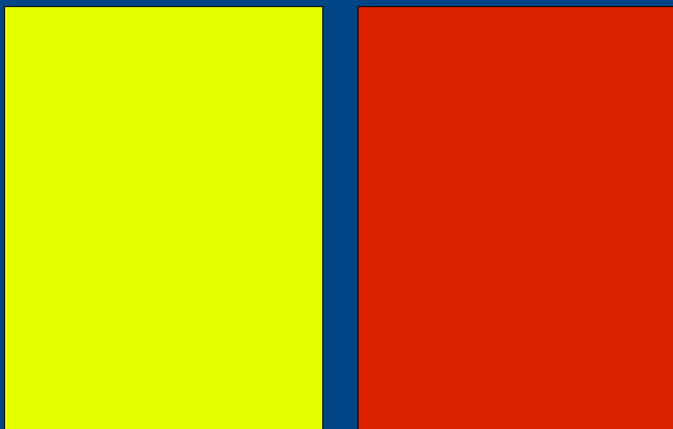
In atletica, come in molti altri sport, è previsto l'uso di specifici cartellini per l'attribuzione di sanzioni di genere diverso. Sono stati disposti cartellini differenti per le sanzioni disciplinari e le false partenze.

I cartellini per ammonizione e squalifica per motivi disciplinari (comportamento antisportivo) sono rispettivamente di colore giallo e rosso per l'intera superficie del cartellino.

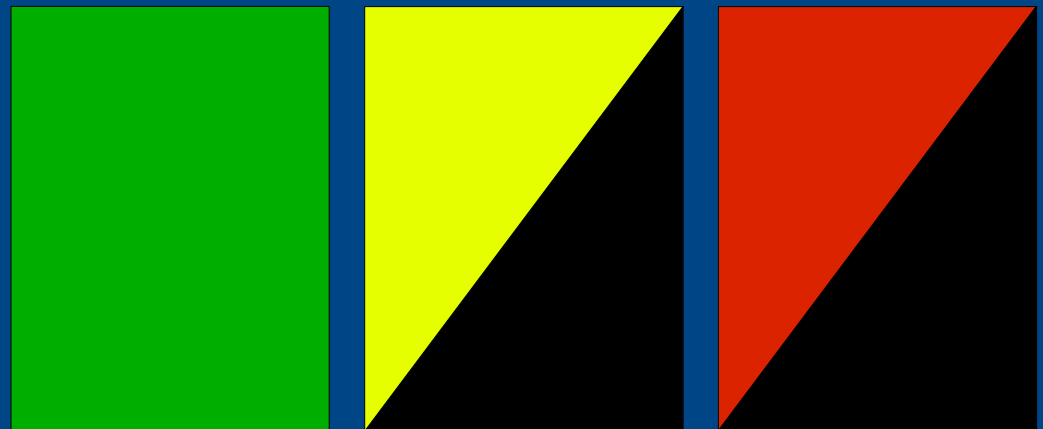
I cartellini per le ammonizioni e squalifiche in caso di falsa partenza hanno lo stesso colore, ma solo per metà della superficie, tagliata lungo la diagonale. Il resto del cartellino è di colore nero.

Un cartellino verde pieno viene mostrato ai concorrenti in partenza dopo una partenza interrotta nella quale non siano state assegnate false partenze.

Tutti i cartellini sono in formato A5.



cartellini disciplinari

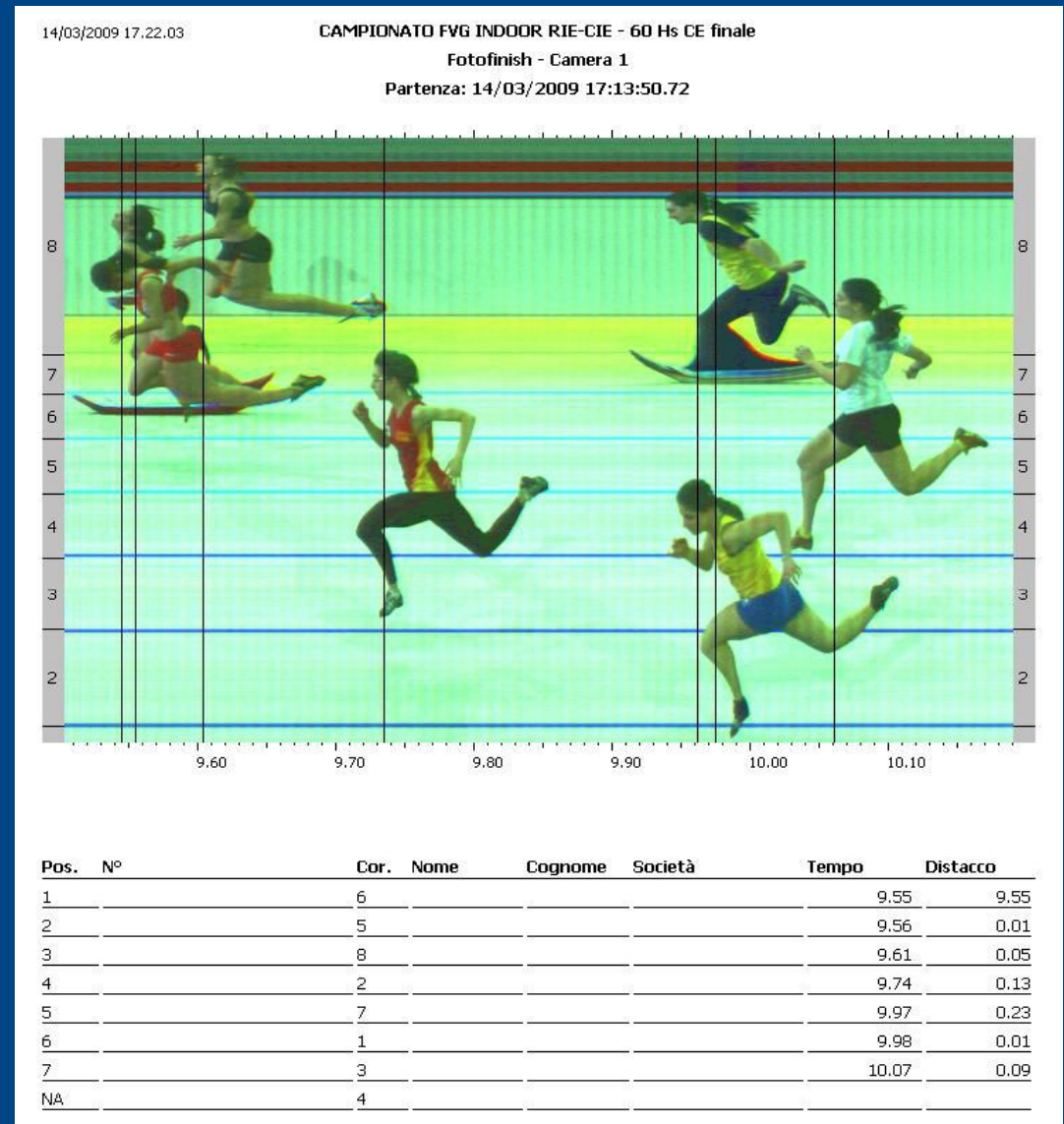


cartellini per false partenze

L'Arrivo

Per determinare l'ordine di arrivo la Giuria non osserva l'intero corpo dell'atleta, ma soltanto il tronco (escludendo cioè gli arti e la testa). Quindi il momento esatto in cui un atleta si considera "arrivato" è quando il punto più avanzato del suo tronco (di solito è il petto, ma spesso può essere anche la base del collo) si trova esattamente sul piano che determina la linea d'arrivo.

L'immagine mostra la linea di arrivo così come viene ripresa da una moderna apparecchiatura fotofinish.



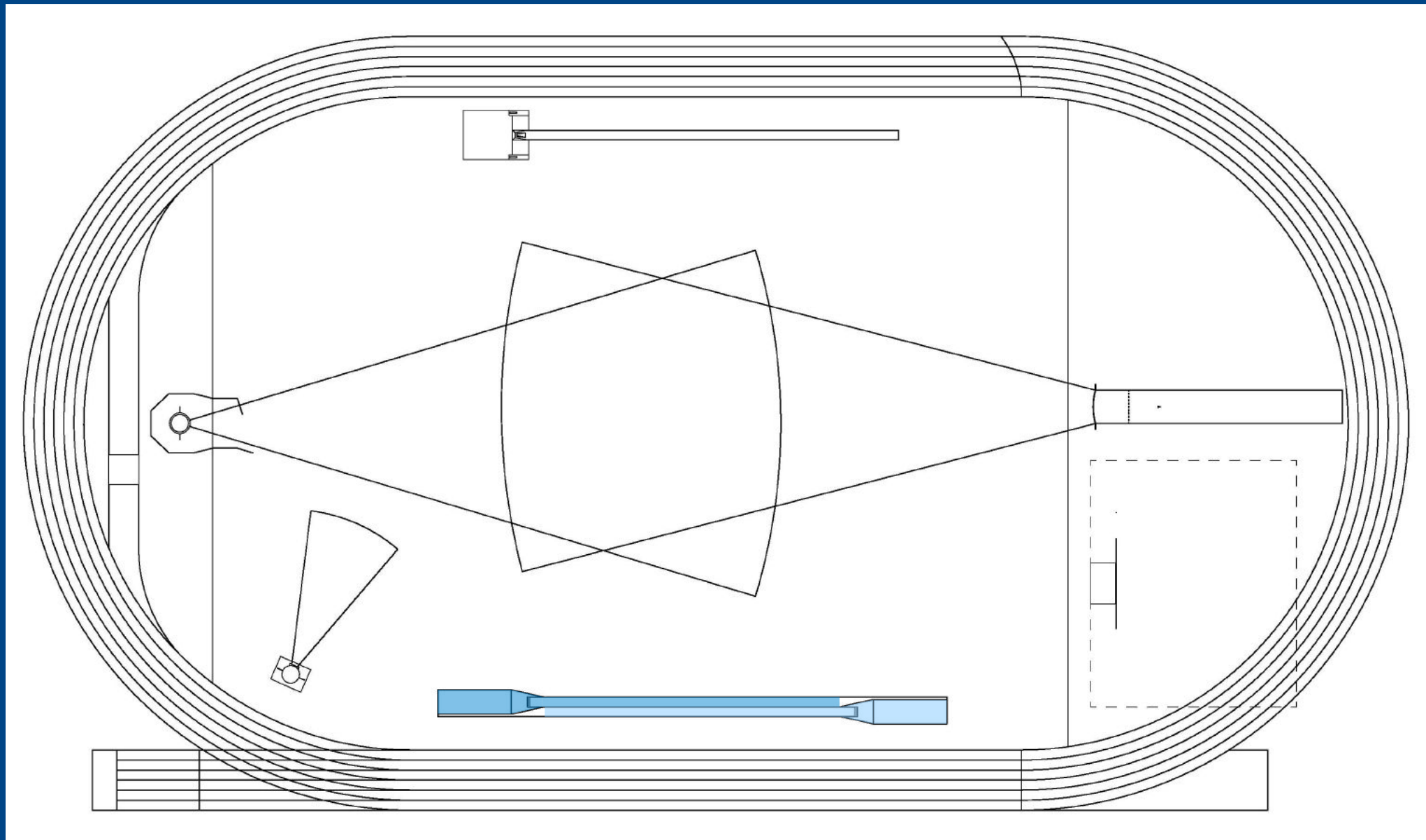
Corso di formazione per Giudici di Gara e Ausiliari

