



I CONTROLLI

Compiti e ruoli

I Controlli

Per poter garantire che lo svolgimento della gara sia stato, in ogni fase, regolare, ovvero rispondente a quanto stabilito e nei limiti previsti dal R.T.I, viene predisposto un servizio controlli che ha il compito di segnalare all'arbitro alle corse ogni tipo di infrazione o danneggiamento.

I giudici addetti ai controlli, coordinati da un Capo servizio, si dispongono lungo la pista, in posizioni che permettano loro di controllare ogni tratto della competizione.

Per questo motivo a seconda del tipo e della lunghezza della corsa da controllare, gli addetti verranno posizionati in modo diverso.

Concetto di Danneggiamenti e infrazioni

Se un atleta o componente di staffetta viene ritenuto **dall'Arbitro della Giuria Corse** responsabile di **danneggiamento od ostruzione**, tale atleta o squadra sarà squalificato da quella gara. L' Arbitro deve anche avere l'autorità di **ammonire o escludere** dalla competizione un atleta o squadra di staffetta responsabile di **comportamento antisportivo o improprio**

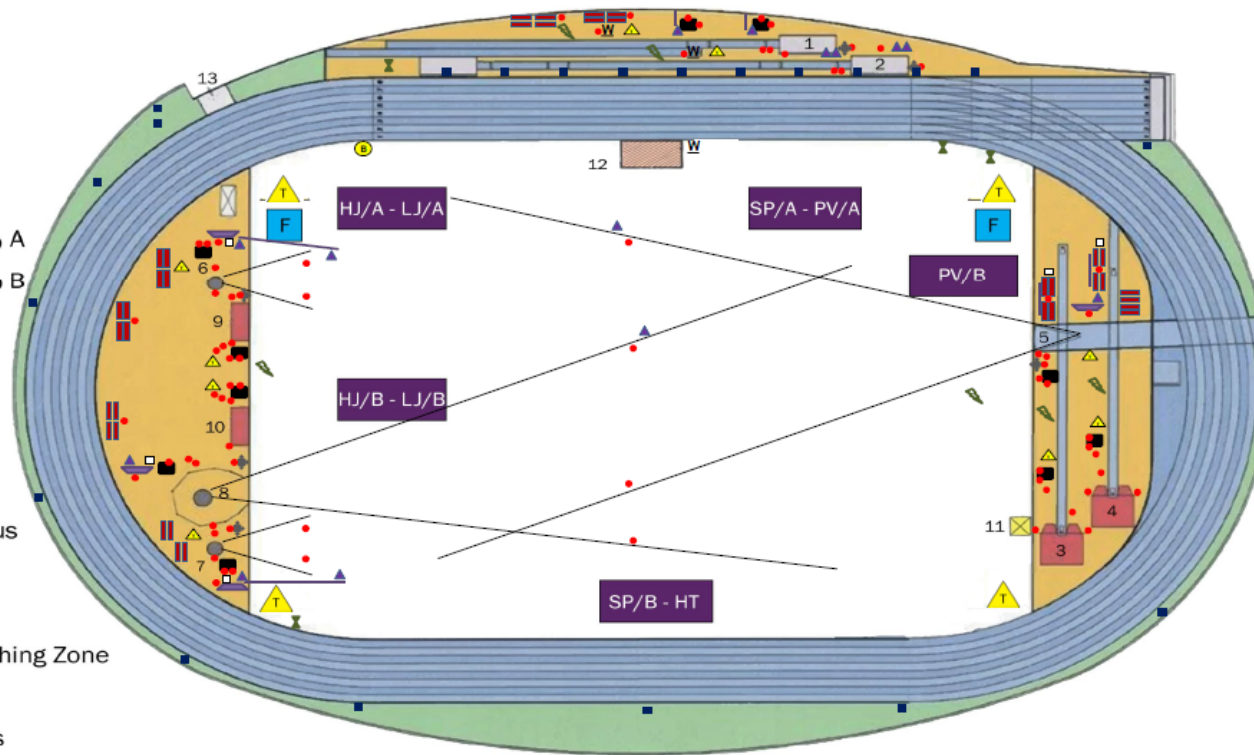
Un atleta che **abbandona volontariamente la pista**, anche se per uscire da una posizione "**chiusa**", non è autorizzato a continuare la gara. Tuttavia **non** deve essere squalificato **se è spinto o costretto a farlo da altri atleti**.

Le posizioni in campo



COMPETITION SITE - FIELD OF PLAY _ DAY 2 MORNING (21st JULY)

- Clocks
- Fridges
- Boards
- 1. Long Triple Jump A
- 2. Long Triple Jump B
- 3. Pole Vault A
- 4. Pole Vault B
- 5. Javelin Throw
- 6. Shot Put A
- 7. Shot Put B
- 8. Hammer & Discus
- 9. High Jump A
- 10. High Jump B
- 11. PV Infield Coaching Zone
- 12. Podium
- 13. Athletes Access



- | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------|--|--------------------|--|--------------------------|--|---------------------------|--|-------------------------|
| | Chalk/
Magnesio | | Clock/
Orologio | | Judge/
Giudice | | Umpire/
Controlli | | EDM/
Misuratore |
| | Plants/
Piante | | Bell/
Campana | | Volunteer/
Volontario | | Starters/
Team | | Table/
Tavolo |
| | Wind Gauge/
Anemometro | | Fridge/
Frigio | | Maniche o.v. | | Benches/
Panche Atleti | | Implements/
Attrezzi |

Ambito di azione

- **In pista**
 - Gare in corsia
 - Mezzofondo e fondo
 - Staffette
 - A tempo (1 ora – 12 ore – 24 ore)
- **No stadia** (fuori pista)
 - Su strada (5-10 Km – ½ maratona – maratona – ultra maratona – staffette)
 - Cross (*corsa campestre*)
 - Corsa in montagna
 - Corsa nella natura – Trail



Le corse – *La giuria*

- Arbitro alle corse
- Arbitro alle Partenze
- Primo Giudice
- Segretario
- Addetti
- Servizio partenze (Coordinatore + Starter ed addetti)
- **Servizio controlli (Capo servizio + addetti)**
- Cronometraggio (Capo Cronometrista – Primo Giudice al Fotofinish)



Le corse in generale

Di cosa dobbiamo interessarci?

- Partenza
- **Svolgimento**
- Arrivo
- Attribuzione del tempo

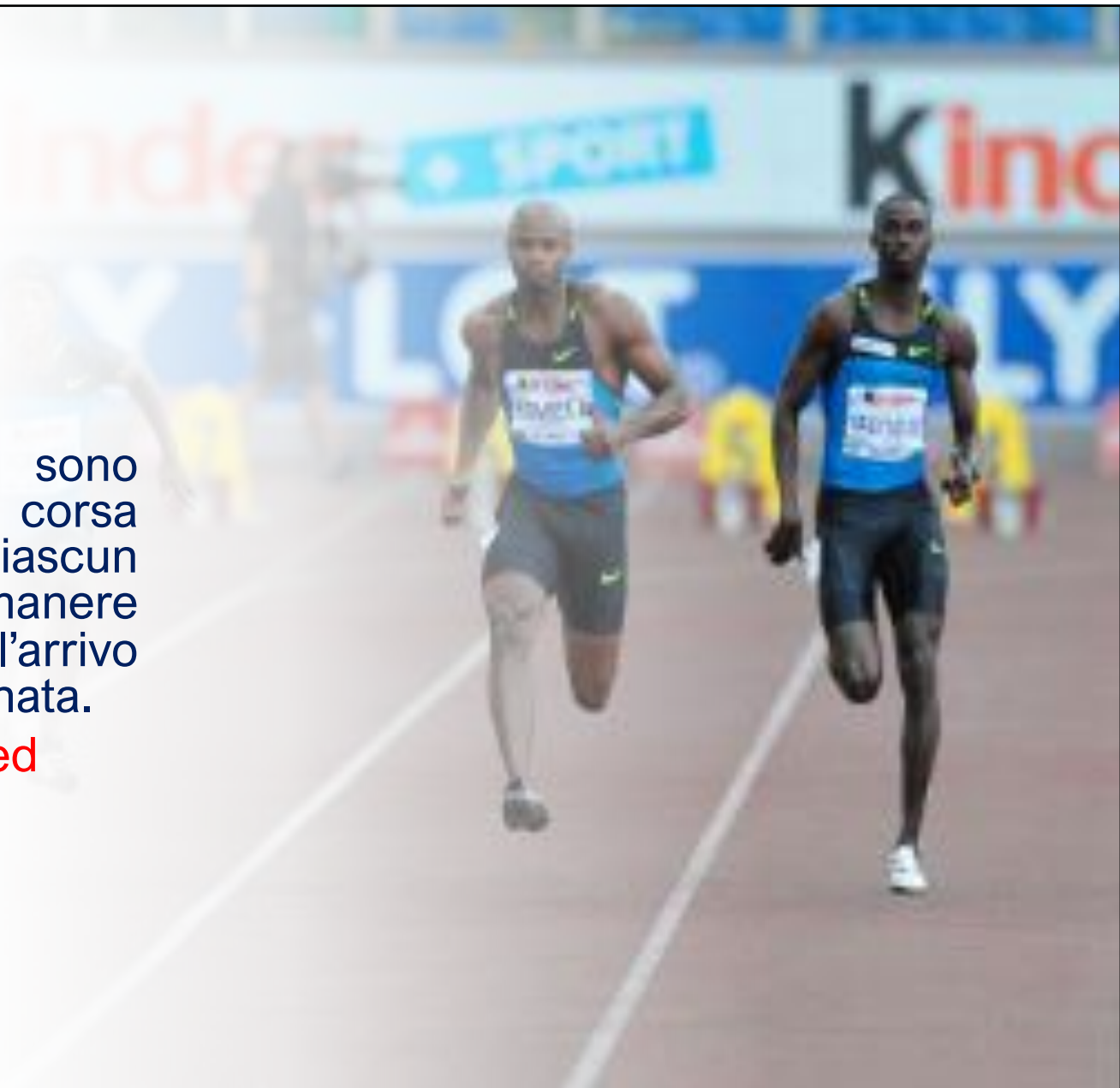
A dark, irregular ink blot with the text "Cosa controllare?" centered inside it. The blot is surrounded by a light, splattered background.

