

FICr

Federazione Italiana Cronometristi - *Pattinaggio* -



PATTINAGGIO

Una delle specialità
gestite dalla



PATTINAGGIO

TIPO DI GARE

- SPRINT
- A CRONOMETRO AD ATLETI CONTRAPPOSTI
- A CRONOMETRO A SQUADRE CONTRAPPOSTE
- A CRONOMETRO
- IN LINEA
- AD ELIMINAZIONE
- AMERICANA A SQUADRE



PATTINAGGIO

LA GIURIA

La Giuria si compone di:

- a) Giudice Arbitro
- b) Segretario
- c) Giudice di partenza (starter)
- d) un numero di Giudici, variabile secondo l'importanza della manifestazione e del tipo di percorso: Giudice controstarter, Giudice addetto ai concorrenti, Giudice addetto al contagiri ed alla campana, Giudici di arrivo, di cui uno con funzioni di responsabile, Giudice di percorso, Giudice Arbitro Ausiliario di percorso.



PATTINAGGIO

GARA SPRINT

E' una prova a tempo che si disputa su distanze brevi (massimo 500 metri) con i concorrenti che partono tutti sulla stessa linea.

PARTENZA

Il Giudice di Partenza (Starter) chiama gli atleti in base all'ordine di partenza predisposto dalla Segreteria e li invita a posizionarsi in attesa del comando "IN POSIZIONE". Il primo atleta chiamato ha diritto di scegliere tra tutti i box; il secondo può scegliere tra i box rimanenti, e così via. Con il comando "IN POSIZIONE", darà agli atleti l'autorizzazione di prendere posto sulla linea di partenza nel box di riferimento. Ad atleti immobili, dopo un breve attimo, verrà segnalata la partenza con un colpo di pistola.

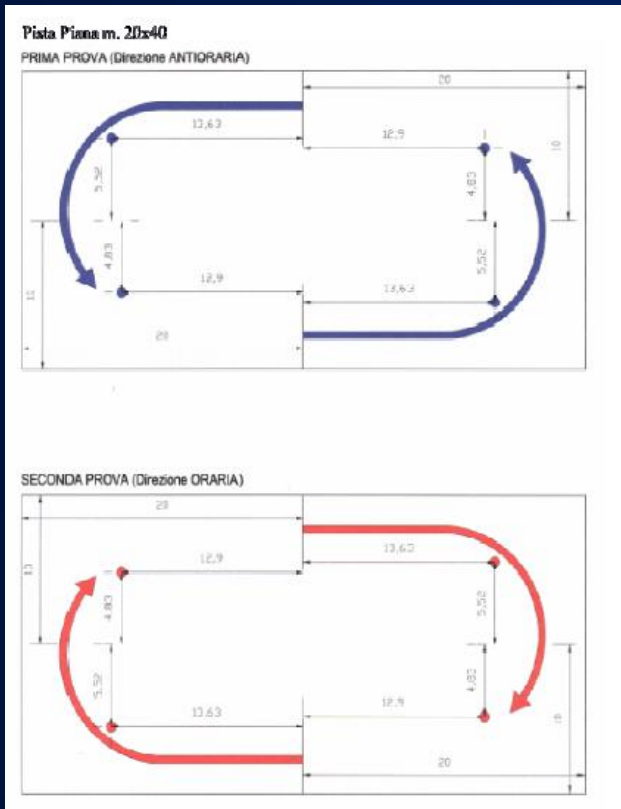
ARRIVO

Il rilevamento si effettua tramite fotocellula (a 15 cm), con l'ausilio del fotofinish per decretare l'ordine di arrivo, sulla tangente alla punta del pattino più avanzato.

Si qualificano per il turno successivo i migliori due di ogni batteria.

PATTINAGGIO

GARA A CRONOMETRO AD ATLETI CONTRAPPOSTI



E' una gara a tempo che viene disputata tra due concorrenti che partono da punti della pista equidistanti fra loro, su uno o due giri di pista. La gara si effettua, in due fasi: la prima prova viene eseguita in senso antiorario, la seconda in senso orario.

PARTENZA

Il Giudice di Partenza (Starter) ordina ai concorrenti di posizionarsi dietro la linea di partenza con il comando "IN POSIZIONE". Ad atleti immobili il Giudice di Partenza spara.

ARRIVO

Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule (a 15 cm) collegate con apparecchio scrivente, azionato al segnale di partenza, dato in simultanea ad entrambi concorrenti. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova solo gli atleti per i quali non è stato possibile rilevare il tempo impiegato.

La classifica finale viene redatta in base alla somma dei tempi impiegati in ciascuna prova.

PATTINAGGIO

GARA A CRONOMETRO A SQUADRE CONTRAPPOSTE

E' una gara che viene disputata in due fasi tra due squadre contrapposte, che partono da punti equidistanti fra loro, su una distanza compresa di 8 o 12 giri. Le squadre devono essere composte da tre atleti. L'atleta che determina l'arrivo è l'ultimo.

PARTENZA

Il Giudice di Partenza (Starter) ordina ai concorrenti di posizionarsi dietro la linea di partenza con il comando "IN POSIZIONE". Ad atleti immobili il Giudice di Partenza spara.

ARRIVO

Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule (a 15 cm) collegate con apparecchio scrivente, azionato al segnale di partenza, dato in simultanea ad entrambe le squadre. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova entrambe le squadre.

Dopo la prima fase le migliori 4 squadre si sfidano nelle due finali per il 1° e 2° posto e per il 3° e 4° posto.

PATTINAGGIO

GARA A CRONOMETRO

E' una gara a tempo nella quale un numero illimitato di concorrenti percorre, in ordine di sorteggio, una distanza prestabilita.

E' obbligatorio l'impiego delle fotocellule collegate con apparecchio scrivente.

Le fotocellule devono essere poste sulla linea di partenza (a 25 cm) e su quella di arrivo (a 15 cm).

PARTENZA

Il Giudice di Partenza (Starter) ordina al concorrente di posizionarsi dietro la linea di partenza. All'invito di partire, l'atleta ha 10 secondi per partire.

ARRIVO

Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio scrivente.



PATTINAGGIO

GARA IN LINEA

E' una gara, su pista o su circuito stradale, alla quale può partecipare contemporaneamente un numero di concorrenti proporzionato alle dimensioni del percorso.

PARTENZA

Ad atleti immobili il Giudice di Partenza, posizionato sul lato sinistro dei concorrenti, spara.



ARRIVO

La classifica finale è data dall'ordine d'arrivo letto tramite fotofinish, in ausilio alle fotocellule e al cronometraggio manuale, con il tempo assegnato sulla tangente al pattino anteriore.



PATTINAGGIO

CRONOMETRAGGIO

Si considera cronometraggio elettrico completamente automatico solo quello nel quale l'impulso di partenza viene dato tramite trasduttore collegato alla pistola dello starter ed il rilevamento dei tempi di arrivo viene fatto mediante fotofinish.

Il tempo dovrà essere al centesimo di secondo, in caso di parità si passa al millesimo.

In presenza di fotofinish dovrà comunque essere sempre assicurato il cronometraggio manuale che verrà considerato ufficiale in caso di mancato funzionamento dell'apparecchiatura automatica, ricalcolato sulla base dello scarto delle due letture precedenti e successive.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE



**Scuola Federale di
Cronometraggio**