corsi scolastici

- Gruppo Giudici Gara Friuli Venezia Giulia -

capitolo III – i concorsi
salti in estensione

pedana Salto in Lungo/Salto Triplo



Concorsi - salti

un'introduzione valida per tutte le gare in pedana

Nei salti gli atleti hanno a disposizione una fase eliminatoria con tre tentativi e una fase finale con ulteriori tre tentativi per i migliori atleti della eliminatoria (il loro numero è deciso di volta in volta dal regolamento della manifestazione).

A questo fanno eccezione i salti in elevazione, in cui le prove complessive di un atleta sono al massimo tre per ogni misura (ad es. se un atleta del salto in Alto deve saltare i 2.07 può tentarli al massimo tre volte; se al terzo tentativo non dovesse superarli, viene eliminato).

La prova dev'essere considerata nulla se l'atleta non inizia l'azione di salto o lancio entro lo scadere del tempo a sua disposizione. Per evitare ritardi involontari bisogna avvertire l'atleta quando mancano 15 secondi allo scadere del tempo (se a disposizione, utilizzando una bandierina gialla tenuta alzata per gli ultimi 15").

Salto in Lungo



Nel Salto in Lungo gli atleti devono saltare in una *fossa di caduta* in sabbia il più lontano possibile dalla linea di stacco. Per farlo hanno a disposizione una pedana rettilinea per un'adeguata rincorsa, ma non possono superare la linea di stacco.

Questa è indicata da una fascia di plastilina (nei casi in cui non sia disponibile la plastilina si usa della sabbia), che evidenzia l'impronta della scarpa del saltatore nel caso che venga calpestata.

Per questa gara è necessario misurare la velocità del vento al fine dell'omologazione dei risultati.

Salto in Lungo

All'inizio della gara viene fatto l'appello e comunicato l'ordine di salto. Una copia dell'ordine di salto andrebbe sempre consegnata anche al giudice anemometrista prima della gara. La gara comincia quando il segretario chiama il primo atleta al salto. Se il salto è valido si procede alla misurazione: si misura la distanza fra l'impronta sulla sabbia più vicina alla linea di stacco e la linea stessa, lungo una traiettoria parallela alla pedana di rincorsa. Se questa traiettoria passa all'esterno della pedana si traccia un prolungamento sufficiente della linea di stacco.



La misura viene letta e riportata sul foglio di gara, quindi si cancella l'impronta e si spiana la sabbia per il salto successivo. Se il salto non è valido si cancella direttamente l'impronta e si spiana la sabbia.

Salto in Lungo

Si chiama il secondo atleta e la procedura ricomincia. Terminato il primo turno, il primo atleta viene richiamato per il secondo turno, e così via fino alla fine del terzo. A questo punto finisce la fase eliminatoria, si stila la classifica provvisoria, si stabiliscono gli eventuali atleti eliminati e si formula il nuovo ordine di salto. Il nuovo ordine deve essere l'inverso della classifica provvisoria (cioè l'atleta primo in classifica salterà per ultimo).

Fatto questo si riprende con il quarto turno (il primo turno di finale) allo stesso modo. La gara finisce quando l'ultimo atleta chiamato termina la sua sesta prova.

Vince chi ottiene la misura più lunga; in caso di parità vale la seconda misura, e così via in caso di ulteriore parità.

Salto in Lungo

Un salto non è nullo soltanto quando viene calpestata la plastilina. Queste sono le altre condizioni in cui si verifica un nullo:

- l'atleta tocca il terreno dietro la plastilina ma prima della sabbia;
- l'atleta stacca lateralmente rispetto alla tavola di stacco;
- l'atleta in fase di caduta tocca il terreno al di fuori della buca di sabbia in un punto più vicino alla linea di stacco rispetto alla più vicina impronta;
- abbandonando la zona di caduta, il primo contatto dei piedi dell'atleta è più vicino alla tavola di stacco rispetto all'impronta più vicina lasciata nell'atterraggio.

Il modo corretto per uscire dalla buca della sabbia dopo il salto quindi è dal fondo della buca oppure lateralmente, purché si esca in punto più lontano dalla linea di stacco rispetto all'impronta più vicina: soltanto dopo l'uscita dalla buca si può dichiarare valido un salto.

Salto in Lungo

Ecco come si struttura normalmente una Giuria di Salto in Lungo:

un Giudice Arbitro – organizza e controlla l'operato della Giuria e risponde ai reclami verbali, inoltre può assegnare sanzioni disciplinari;

un Primo Giudice – gestisce operativamente la Giuria; decide della validità o meno di un salto ed evidenzia la sua scelta con una bandierina bianca per un salto valido e una rossa per un salto nullo; legge la misura del salto; può assolvere i compiti del giudice arbitro qualora questo non sia designato;

un Segretario – compila il foglio di gara con i risultati; effettua le chiamate degli atleti, l'appello prima della gara e comunica l'ordine di salto;

altri Giudici – un addetto al picchetto che segnali la traccia più vicina sulla sabbia, un altro addetto che tenga la cordella tesa per la misurazione, parallela alla pedana.

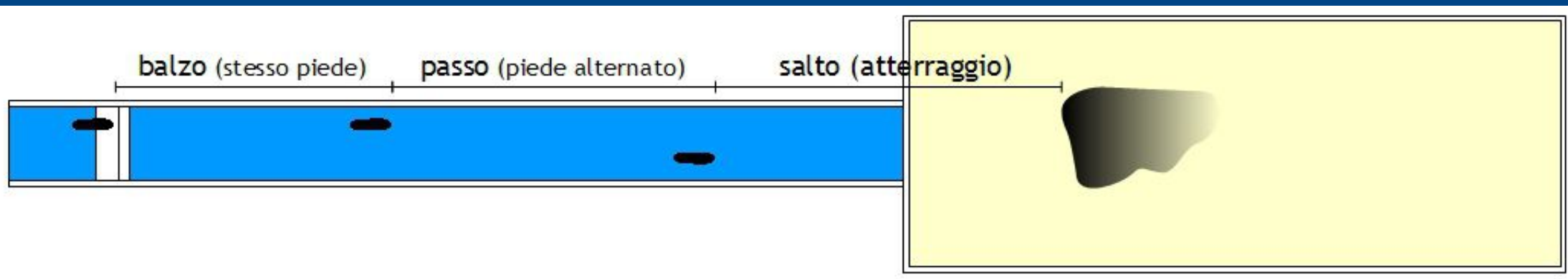
Salto Triplo

Valgono le stesse regole del Salto in Lungo, con una differenza nella tecnica di salto: mentre nel Lungo si esegue un semplice salto, nel triplo si esegue un balzo, un passo e un salto.

Balzo: l'atleta compie lo stacco con un piede e atterra con lo stesso piede

Passo: è un lungo passo veloce, quindi si alterna il piede di stacco

Salto: lo stacco avviene con il piede opposto a quello del primo stacco e l'azione termina con l'arrivo sulla sabbia



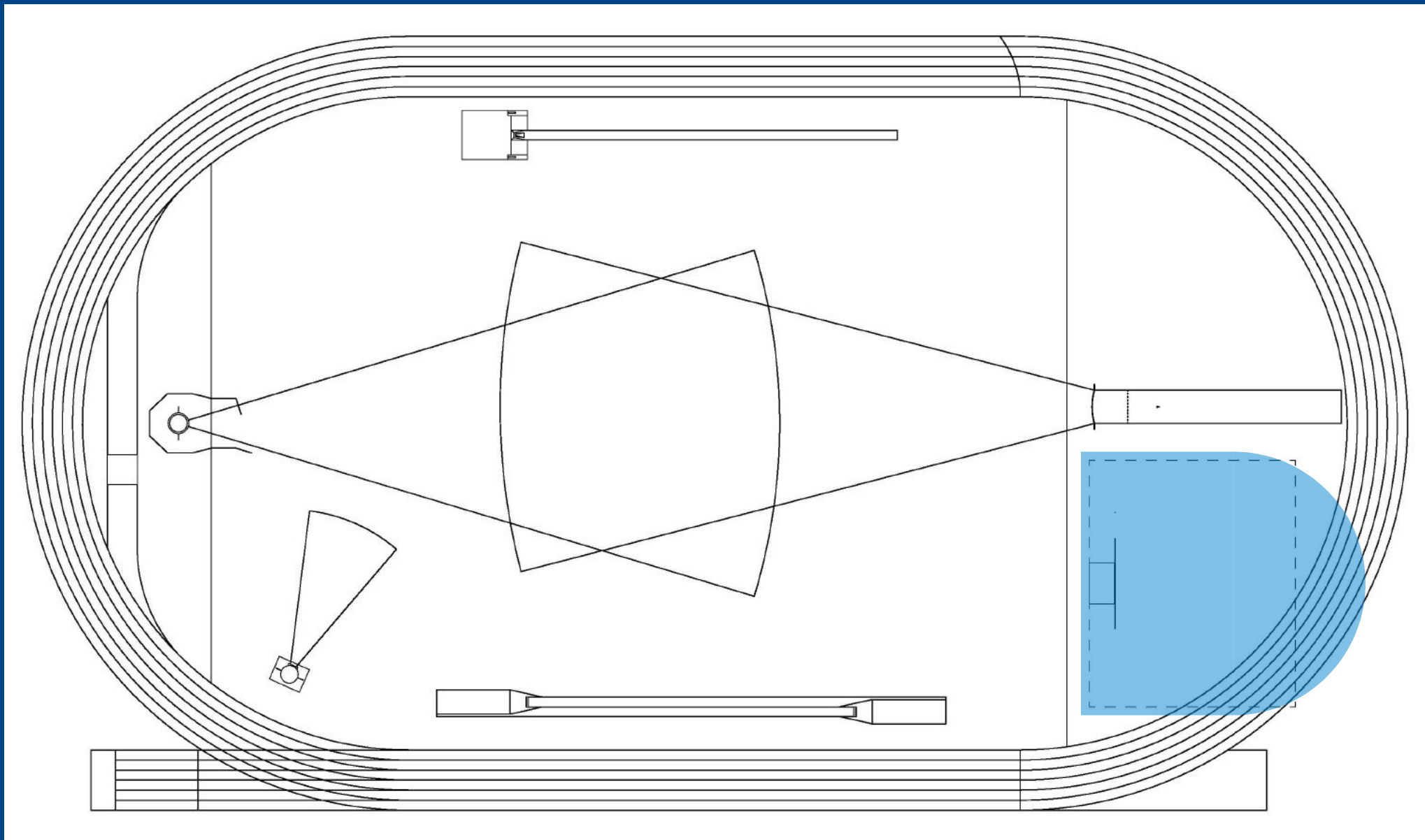
Corso di formazione per Giudici di Gara e Ausiliari

corsi scolastici

- Gruppo Giudici Gara Friuli Venezia Giulia -

capitolo IV – i concorsi
salti in elevazione

pedana Salto in Alto



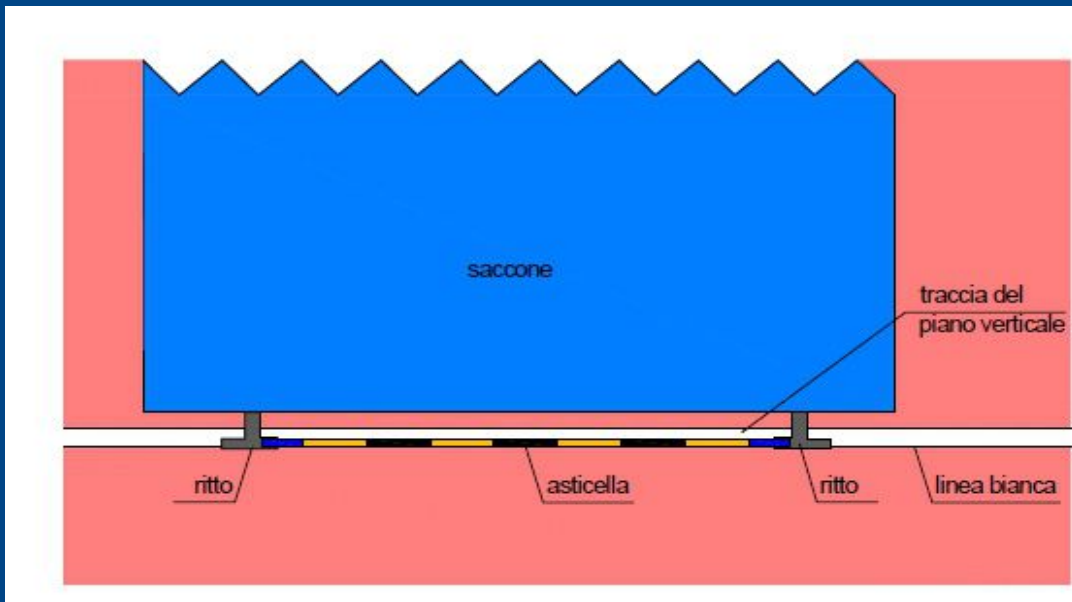
Salto in Alto

Nella gara di Salto in Alto (e con l'Asta), viene stabilita di volta in volta, in base al tipo di manifestazione, una *progressione*, ossia una serie di altezze che ogni saltatore deve superare per proseguire la gara. Per verificare se la misura viene superata o meno si utilizza un'*asticella* orizzontale, appoggiata fra due *ritti* su adeguati supporti.

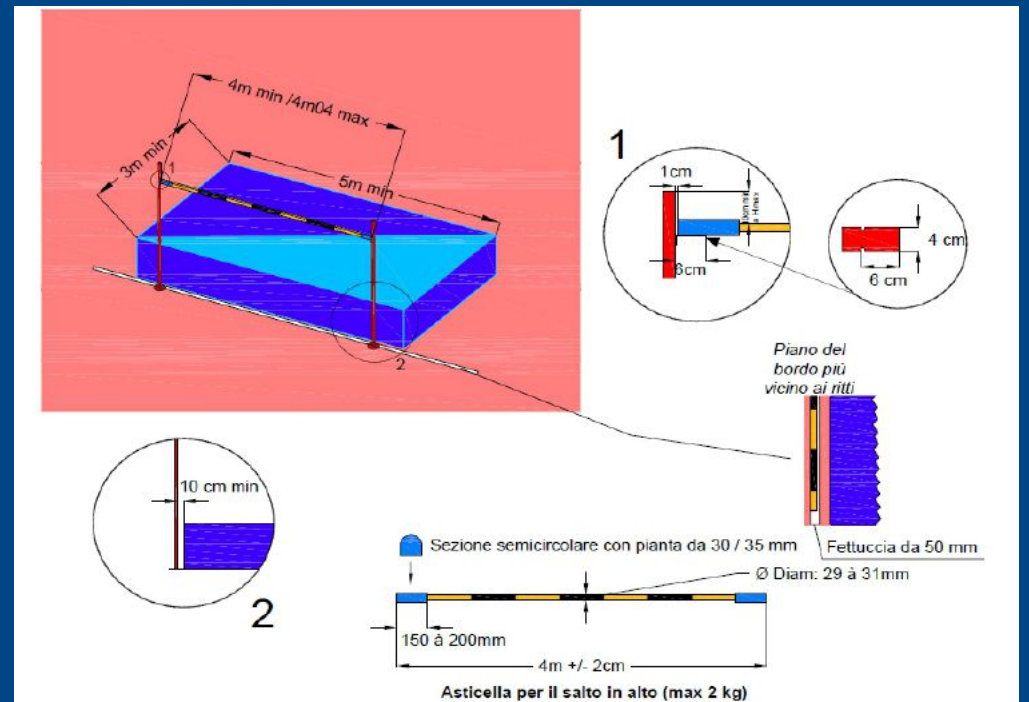


I saltatori prendono la rincorsa e provano a valicarla, con la tecnica che preferiscono, facendo in modo che essa non cada. Se l'asticella viene toccata e oscilla, ma non cade, la prova è da considerarsi superata. Se invece l'asticella cade, il salto va considerato nullo e l'atleta dovrà saltare nuovamente alla stessa misura.

Salto in Alto



Vista e particolari della pedana di salto in alto



Salto in Alto

All'inizio della gara viene fatto l'appello e viene comunicato l'*ordine di salto*, ovvero l'ordine con cui gli atleti salteranno (è sempre casuale).

La gara comincia quando il segretario chiama al salto il primo concorrente. Questo ha un certo tempo a disposizione per compiere la sua prova: se la supera torna al suo posto e aspetta che tutti gli altri concorrenti superino la stessa misura o vengano eliminati; se non la supera viene messo in coda allo stesso elenco e quando tutti gli atleti avranno terminato la loro *prima prova* sarà chiamato per la *seconda prova*. L'ordine di salto va mantenuto *sempre* durante tutto lo svolgimento della gara, e devono essere registrati sul foglio di gara i *passi* e i *nulli* di ogni atleta.

Salto in Alto

Quando tutti gli atleti hanno terminato le prove a disposizione per una misura, l'asticella viene alzata fino alla misura successiva e la gara riprende allo stesso modo.

La gara *non termina* quando viene decretato il vincitore, a meno che non sia lui stesso a decidere di non saltare più. Termina invece quando il vincitore compie tre nulli consecutivi e viene quindi eliminato.

Nello stilare la classifica, si deve tenere conto di tre parametri che seguono una precisa gerarchia:

- la *misura* ottenuta, cioè l'ultima misura che l'atleta è stato in grado di superare (ovviamente vince chi salta più in alto);
- la *prova* in cui questa misura è stata ottenuta (vince chi ottiene la misura con il minor numero di tentativi);
- i *falli*, cioè il numero complessivo di falli commessi durante tutta la gara (esclusi gli ultimi tre, che determinano l'eliminazione dell'atleta; vince chi ha compiuto meno falli).

Salto in Alto

Un salto è nullo, come abbiamo accennato, quando l'asticella cade a causa di un tocco da parte dell'atleta. Tuttavia ci sono anche altre condizioni che rendono nullo un salto.

Una prova è da considerarsi nulla quando, durante la rincorsa, il saltatore tocca la linea bianca posta sotto l'asticella senza completare il salto. Se invece l'atleta tocca questa linea ma completa correttamente il salto, allora la prova è valida. Inoltre un salto è nullo se lo stacco avviene con entrambi i piedi.

Se, a discrezione del Primo Giudice, l'asticella cade per motivi diversi dal movimento del saltatore (ad es. per un colpo di vento o un contatto dei sacconi con i ritti), il salto non sarà considerato nullo e verrà ripetuto.