Cosa controllare?

Gare in corsia

Tra le gare in corsia sono comprese tutte le gare di corsa sino ai 400 m inclusi. Ciascun concorrente deve rimanere dalla partenza all'arrivo nella corsia ad egli assegnata.

Posizione ideale: interno ed esterno curva



Gare in corsia - esclusioni

Un atleta, o nel caso di Staffetta la sua squadra, non deve essere squalificato se è spinto o costretto da un'altra persona a camminare o correre fuori dalla propria corsia o sulla o all'interno della linea (o cordolo) che marca la parte percorribile della pista;

O se cammina o corre fuori dalla propria corsia in rettilineo o in qualsiasi parte diritta della pista per andare verso la fossa delle siepi, 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 urtati o danneggiati così da impedirne l'avanzamento.

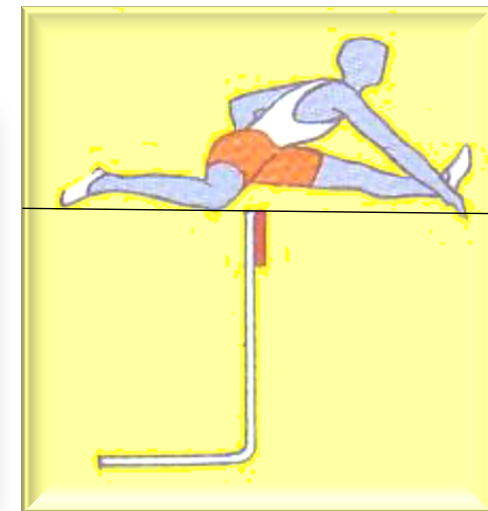
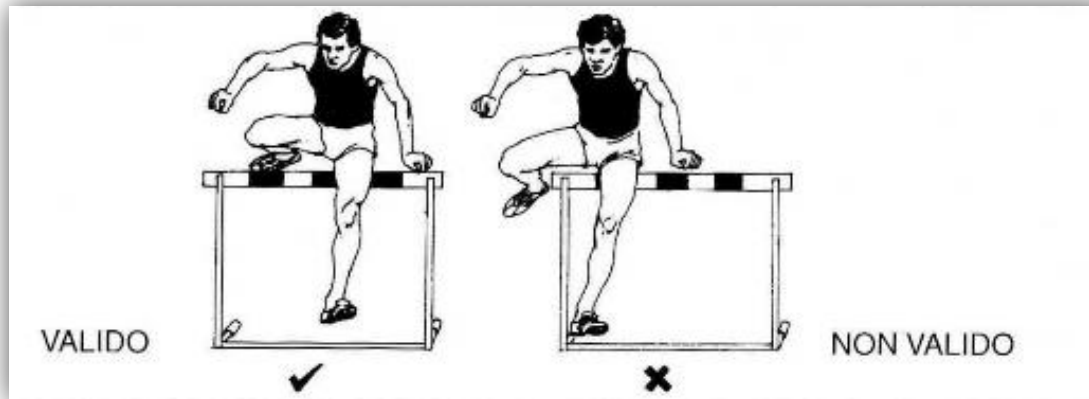
Se ottiene un concreto vantaggio, l'atleta (o la sua squadra) deve essere squalificato.

Nota: Un vantaggio materiale comprende il migliorare la propria posizione con ogni mezzo, compreso l'abbandono di una posizione "chiusa" durante una corsa facendo passi o correndo oltre il cordolo interno della pista.

Gare con ostacoli

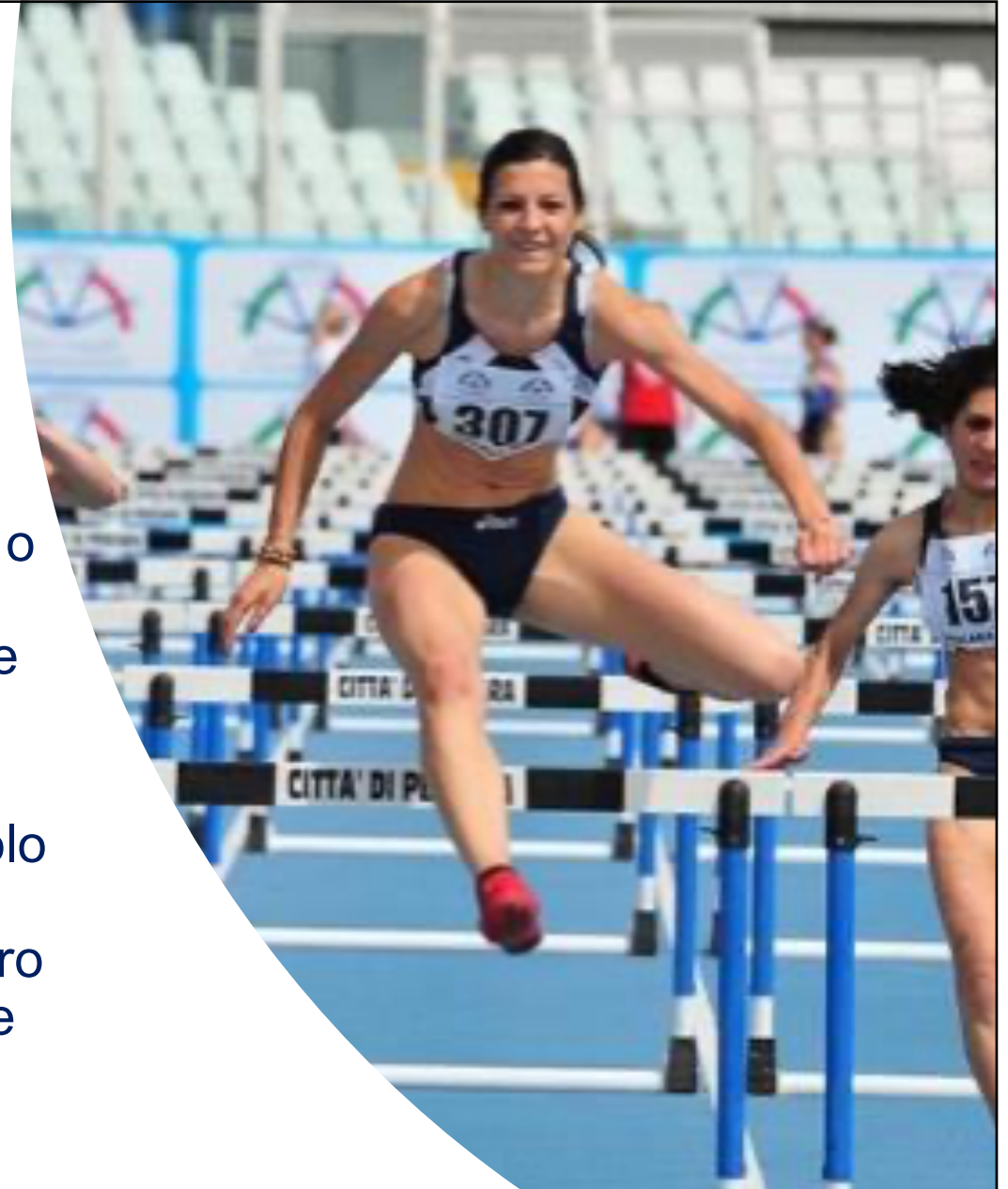
RT 22.6 - Un atleta deve essere squalificato se nel momento del passaggio il piede d'attacco o la gamba di richiamo sono a fianco dell'ostacolo al di sotto del bordo superiore.

Posizione ideale: leggermente sfalsata oltre l'ostacolo



Gare con ostacoli

RT 22.6 Un atleta incorre nella **squalifica** anche quando abbatte o sposta qualsiasi ostacolo con la mano, il corpo o la parte superiore della gamba avanzante; o abbatte direttamente o indirettamente o sposta un ostacolo nella sua o in un'altra corsia in modo tale da ostruire qualsiasi altro atleta(i) in gara e/o violando anche un'altra regola.





Gare di velocità con ostacoli - RT 22.6 nota

A patto che questa Regola venga rispettata e che l'ostacolo non sia spostato o che la sua altezza non sia abbassata in qualsiasi modo, compresa l'inclinazione in ogni direzione, un atleta può superare l'ostacolo in qualsiasi modo.



Gli 800m

La gara degli 800 m ha alcune particolarità. I primi 100 m circa, fino al termine della prima curva, cioè alla **tangente**, devono essere percorsi dagli atleti **all'interno delle corsie ad essi assegnati**. Oltrepassata la tangente possono però rientrare alla corda e correre in prima corsia (alla corda) il resto della gara.

Posizione ideale: esterno e interno curva con ampia visuale



Gli 800m

Per facilitare i concorrenti ad individuare la linea di rientro vengono posti dei segnalini (le forme possono essere le più varie) immediatamente prima all'intersezione di ciascuna corsia con la linea di rientro.

**Posizione Ideale:
leggermente sfalsata**

Gare non in corsia

Le gare di mezzofondo e fondo si svolgono **interamente** non in corsia; le problematiche più ricorrenti sono quelle legate alle infrazioni di corsia (nello specifico del cordolo interno in curva) e negli eventuali danneggiamenti.



Posizione ideale di visione all'interno delle curve

Gare di corsa con siepi

Le gare di mezzofondo con **siepi** sono gare di corsa in cui ogni atleta, dopo il primo passaggio sulla linea di arrivo, deve saltare 5 ostacoli fissi. Il quarto dei 5 ostacoli viene chiamato **riviera** ed è seguito da una fossa piena d'acqua.

Le problematiche sono essenzialmente quelle viste per le gare con ostacoli e quelle di mezzofondo, con un occhio particolare per la riviera (la parte laterale alla fossa d'acqua non è calpestabile)



Gare di Staffetta

Le **staffette** sono gare in cui più atleti della stessa squadra corrono ciascuno una frazione della gara complessiva passandosi un **testimone** (cilindro cavo di materiale rigido lungo 30 cm).

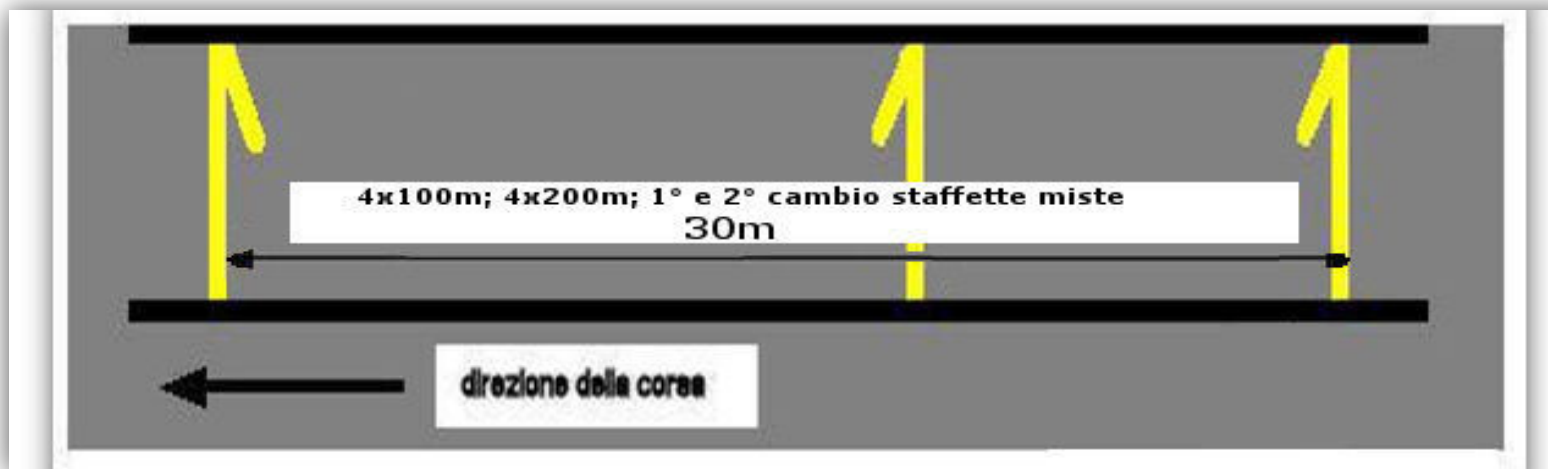
Il **testimone** deve essere portato a mano per tutta la gara.

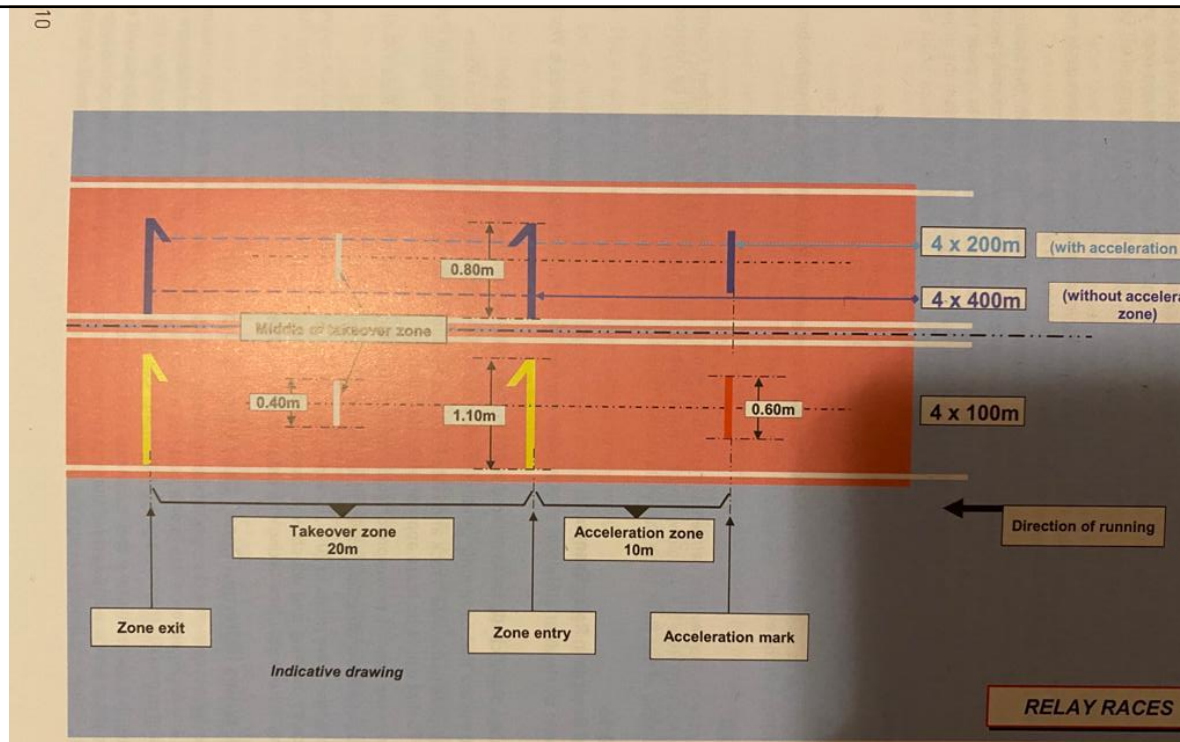


Gare di Staffetta

Nella 4x100m e 4x200m, per il primo e secondo cambio delle staffette miste, **la zona cambio è di 30m**. Per il terzo cambio delle staffette miste e della 4x400m o per la 4x800m, 4x1500m o staffette su distanze miste, ogni zona di cambio sarà lunga 20 metri. Le zone iniziano e finiscono dai bordi più vicini alla linea di partenza.

