

LE GARE A CRONOMETRO

APPUNTI PER IL GIUDICE-CRONOMETRISTA UISP

Redato da Luigi pi Menegatti

COMPITI DEL GIUDICE/CRONOMETRISTA NELLE GARE CONTRO IL TEMPO

- Presentarsi almeno 15 minuti prima dell'orario di ritrovo.
- Distribuzione numeri di gara, previa consegna da parte degli atleti del tesserino e della quota di iscrizione.
- Accertarsi della presenza del personale di servizio sul percorso e della disposizione dei mezzi di soccorso.
- Chiamare gli atleti con qualche minuto di anticipo, accertarsi della regolarità del casco, del corretto numero di gara in partenza, della regolarità della bicicletta, dar loro il via all'ora prestabilita dal sorteggio, che in base alle disposizioni locali deve essere fatto con almeno un giorno di anticipo. Gli atleti potranno essere sorretti, ma non potranno fruire di spinta; in ogni caso il metodo deve essere uguale per tutti (tutti sorretti o tutti col piede a terra, oppure da appoggio di balaustra o apposito sostegno).
- Effettuare qualche giro di controllo lungo il percorso di gara per rilevare eventuali infrazioni (accorciamenti di percorso, traini, sfruttamenti di scia da parte di mezzi esterni o atleti in gara, ecc); ricordiamo a questo proposito che le eventuali auto o le moto di appoggio ai concorrenti dovranno precederli di almeno 100 metri o seguirli di 50 metri e che gli atleti che vengono raggiunti non possono sfruttare la scia ma spostarsi di lato (circa 3 mt laterali e a non meno di 15 mt posteriori di distanza, pena la loro esclusione dall'ordine di arrivo.
- Compilare le classifiche di arrivo sulla base del tempo impiegato dagli atleti a compiere il percorso previsto dal programma.

I TIPI DI GARE A CRONOMETRO

- **CRONOMETRO INDIVIDUALE**: il tempo viene preso sulla ruota anteriore al passaggio sulla linea di arrivo.
- **CRONOMETRO A COPPIE**: il tempo viene preso sulla ruota anteriore del secondo atleta al passaggio sulla linea di arrivo.
- **CRONOMETRO A TRE**: il tempo viene rilevato sulla ruota anteriore del secondo atleta della terna.
- **CRONOMETRO A SQUADRE**: il tempo viene preso sulla ruota anteriore del penultimo atleta, sia che le squadre siano composte da 3 che da 4 elementi,
- **GARE DI REGOLARITA'**: i tempi vengono rilevati come sopra (anche queste gare infatti possono essere: individuali, a coppie, a squadre), la differenza è che in queste competizioni vince chi è più regolare, cioè chi si avvicina di più all'ora prefissata della zona di controllo segreto e non il più veloce. In più può essere previsto un tempo di controllo Segreto in una

località concordata tra i giudici e ovviamente non a conoscenza dei concorrenti; le classifiche vengono stabilite in base alla Tabella di passaggio, preparata in precedenza, sulla base di una media oraria ben definita. Rispetto all'ora di transito prefissata, un secondo in più o in meno rappresenta un punto di penalità; in caso di eventuali parità nelle prime posizioni si potrà tener conto anche dei decimi e centesimi.

- **GARE A TEMPO IN PISTA**: Inseguimento individuale, a coppie a quartetti e a squadre; Km lanciato e da fermo; il Giro di pista lanciato e da fermo.
- **INSEGUIMENTO INDIVIDUALE**- La prova si svolge sulla distanza di 3 km max, tra atleti della stessa cat. abbinati per sorteggio; passano al turno successivo i vincenti delle batterie, quindi si abbinano il miglior tempo con il peggiore, ecc; eventuali recuperi si prenderanno tra i migliori tempi dei non qualificati. In caso di foratura guasto o caduta entro la metà gara, questa verrà ripetuta.
- **INSEGUIMENTO A COPPIE o a squadre**, con la stessa regola vista sopra.
- **KILOMETRO DA FERMO**- l'ordine di partenza viene sorteggiato e le classifiche vengono estese per categoria, la partenza viene effettuata con la ruota anteriore sulla linea di partenza.
- **KILOMETRO LANCIATO**- come sopra, solo che occorrono due giri di lancio e il cronometro scatta al passaggio del mozzo anteriore sulla linea.
- **GIRO di PISTA DA FERMO** l'ordine di partenza viene sorteggiato e le classifiche vengono estese per categoria, la partenza viene effettuata con la ruota anteriore sulla linea di partenza.
- **GIRO di PISTA LANCIATO** come sopra, solo che occorrono due giri di lancio e il cronometro scatta al passaggio del mozzo anteriore sulla linea.

N.B. I tempi in queste specialità vanno presi al passaggio del mozzo anteriore sulla linea di arrivo.

In futuro saranno probabilmente organizzate anche altre specialità che richiederanno l'impegno di cronometristi, ma in ogni modo, avendo in gara solo una o due unità di tempo per volta, non richiederanno particolari difficoltà.

- **GIMKANE/MINI-CROSS**: anche per queste gare non si prevedono grosse difficoltà per il cronometrista avendo al via un solo elemento per volta; se la lunghezza del tracciato lo consente potrà essere dato il via anche ad un altro o più concorrenti, ma dovranno essere assistiti da altri cronometristi o con sistemi di rilevazione tempo in continuo. In queste gare possono essere previste penalità o abbuoni che andranno a condizionare il tempo o punteggio finale.

IL LAVORO DEL CRONOMETRISTA

Si divide sostanzialmente in due momenti: la PARTENZA e l'ARRIVO.

Il tempo intermedio ha poca importanza per la nostra attività, anche se in momenti particolari (es. una gara valida per il camp. provinciale), le società lo ritengono utile e si organizzano direttamente per offrire questa indicazione ai propri tesserati.

Particolare importanza non la ricopre neppure il calcolo della MEDIA ORARIA, ma la illustreremo ugualmente visto che non richiede fatiche particolari.

LA PARTENZA

Stabilito in precedenza l'ordine di partenza, nonché l'intervallo di tempo (solitamente uno o due minuti), da interporre fra gli atleti in gara, il Cronometrista dovrà preparare almeno due copie di "ordine di Partenza" (uno da tenere alla partenza e uno per l'arrivo) con a fianco di ogni concorrente il tempo di partenza, segnando:

se l'intervallo è di 1 minuto - lo zero al primo, il 1 al secondo, il 2 al terzo, il 3 al quarto, l'4 al quinto, ecc. .

Se l'intervallo è di 2 minuti , lo zero va al primo , il 2 al secondo , 4 al terzo , 6 al quarto ,...

Se il tempo di partenza del primo concorrente sarà previsto dal programma per esempio alle ore 10, lo zero corrisponderà a questo orario.

Nel momento esatto in cui verrà dato il via al primo concorrente, dovranno essere fatti scattare tutti i cronometri a disposizione, uno per la partenza, uno per gli arrivi, più almeno un altro di riserva per eventuali guasti o errore di pressione; in questo modo saranno tutti sincronizzati. Una osservazione, mentre per gli arrivi vanno benissimo i moderni cronometri digitali che permettono una veloce lettura e riducono così le possibilità di errore, per le partenze si prestano benissimo anche quelli tradizionali a lancetta.

Qualora il luogo di arrivo si trovi in un'altra località (es. nelle cronoscalate), subito dopo la sincronizzazione dei cronometri con la partenza del primo atleta, almeno un paio di cronometristi dovranno portarsi immediatamente sul traguardo e prepararsi per rilevare i tempi di arrivo.

Oppure si sincronizzano i cronometri via radio o telefono con un via ufficiale per tutti .

In assenza di diverse disposizioni, il concorrente che, per ragioni sue, non si presenta alla partenza nel momento stabilito, o parte con il ritardo accumulato o non potrà più partire (non potrà, dunque prendere il via in altra posizione o al termine).

N.B. Non dovrebbe capitare, ma se per distrazione il giudice di partenza dovesse commettere un errore (es. il ritardare la partenza di un concorrente, succede quando uno o più che lo precedono non si presentano oppure quando capita un incidente od un impedimento), per evitare guai maggiori, si consiglia di far slittare da quel momento tutte le partenze che seguono di una o più posizioni, segnando sul foglio di partenza , il momento dell'errore e comunicando tutto ciò appena possibile ai giudici di arrivo. In ogni caso, occorre sempre prender nota delle eventuali irregolarità avvenute in partenza.

L'ARRIVO

Per poter svolgere le operazioni di arrivo nel modo più efficace e tempestivo, si richiede, in questi frangenti, la presenza di almeno un paio di Cronometristi: uno trasmette i numeri di gara, l'altro rileva e scrive i tempi sugli appositi notes, tabellini o computer ; un altro eventuale giudice potrebbe compilare le classifiche non appena si concludono gli arrivi di una determinata categoria; assieme procederanno al controllo dei tempi. I tabellini o i notes ci permetteranno di determinare il tempo di gara , la posizione di classifica , ma anche le verifiche di eventuali reclami ; infatti sui tabellini risulteranno numeri, tempi e posizione cronologica di arrivo, permetteranno il controllo (anche in caso di eventuale reclamo); dato che sarà facile riscontrare eventuali errori di lettura del tempo sul cronometro o nella sottrazione seguente o di trascrizione .

Rilevati dunque numeri di gara e corrispettivo completo di decimi e centesimi (i moderni cronometri lo consentono), questi vengono trascritti a penna _ sugli appositi cartoncini sui quali dal tempo totale di arrivo dovrà essere tolto il tempo di partenza, il risultato di questa semplice sottrazione, darà il tempo esatto impiegato dall'atleta.

ESEMPIO: un atleta, col numero 133, parte al 28° minuto e transita al traguardo con un tempo complessivo di un'ora, 12 minuti 21 secondi e 17 centesimi, (scritto correttamente nel modo seguente: 1h 12' 21" 17/100), avrà impiegato 44 minuti, 21 secondi e 17 centesimi (44' 21" 17/100).