Salto in Alto

L'organizzazione "tipo" della Giuria del Salto in Alto:

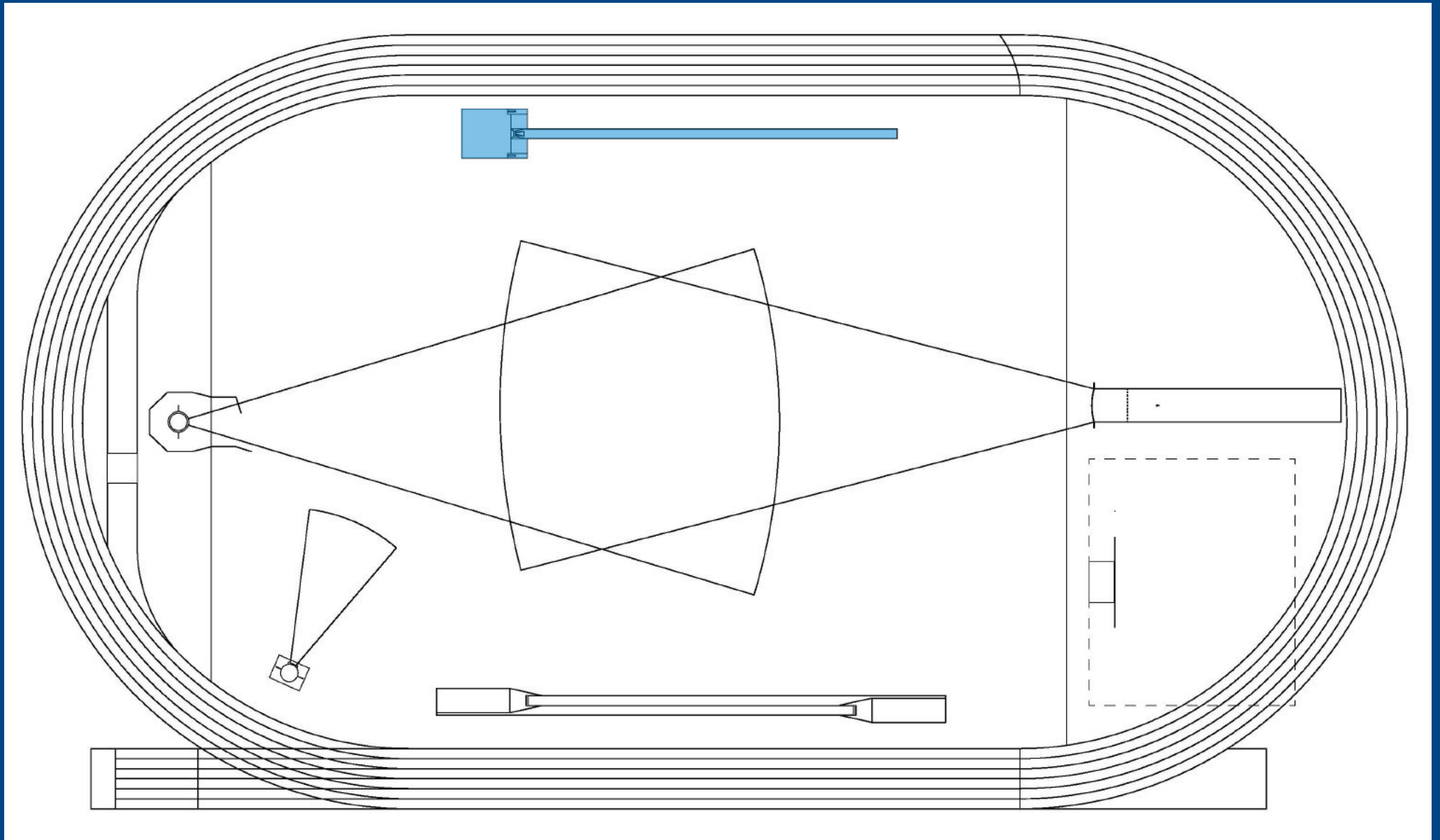
un Giudice Arbitro – organizza e controlla l'operato della Giuria e risponde ai reclami verbali, inoltre può assegnare sanzioni disciplinari;

un Primo Giudice – gestisce operativamente la Giuria; decide della validità o meno di un salto ed evidenzia la sua scelta con una bandierina bianca per un salto valido e una rossa per un salto nullo; verifica l'esattezza dell'elevazione dell'asticella; può assolvere i compiti del giudice arbitro qualora questo non sia designato;

un Segretario – compila il foglio di gara con i risultati; effettua le chiamate degli atleti, l'appello prima della gara e comunica l'ordine di salto;

altri Giudici – sono addetti ai ritti: il loro compito è di regolare l'altezza dei sostegni dell'asticella, verificare la taratura dei ritti prima della gara, raccogliere e riposizionare l'asticella dopo una caduta, fermare le vibrazioni dell'asticella quando viene sfiorata senza cadere.

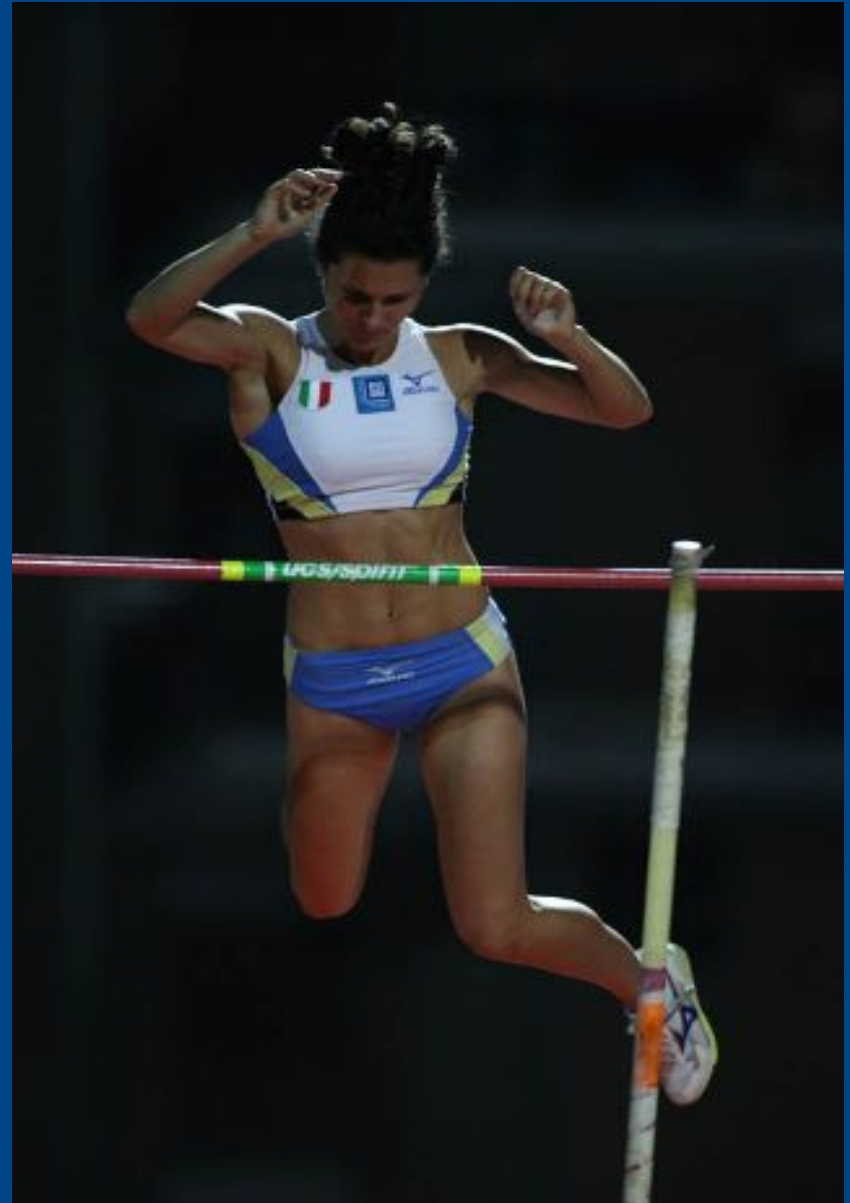
pedana Salto con l'Asta



Salto con l'Asta

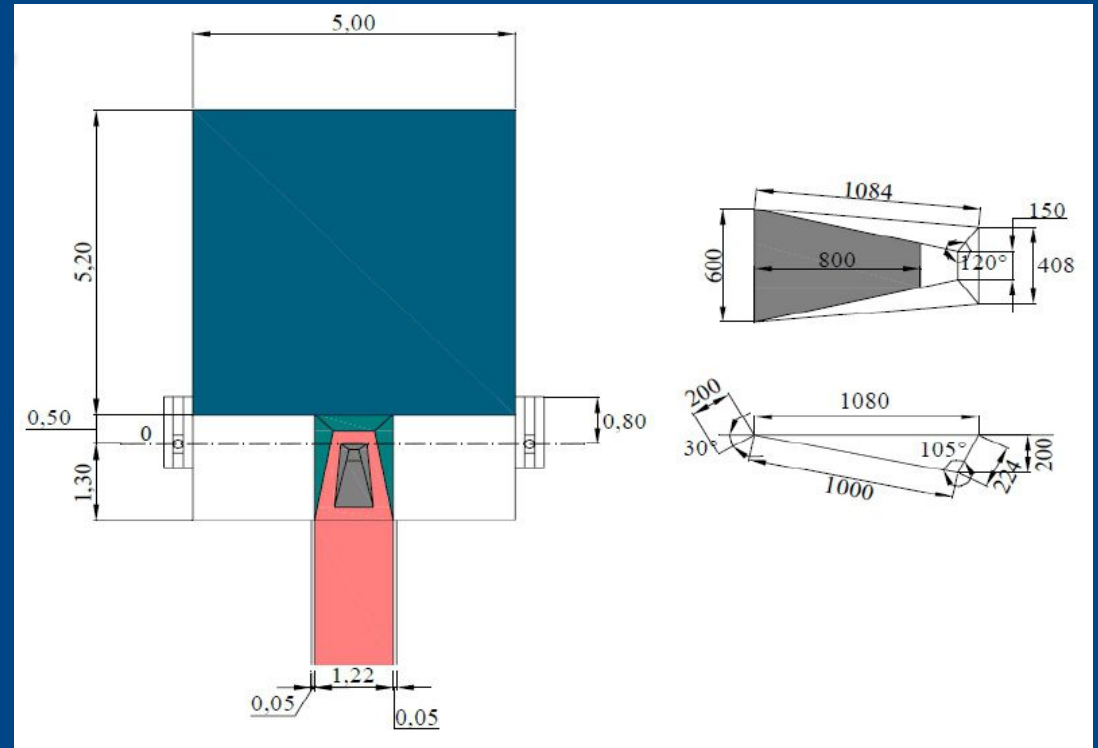
Nel Salto con l'Asta valgono tutte le regole del Salto in Alto, con alcune piccole variazioni.

- Nel Salto con l'Asta, i ritti sono regolabili in profondità, secondo le preferenze degli atleti fino ad un massimo di 80 cm.
- Il tempo a disposizione della prova non parte dalla chiamata del segretario, ma dal momento in cui i ritti vengono fermati nella posizione desiderata.
- Un concorrente commette un nullo se tocca con qualsiasi parte del corpo o con l'asta il terreno al di là del piano verticale passante per il punto "zero" dei ritti, evidenziato da una linea bianca sui sacconi.
- Se durante il salto l'asta si spezza, il salto non va considerato nullo, il tempo viene azzerato e l'atleta ha un altro tentativo a disposizione.