Un giudice deve garantire che gli atleti siano collocati correttamente nella propria zona di cambio. (30m/20 m)



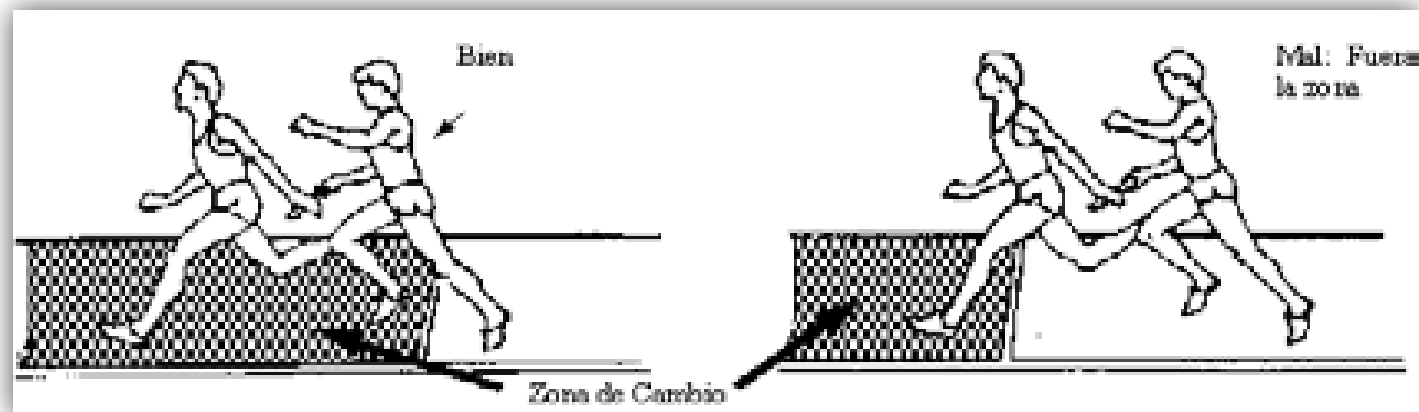


Gare di Staffetta

Un'altra zona estremamente sensibile è l'entrata della zona del secondo e terzo cambio della 4x400. Si ricorda che la riga iniziale **fa parte** della zona di cambio al contrario di quella finale.

Gare di Staffetta

Il testimone deve essere passato all'interno della **zona di cambio** (lunga 30m/20 m). Il passaggio inizia quando è toccato per la prima volta dall'atleta ricevente ed è completato solo quando è in suo possesso esclusivo. Se il passaggio avviene **anche solo parzialmente** fuori dalla zona di cambio la squadra va squalificata. **Fa testo il testimone** e non l'atleta.



Gare di Staffetta



Se il testimone cade, deve essere raccolto dall'atleta a cui è caduto. Se ciò avviene durante il cambio è il frazionista che porta il testimone a doverlo raccogliere. L'atleta a cui è caduto il testimone, dopo averlo recuperato, deve ritornare almeno all'ultimo punto in cui era nella sua mano, prima di continuare la corsa. Per fare ciò, anche nelle staffette che si corrono interamente in corsia, l'atleta può uscire dalla propria corsia, a condizione che così facendo non diminuisca la distanza da percorrere. Se sono applicate tutte queste procedure, la caduta del testimone non causa la squalifica della squadra.

Gare di Staffetta

Ulteriori **motivi di squalifica**, che si aggiungono al mancato rispetto di quanto visto sino a questo punto, sono:

- ✓ **Ostacolare** volontariamente altre squadre, durante la corsa, durante il cambio o uscendo dalla propria corsia al termine della propria frazione
- ✓ **Fare assistenza** ad un proprio compagno di squadra mediante spinta o altro
- ✓ **Non rispettare** la composizione e l'ordine dei frazionisti comunicati ufficialmente
- ✓ **Non mantenere** l'ordine predeterminato nell'allineamento per il 3 e 4 cambio della 4x400

E nelle gare no-stadia?

Il ruolo dei giudici ai controlli si sostanzia nella verifica del rispetto del percorso, evitando i cd. «tagli», nella verifica di eventuali ostruzioni o danneggiamenti e nel rispetto delle normative in sede di rifornimenti



I peggiori giudici ai controlli della storia...



Grazie per l'attenzione 😊