Sul cartoncino tuttavia le ore non vengono segnate, ma, in base alla rispettiva equivalenza, solo il totale dei minuti più i “rotti” (ricordiamo che un’ora equivale a 60 minuti, che assommati ai 12 del tempo di arrivo, danno il totale di 72 come esempio).

Completato il numero degli arrivi, i cartoncini verranno disposti in base al miglior tempo impiegato, verranno quindi compilate, secondo quest’ordine, le classifiche di arrivo, le quali, come al solito, dopo mezzora dall’esposizione diverranno “ufficiali”.

N.B. E’ importante che non vengano comunicati i tempi impiegati (in modo ufficiale), sino al momento in cui si potrà accertare che tutte le partenze sono avvenute regolarmente.

- In questo modo abbiamo rappresentato il lavoro dei cronometristi, che in questo caso sono riferiti alla cronometro individuale, ma sostituendo la parola atleta o concorrente con “Coppia” o “squadra” sarà la medesima cosa, basta tener presente, come indicato all’inizio, su chi andrà fermato il cronometro. Sono operazioni non difficili ma che richiedono una certa concentrazione e quindi anche una certa tranquillità, evitando pertanto eccessivi assembramenti attorno al tavolo dei giudici. Qualche problema può subentrare quando, per effetto della diversa velocità, più di un concorrente si presenta all’arrivo nello stesso momento, per questo si richiede una sufficiente destrezza di azione che può derivare da esercitazioni ed esperienza diretta.

In appendice illustriamo il calcolo della MEDIA ORARIA e qualche elemento per conoscere meglio il mezzo tecnico

LA MEDIA ORARIA

Per calcolare la media oraria o la velocità media , che può risultare utile in qualsiasi altro tipo di gara, su strada e non, esistono in commercio Prontuari con Tabelle specifiche, ma con un semplice foglio e matita è ugualmente deducibile.

La media oraria dunque, si calcola sviluppando questa formula:

$$\frac{\text{Lunghezza della gara in mt}}{\text{Tempo impiegato in secondi}} \times 3,6$$

Cioè si trasforma la lunghezza della gara in mt (un km corrisponde a 1000 mt), la si divide per il tempo impiegato trasformando in secondi (un minuto equivale a 60 secondi) e si moltiplica il risultato per 3,6.

ESEMPIO: un atleta compie un percorso di km 29,400 in 44’ 21’’ 17/100;

$$\text{mt } 29.400 : 2661 (44 \times 60 + 21) = 11,04$$

$$11,04 \times 3,6 = \underline{39,744 \text{ km orari.}}$$

Anche qui tuttavia, consigliamo di fare qualche esercitazione per impratichirsi e per capire bene il meccanismo.

DETTAGLI CONOSCITIVI SUL CRONOMETRO

Ovviamente in commercio esistono decine di modelli, digitali, a lancetta, scriventi, ecc, e sarebbe complicato e forse inutile illustrarli tutti; ci limitiamo dunque agli elementi standard, cioè utilizzati da quasi tutte le marche, le cui funzioni vi sono indicate, ma in lingua inglese.

Solitamente più o meno complessi, più o meno cromati i cronometri digitali che sono i più diffusi utilizzano quasi tutti i seguenti modi di utilizzo con:

- un pulsante di destra: START/STOP;
- un pulsante di sinistra: LAP/RESET;

- quadrante per la lettura diretta;

AVVIO: Premere una volta il pulsante START, il cronometro parte regolarmente;

RILEVAMENTI TEMPI: premere una volta il pulsante LAP, frattanto la memoria dell'oggetto continua sul tempo base;

RIALLINEAMENTO: premere una seconda volta il pulsante LAP, riappare il tempo base;

FERMATA CRONOMETRO: premere il pulsante STOP, il cronometro si ferma definitivamente.

AZZERAMENTO: premere il pulsante RESET, dopo aver premuto lo STOP.

E' buona norma usare la regola della mano sinistra : una volta fatto partire il cronometro con il pollice destro , il cronometro si passa nella mano sinistra ed i tempi parziali si ottengono pigiando il pollice sx sul tasto lap .

N.B. Durante la gara, per la rilevazione dei vari tempi, dunque, va sempre e solo premuto il pulsante di sinistra LAP. Questi oggetti funzionano solitamente con micro-pila; pertanto dopo tante ore di utilizzo, possono fermarsi all'improvviso, per questo è utile averne una di riserva.

Per i rilevamenti cronometrici si possono usare fotocellule , programmi computerizzati , lettura di chip , ed altro , compresi i rilevamenti video o televisivi o di fotofinish con manualmente o con computer possono dare i tempi di gara , tutto dipende dalle necessità , dai costi e dalla tipologia di immagine e dalla qualità degli operatori cronometrici .

Guida redatta da Luigi pi Menegatti

Per info 0532 900931 – 337 590623 – luigimenegatti52@gmail.com