Salto con l'Asta

Vista e particolari della pedana di salto con l'asta



Corso di formazione per Giudici di Gara e Ausiliari

corsi scolastici

- Gruppo Giudici Gara Friuli Venezia Giulia -

capitolo V – i concorsi

lanci

Concorsi - lanci

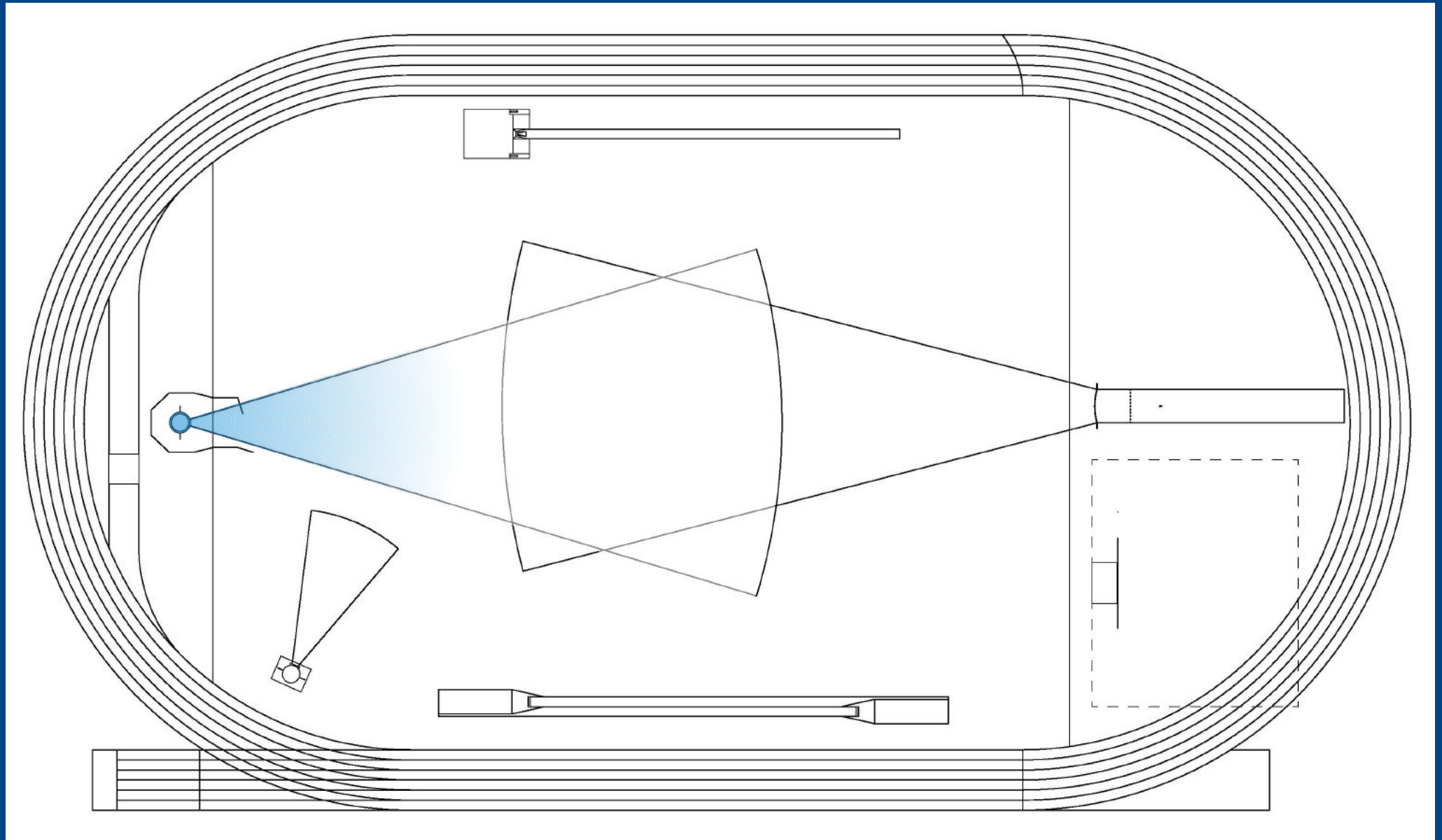
un'introduzione valida per tutte le gare in pedana

Nelle gare di lancio gli atleti hanno a disposizione una fase eliminatoria con tre tentativi e una fase finale con ulteriori tre tentativi per i migliori atleti della eliminatoria (il loro numero è deciso di volta in volta dal regolamento della manifestazione), esattamente come nei salti in estensione.

La prova dev'essere considerata nulla se l'atleta non inizia l'azione di salto o lancio entro lo scadere del tempo a sua disposizione. Per evitare ritardi involontari bisogna avvertire l'atleta quando mancano 15 secondi allo scadere del tempo (se a disposizione, utilizzando una bandierina gialla tenuta alzata per gli ultimi 15").

Inoltre l'atleta deve liberarsi correttamente del peso o del giavellotto.

pedana Lancio del Disco/Lancio del Martello



Lancio del Disco

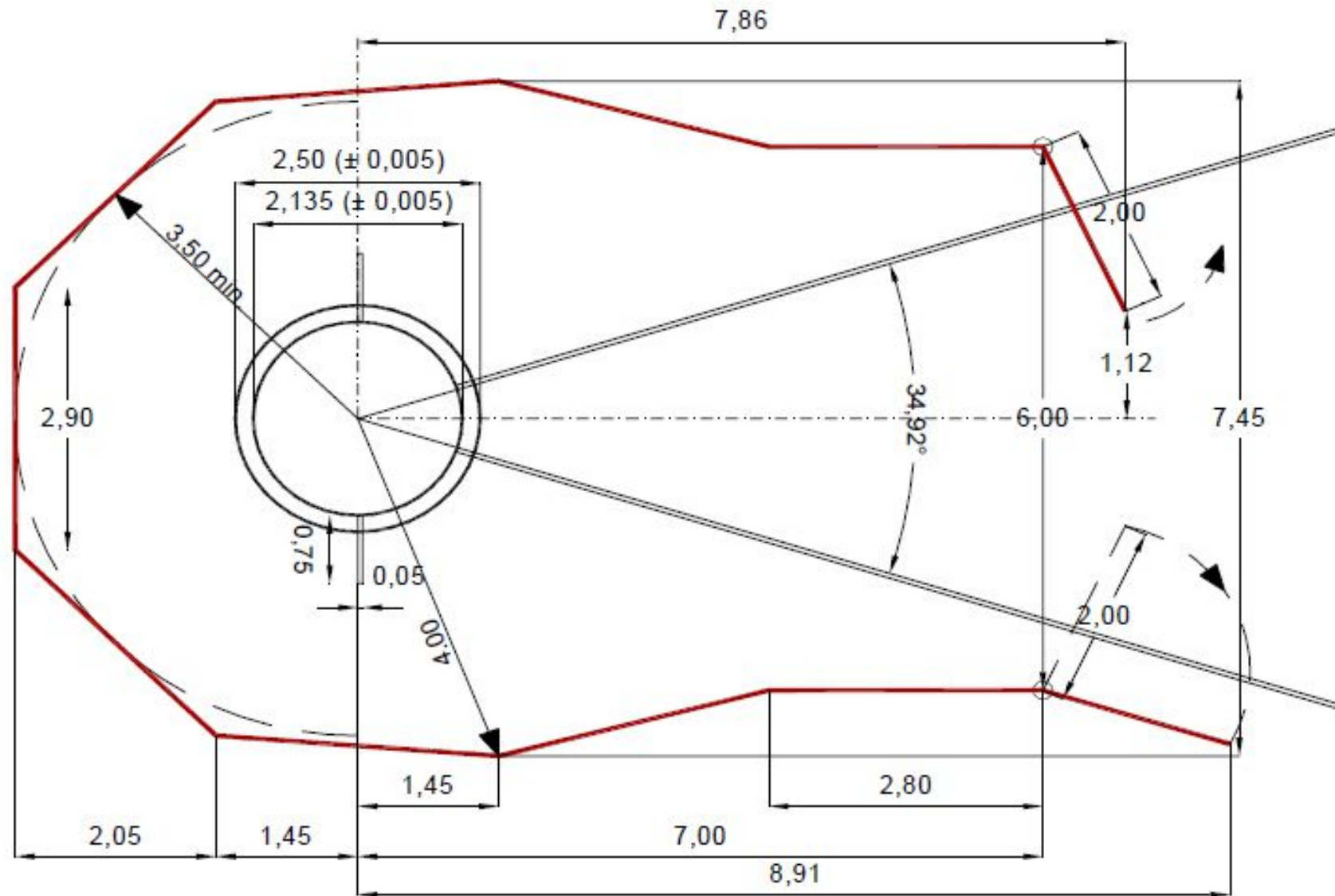
Il Lancio del Disco, si svolge in una pedana circolare all'interno della gabbia dei lanci, consiste nel lancio dell'attrezzo all'interno di un settore circolare (zona di caduta) ampio $34,92^\circ$.

Dopo il lancio l'impronta lasciata dall'attrezzo verrà identificata con un picchetto. Si procederà quindi alla misurazione del lancio dal punto contrassegnato (che deve essere il punto più vicino alla pedana dalla traccia lasciata dall'attrezzo) al bordo interno della pedana.

Se il disco cade al di fuori della zona di caduta o entra a contatto con la linea bianca che la delimita il lancio è da considerarsi nullo.



Lancio del Disco e del Martello



Lancio del Disco

La gara si svolge in maniera simile ai salti in estensione: dopo aver fatto l'appello si comunica l'ordine di lancio.

La gara comincia quando il segretario chiama il primo atleta al lancio. Se il lancio è valido l'impronta lasciata nella zona di caduta viene marcata con un picchetto e la prova viene misurata.

Se il lancio è nullo si chiama il secondo atleta e la procedura ricomincia. Terminato il primo turno, il primo atleta viene richiamato per il secondo turno, e così via fino alla fine del terzo.

Lancio del Disco

A questo punto finisce la fase eliminatoria, si stila la classifica provvisoria, si stabiliscono gli eventuali atleti eliminati e si formula il nuovo ordine di lancio. Il nuovo ordine deve essere l'inverso della classifica provvisoria (cioè l'atleta primo in classifica lancerà per ultimo).

Fatto questo si riprende con il quarto turno (il primo turno di finale) allo stesso modo.

Si stila la classifica definitiva: vince chi ottiene la misura più lunga misurata su tutto l'arco della gara; in caso di parità vale la seconda misura, e così via in caso di ulteriore parità.

Lancio del Disco

Un lancio viene considerato nullo se:

- l'atleta durante la fase di lancio tocca con un piede il bordo superiore della pedana (non esiste il nullo aereo);
- l'atleta nella fase di lancio esce dalla pedana prima che l'attrezzo sia caduto;
- il disco atterra al di fuori della zona di caduta (la linea di tracciamento del settore è già *fuori settore*);
- l'atleta uscendo dalla pedana, al termine della sua prova, calpesta o supera le due linee bianche ai lati della pedana (il primo contatto con il terreno deve avvenire dietro a queste linee).

Lancio del Disco

Ecco come si struttura normalmente una Giuria Lancio del Disco:

un Giudice Arbitro – organizza e controlla l'operato della Giuria e risponde ai reclami verbali, inoltre può assegnare sanzioni disciplinari;

un Primo Giudice – gestisce operativamente la Giuria; decide della validità o meno di un lancio ed evidenzia la sua scelta con una bandierina bianca per un lancio valido e una rossa per un lancio nullo; legge la misura del lancio; può assolvere i compiti del giudice arbitro qualora questo non sia designato; può essere assistito da un altro giudice dal lato opposto della gabbia per i nulli di pedana;

un Segretario – compila il foglio di gara con i risultati; effettua le chiamate degli atleti, l'appello prima della gara e comunica l'ordine di lancio;

altri Giudici – uno o più addetti nel settore di caduta: segnalano con un picchetto la traccia più vicina lasciata dall'attrezzo, comunicano eventuali nulli di caduta, tengono la cordella metrica per la misurazione manuale dei lanci o il prisma per l'EDM.

Lancio del Martello

La gara di lancio del martello avviene in modo analogo a quella del disco. A cambiare, oltre l'attrezzo, è anche la pedana, di raggio ridotto. Normalmente un impianto ha un'unica pedana per il disco ed il martello, che viene chiamata pedana a cerchi concentrici, a cui si applica un riduttore (una corona circolare) per adeguare il raggio. La struttura della giuria è analoga a quella del disco.



In molte manifestazioni di atletica leggera il lancio del martello, considerato l'attrezzo più pericoloso, è la prima o l'ultima gara in orario: si cerca quindi di evitare concomitanze con gli altri concorsi e le gare di corsa.

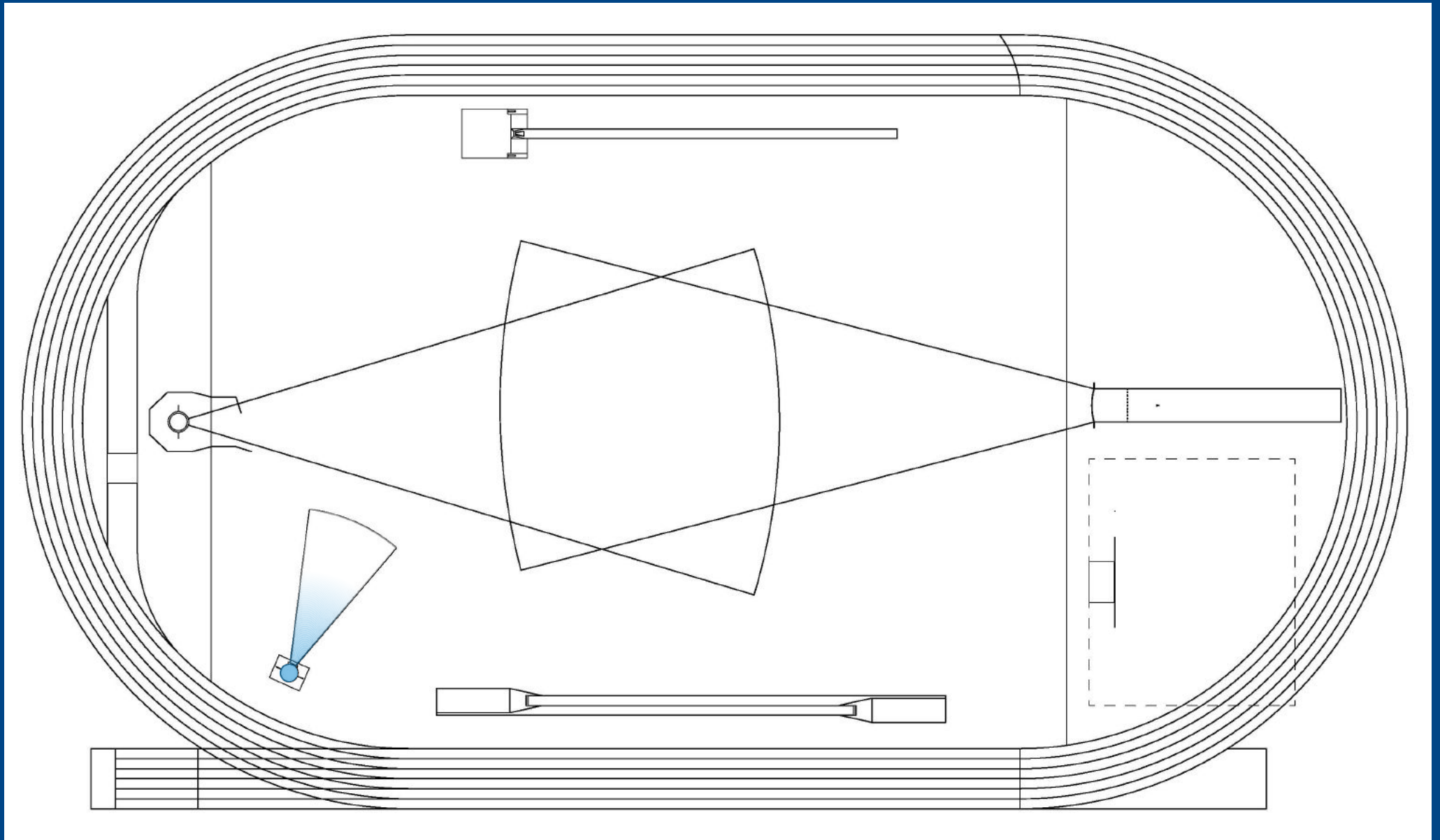
Lancio del Martello

Un lancio viene considerato nullo se:

- l'atleta durante la fase di lancio tocca con un piede il bordo superiore della pedana (non esiste il nullo aereo);
- l'atleta nella fase di lancio esce dalla pedana prima che l'attrezzo sia caduto;
- la testa del martello atterra al di fuori della zona di caduta (la linea di tracciamento del settore è già *fuori settore*);
- l'atleta uscendo dalla pedana, al termine della sua prova, calpesta o supera le due linee bianche ai lati della pedana (il primo contatto con il terreno deve avvenire dietro a queste linee).

Un lancio NON è nullo se la testa del martello colpisce il terreno all'interno o all'esterno della pedana durante la preparazione del lancio.

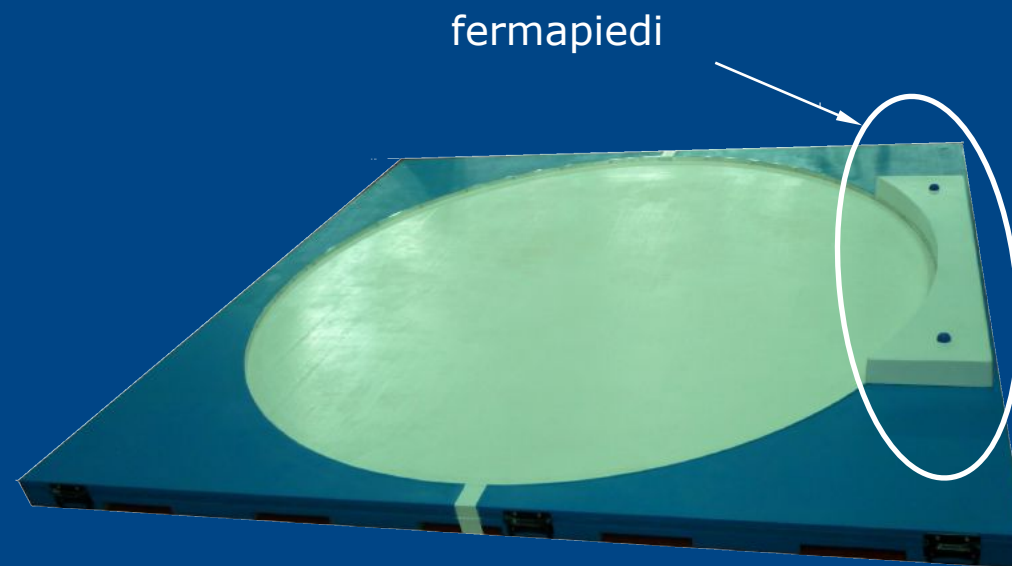
pedana Getto del Peso



Getto del Peso

La gara di getto del peso si svolge in modo del tutto analogo alle gare precedenti. La pedana non è circondata da reti protezione e presenta nella parte anteriore un fermapiedi, ossia un blocco bianco rialzato rispetto al terreno.

