



Corso Allievi Roma 2018

Canoa Canottaggio



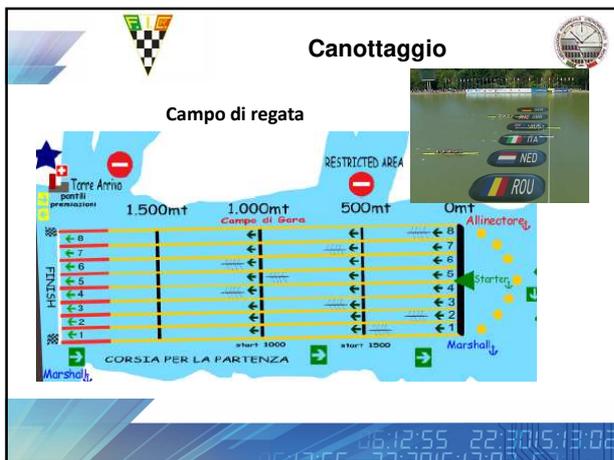
Discipline

CANOTTAGGIO 
Regate (Velocità)

CANOA 
Olimpica (Velocità)
Discesa (Sprint/Classica) - Fondo
Slalom
Polo
Maratona

SUP 

DRAGON BOAT 



Canottaggio

Campo di regata

Map showing the race course layout with distances: 1.500mt, 1.000mt, 500mt, and 0mt. Includes markers for Torre Arno, Restricted Area, Allineamento, Starter, and Marshal.



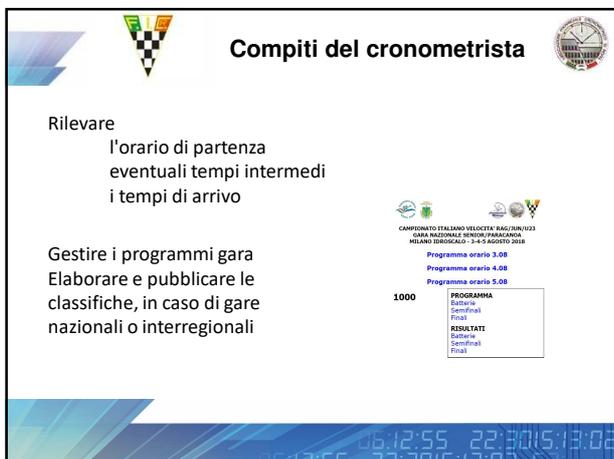
Canoa Olimpica

Manifestazioni che si praticano in acque calme.

Si distinguono in:

- Gare di Velocità
 - Gare su 9 corsie (acqua)
- Gare di Fondo
 - Gare su max 6 giri

Le principali distanze di gara sono:
200m, 500m, 1000m, 2000m e 5000m



Compiti del cronometrista

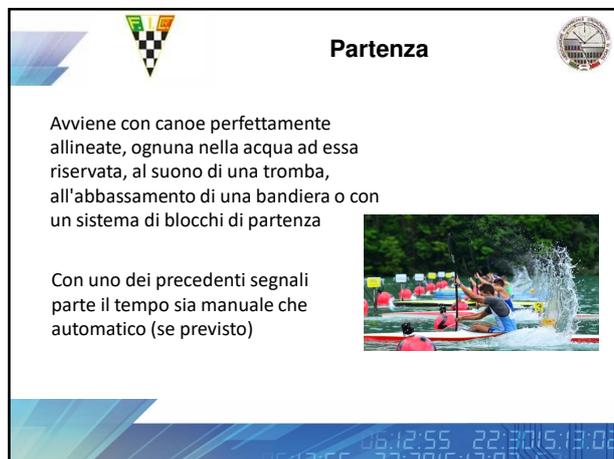
Rilevare
l'orario di partenza
eventuali tempi intermedi
i tempi di arrivo

Gestire i programmi gara
Elaborare e pubblicare le
classifiche, in caso di gare
nazionali o interregionali

1000

PROGRAMMA	1000
Classifica	
Semifinali	
Finali	
RESULTATI	
Classifica	
Semifinali	
Finali	

CAMPIONATO ITALIANO VELOCITÀ BACI/ROMA/1023
GARA NAZIONALE SLALOM/PARACANOA
MILANO ISOSCALO - 3-4-5 AGOSTO 2018
Programma orario 3.08
Programma orario 4.08
Programma orario 5.08



Partenza

Avviene con canoie perfettamente allineate, ognuna nella acqua ad essa riservata, al suono di una tromba, all'abbassamento di una bandiera o con un sistema di blocchi di partenza

Con uno dei precedenti segnali parte il tempo sia manuale che automatico (se previsto)

Arrivo

L'arrivo è determinato dal passaggio della punta dell'imbarcazione attraverso il piano corrispondente alla linea del traguardo

La conferma viene effettuata dallo STOP e da un segnale acustico dato dal giudice di arrivo.



Rilevamenti

Devono essere rilevati i tempi di tutte le canoa in gara.