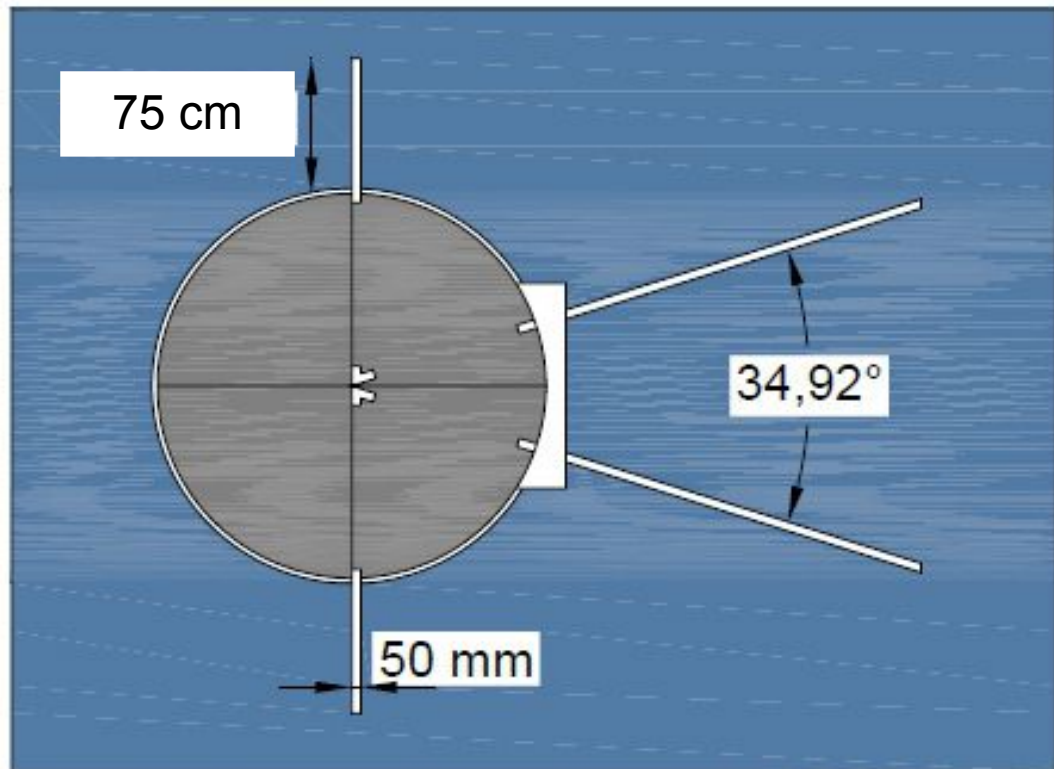
Il peso deve essere lanciato dalla spalla con una sola mano, e durante il lancio il peso deve toccare o essere molto vicino al collo e la mano non deve abbassarsi da questa posizione. Inoltre il peso non può essere portato dietro le spalle. La contravvenzione ad una qualsiasi di queste regole comporta l'assegnazione di un lancio nullo.



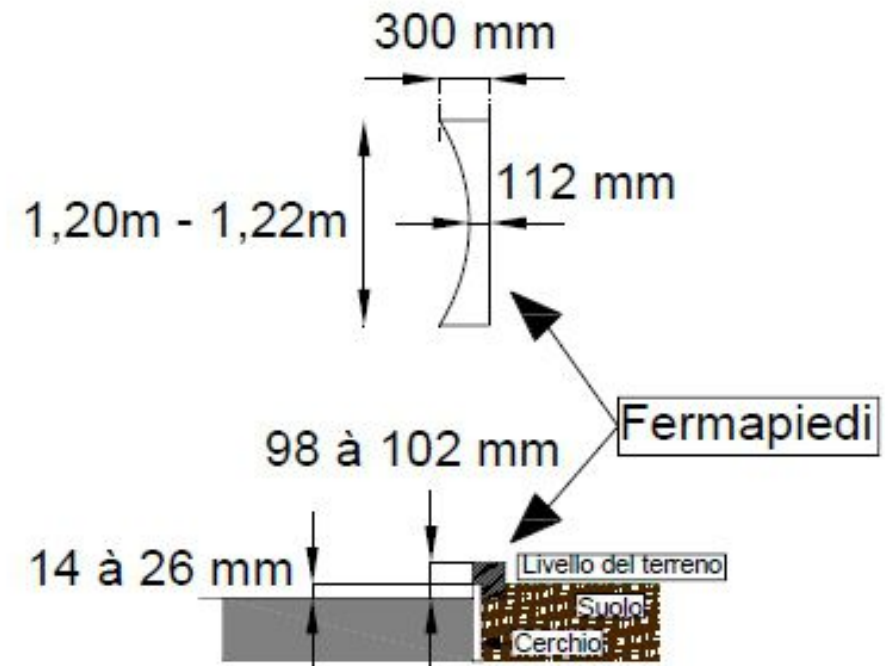
pedana mobile di Getto del Peso,
per gli impianti indoor

Getto del Peso

Particolari della pedana del getto del peso



Diametro interno del cerchio = 2m135 (+/-5mm)



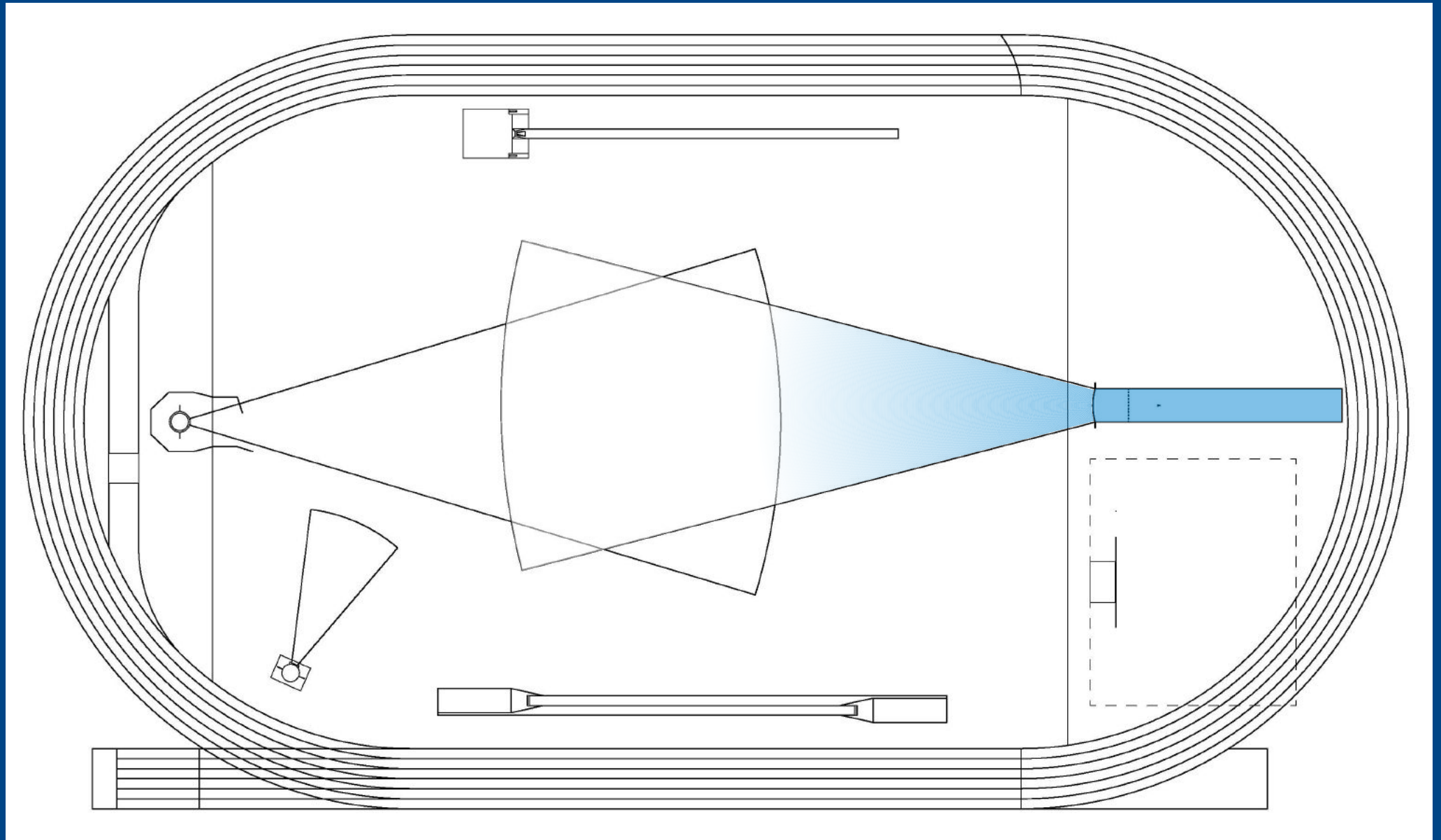
Livello del terreno
Suolo
Cerchio

Getto del Peso

Un lancio viene considerato nullo se:

- l'atleta durante la fase di lancio tocca con un piede il bordo superiore della pedana o del fermapiè (non esiste il nullo aereo);
- l'atleta nella fase di lancio esce dalla pedana prima che l'attrezzo sia caduto;
- il peso atterra al di fuori della zona di caduta (la linea di tracciamento del settore è già *fuori settore*);
- l'atleta uscendo dalla pedana, al termine della sua prova, calpesta o supera le due linee bianche ai lati della pedana (il primo contatto con il terreno deve avvenire dietro a queste linee).

pedana Lancio del Giavellotto



Lancio del Giavellotto

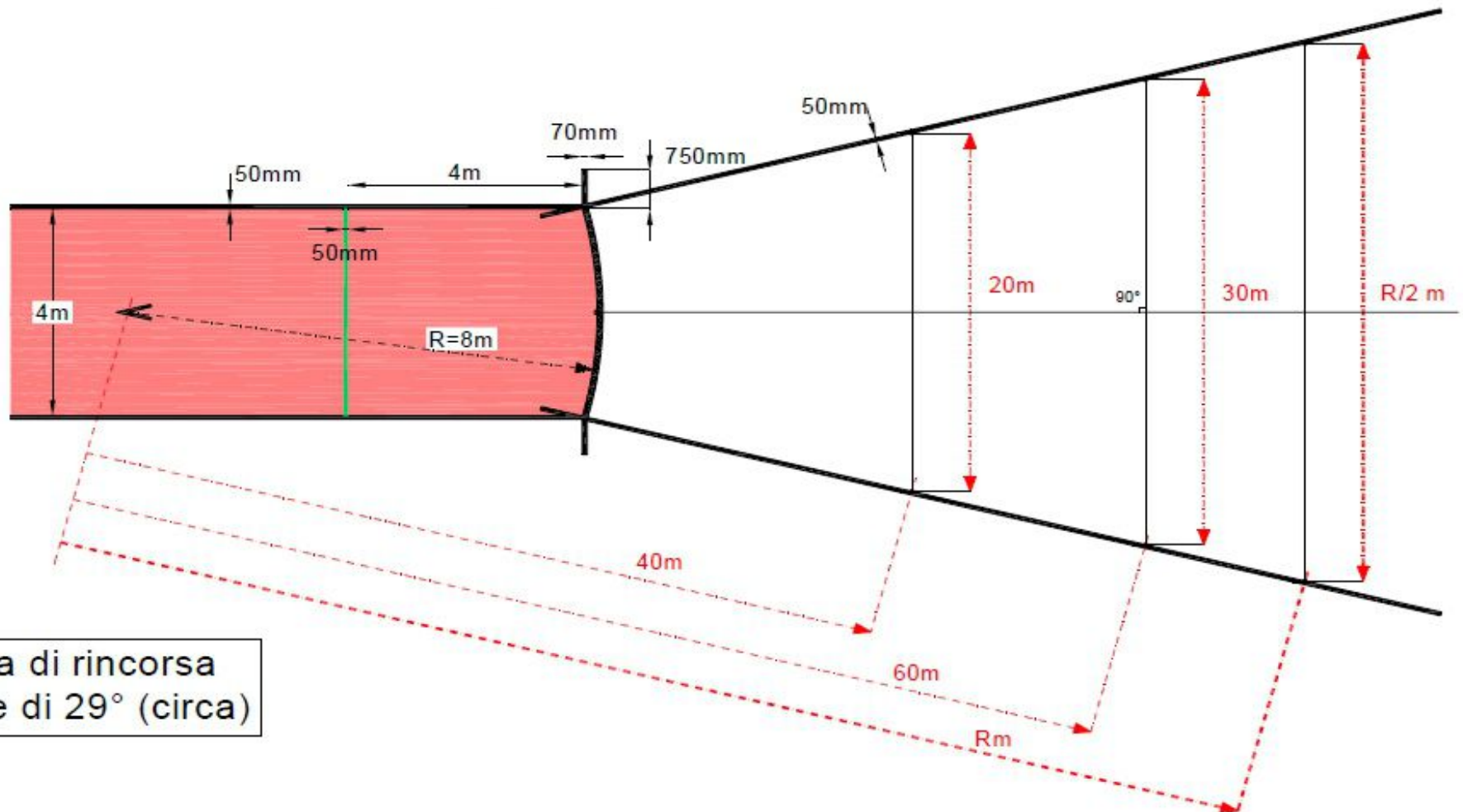
Il Lancio del Giavellotto avviene in una pedana rettilinea. L'angolo del settore circolare di caduta nel quale va lanciato il giavellotto (vortex nelle categorie giovanili) è di 29° , ossia inferiore rispetto ai lanci da pedane circolari.

Lo svolgimento della gara e l'organizzazione della Giuria è anche in questo caso simile alle altre gare di lanci.



Lancio del Giavellotto

Particolari della pedana del lancio del giavellotto



Pedana di rincorsa
Settore di 29° (circa)

Lancio del Giavellotto

Un lancio viene considerato nullo se:

- durante la rincorsa l'atleta oltrepassa o calpesta le linee che delimitano la pedana
- l'atleta nella fase di lancio esce dalla pedana prima che l'attrezzo sia caduto;
- la punta del giavellotto atterra al di fuori della zona di caduta (la linea di tracciamento del settore è già *fuori settore*);
- il primo impatto del giavellotto al suolo non avviene con la punta
- l'atleta uscendo dalla pedana, al termine della sua prova, calpesta o supera le due linee bianche ai lati della pedana (il primo contatto con il terreno deve avvenire dietro a queste linee).

Corso di formazione per Giudici di Gara e Ausiliari

corsi scolastici

- Gruppo Giudici Gara Friuli Venezia Giulia -

capitolo VI – servizi accessori e
figure gestionali del GGG

...un'introduzione...

Uno sport come l'atletica, che comporta lo svolgimento in contemporanea di parecchie discipline e gare nello stesso impianto, richiede un'attenta organizzazione e una serie di funzioni di "assistenza" alle Giurie. Queste funzioni sono a carico dei Giudici di Gara. Eccone alcune:

- Cronometraggio (manuale o fotofinish)
- Misurazioni elettroniche (EDM per lanci e salti)
- Servizio controlli
- Servizio anemometrico-meteorologico
- Call Room
- Segreteria Generale
- TIC
- Antidoping
- Incarichi gestionali GGG

Cronometraggio manuale

Le gare di corsa possono essere cronometrate con un sistema manuale (il tipico cronometro a pulsanti con approssimazione ai centesimi di secondo). In questo caso la misurazione del tempo viene arrotondata per eccesso al *decimo* di secondo. È molto importante che il cronometrista faccia partire il cronometro quando *vede* la fiammata della pistola dello starter e non quando sente lo sparo.

Grazie ai progressi della tecnologia e all'abbattimento dei costi, questo sistema è stato quasi completamente sostituito dal Cronometraggio Elettrico Completamente Automatico (CECA).



Cronometraggio Elettrico Completamente Automatico

CECA (fotofinish)

In caso di cronometraggio con fotofinish si utilizza un sistema computerizzato collegato ad una telecamera allineata con il traguardo e alla pistola dello starter. In questo caso l'attrezzatura offre una precisione fino ai decimillesimi di secondo e il tempo viene arrotondato per eccesso al *centesimo* (millesimi per casi di parità).



Misurazioni elettroniche - EDM



La tecnologia aiuta anche nelle misurazioni delle distanze. In questo caso un sistema elettronico utilizza un raggio laser e la trigonometria per accertare con precisione millimetrica la lunghezza di un salto o di un lancio utilizzando un opportuno prisma di vetro che riflette la luce del laser.

La misurazione viene arrotondata ai *centimetri per troncamento* (o per *difetto*).

Servizio controlli

Questo servizio è un ausilio alla Giuria Corse e comprende solitamente un grande numero di Giudici di Gara. In generale si tratta di controllare ogni settore del percorso per verificare che la gara si svolga correttamente.



Ad esempio si controllano le zone di cambio nelle staffette, oppure il superamento degli ostacoli, o ancora il rientro alla tangente negli 800m.

Questi giudici non decidono direttamente le squalifiche per eventuali violazioni al regolamento, ma segnalano su appositi moduli le suddette violazioni, che saranno prese in considerazione, a gara terminata, dall'Arbitro alle Corse.

Servizio anemometrico-meteorologico

Come accennato nel capitolo sulle corse e sui salti in estensione, bisogna tenere conto della velocità del vento per l'omologazione di eventuali record. Inoltre, soltanto a scopo informativo e statistico, viene tenuto un registro della situazione meteo (temperatura, umidità, pressione) durante tutte le fasi di una manifestazione. La situazione va registrata, nei concorsi e nelle corse lunghe, all'inizio e alla fine di ogni gara.

L'anemometro per le corse va posizionato a 50m dalla linea di traguardo, a max 2m all'interno o all'esterno dell'anello, a 1,22m di altezza.

L'anemometro per i salti in estensione va posizionato a 20m dalla linea di stacco, sempre max 2m vicino alla pedana, sempre a 1,22m di altezza.

Servizio anemometrico-meteorologico

In tutti i casi la misurazione deve indicare la direzione del vento (favorevole o contrario rispetto alla direzione della corsa o della rincorsa) e deve essere effettuata per un certo intervallo di tempo, secondo la seguente scansione:

- 5 secondi per i salti, dal momento in cui l'atleta inizia la fase di rincorsa o al massimo da quando supera un segnale posto a 40 metri nel lungo e 35 nel triplo (misurati dalla tavola di stacco);
- 10 secondi per i 100m, dal momento dello sparo;
- 10 secondi per i 200m, dal momento in cui il primo atleta entra in rettilineo;
- 13 secondi per i 100/110hs, dal momento dello sparo.

Il valore della velocità del vento viene letto in metri al secondo con precisione ai centesimi e arrotondato al decimo superiore.

Call Room

Nella Call Room (o Camera d'Appello) si verificano le identità degli atleti, la loro presenza (o l'assenza), gli sponsor sull'abbigliamento, i pettorali e le scarpe (numero e dimensione dei chiodi) prima della gara. La Call Room è sempre localizzata in aree dedicate all'esterno del campo di gara.

Segreteria generale e TIC

La Segreteria Generale raccoglie i risultati di ogni gara, forniti dagli Arbitri. I dati vengono trasmessi allo speaker il prima possibile, vengono registrati, esposti e consegnati al Direttore di Riunione e al giudice d'Appello.

Il TIC (Centro Informazioni Tecniche) garantisce un'agevole comunicazione fra ogni delegazione, l'organizzazione, la Direzione di Gara e la struttura di gestione della competizione, in relazione a questioni tecniche o di altro genere.

Antidoping

Quando previsto il controllo antidoping, viene nominato un Delegato che, in stretta collaborazione con il Medico designato dalla FIMS, dirige i Giudici incaricati della consegna dei moduli di notifica agli atleti.

Delegato Tecnico

Il Delegato Tecnico garantisce che le disposizioni e le attrezzature siano conformi al Regolamento Tecnico Internazionale, verifica l'orario delle gare, stabilisce la formazione di serie o batterie, il numero di partecipanti alle finali e verifica tutti i preparativi necessari per svolgere le gare relazionandosi con la società organizzatrice.

In Italia compila un rapporto preliminare e un rapporto finale (Mod.20) da inviare alla FIDAL.

Giuria d'Appello

I Giudici di Appello, sempre in numero dispari, si occupano della soluzione dei reclami in seconda istanza e di ogni altra questione sorta durante la competizione venga loro sottoposta. La loro decisione è definitiva.

Direttore di Gara

Assieme al Delegato Tecnico pianifica l'organizzazione tecnica e logistica della competizione, si occupa del cerimoniale e dello spostamento degli atleti.

Direttore di Riunione

È responsabile del regolare svolgimento della manifestazione, verifica le presenze dei Giudici e nomina eventuali sostituti, verifica che nel campo siano presenti soltanto le persone autorizzate.

Direttore Tecnico

Verifica che la pista, tutte le pedane, tutte le attrezzature, le zone di caduta ecc... siano conformi al Regolamento.

Il Corso di Formazione per Giudici di Gara Ausiliari è stato redatto inizialmente per un progetto scolastico attuato dal 2001 al Liceo Scientifico "Giovanni Marinelli" di Udine.

Dall'anno 2009 il materiale è stato organizzato ed informatizzato nell'attuale formato dagli UGR Giovanni Molaro e Jacopo Colussi, con la supervisione dell'UGN Massimiliano Ursino.

L'intero documento viene mantenuto aggiornato dal GGG Friuli Venezia Giulia – ultimo aggiornamento: novembre 2013 (RTI 2014).