MANUALE
Gli intermedi e l'arrivo vengono effettuati al 1/10 secondo per difetto al momento del passaggio della prua dell'imbarcazione attraverso l'immaginario piano del traguardo

AUTOMATICO
con apparecchi automatici collegati con la partenza il risultato deve essere registrato al 1/1000 di secondo ma deve essere pubblicato al 1/100 di secondo nelle stampe dei risultati.
In caso di differenza di tempo uguale o inferiore a 5/1000 di secondo nelle finali verrà assegnato il tempo pari merito.



Gare di Fondo

Le partenze avvengono con più equipaggi schierati su una stessa linea e la gara non si svolge in apposite acque

Le imbarcazioni partono in gruppi ad intervalli di tempo prestabiliti

Ogni imbarcazione ha un numero differente

E' opportuno compilare un prendinnumero ed un contagiri



Canoa Discesa

Manifestazioni che si svolgono su tratti di fiume con differenti livelli di difficoltà

Si dividono in:

- Discesa Classica
- Discesa Sprint

Il cronometraggio viene effettuato con apparecchiatura scrivente collegata alle cellule sia in partenza che in arrivo.

Nelle gare di "discesa sprint" vi è un collegamento tra partenza ed arrivo



Partenza

La procedura di partenza può essere effettuata vocalmente dal Giudice di Partenza o da uno dei cronometristi, oppure per mezzo di segnali acustici.

Le partenze avvengono ad intervalli orari in base all'ODP, che deve sempre essere rispettato anche in caso di concorrenti assenti

Procedura:

- primo avviso quando mancano 10 secondi al VIA
- gli ultimi 5 secondi devono essere scanditi
- VIA (tramite segnale inconfondibile)



CRONOMETRAGGIO

Il tempo impiegato da un concorrente è misurato dal momento in cui il corpo attraversa la linea di Partenza al momento in cui attraversa la linea di Traguardo.

Per il C2 il riferimento è dato dal corpo del componente che attraversa per primo le linee.

Nella Gara a Squadre il tempo è misurato in partenza sul corpo del componente che taglia per primo la linea di Partenza e in arrivo sul corpo del componente che taglia per ultimo la linea del Traguardo.

Il primo e l'ultimo componente devono tagliare il Traguardo con un distacco inferiore a 10 secondi.



CRONOMETRAGGIO

Il cronometraggio deve essere effettuato con fotocellule in Partenza ed in Arrivo, con approssimazione al centesimo di secondo

In caso di mancata attivazione delle fotocellule per motivi tecnici, il concorrente deve ripetere la Discesa

In gare regionali è consentito il cronometraggio manuale con precisione al decimo di secondo

Quando si effettuano 2 manche la classifica è in base alla somma dei tempi, a meno di manche di qualifica per la finale

Canoa Slalom

Gare che si svolgono su tratti di fiume o impianti artificiali

Oltre agli ostacoli naturali vi sono delle porte all'interno delle quali bisogna far passare la canoa (da 18 a 25).



Le porte hanno colori differenti a seconda del verso di attraversamento:

- Verdi – in direzione della corrente del fiume
- Rosse - contro corrente

CRONOMETRAGGIO

Il cronometraggio, automatico, è analogo alle gare di Discesa

Il tempo di gara viene convertito in punti (1 sec. = 1 punto)

Al tempo si sommano eventuali penalità:
 2 punti se si tocca una palina
 50 punti se si salta la porta

Quando si effettuano più manche la classifica è in base al miglior punteggio conseguito in una delle manche



Canoa Polo

Sport di squadra che si gioca 5 contro 5
 Lo scopo è quello di segnare più gol della squadra avversaria

Il tempo di gioco è composto da 2 tempi da 10 o 7 minuti, a seconda delle categorie, al netto di eventuali Time Out.

L'intervallo tra i due tempi è di due minuti

In caso di parità vengono effettuati tempi supplementari da 5 minuti



COMPITI

Controllare il tempo di gioco, i time out (TO), l'intervallo tra i tempi

Controllare il tempo del time out segnalandolo con la bandierina verde fino a quando l'Arbitro segnali la fine del TO

Prendere nota dell'uscita dei giocatori dal campo in accordo con le regole e segnalare il rientro di un giocatore o un suo sostituto

Controllare il tempo di espulsione dei giocatori

Segnalare, con suono diverso da quello dell'arbitro, la fine di ogni tempo, salvo che sia stato assegnato simultaneamente un rigore

Redigere il referto di gara

REFERTO

CAMPIONATO ITALIANO - Referto ufficiale partita di Canoa Polo

Squadra 1		Squadra 2		Squadra 3		Squadra 4		Squadra 5		Squadra 6		Squadra 7		Squadra 8		Squadra 9		Squadra 10	
Nome	Tempo	Nome	Tempo																
1	1:00	2	1:00	3	1:00	4	1:00	5	1:00	6	1:00	7	1:00	8	1:00	9	1:00	10	1:00
11	1:00	12	1:00	13	1:00	14	1:00	15	1:00	16	1:00	17	1:00	18	1:00	19	1:00	20	1:00
21	1:00	22	1:00	23	1:00	24	1:00	25	1:00	26	1:00	27	1:00	28	1:00	29	1:00	30	1:00

Il referto è compilato da: Data: