

LA CANOA

LA STORIA

La canoa nasce sicuramente in tempo preistorico, quando l'uomo aveva la necessità di spostarsi lungo i corsi d'acqua trasportando se stesso e le proprie cose, o semplicemente doveva attraversarli e non sempre era in grado di farlo nuoto.

Ecco allora aguzzare l'ingegno scavando un bel giorno un tronco, trovando così la soluzione al problema.

Nascono così più tardi le celebri canoe indiane dei pellerossa americani, costruite in legno ma rivestite in stoffe o pelli, con le due estremità uguali (prua o poppa) sollevate rispetto alla linea di galleggiamento.

Più a nord, cioè nelle regioni artiche, abitate dagli Esquimesi, come l'Alaska, la Groenlandia o le Isole Victoria, nasceva invece il Kayak.

Uno dei primi italiani ad usare la canoa americana fu un avvocato di Bergamo che navigò lungo il Mississippi, entusiasmandosi a tal punto da scrivere le memorie di questo suo viaggio, raccontandole poi nel suo libro "La découverte". Il racconto ebbe successo, e questo contribuì a rendere popolare la canoa nel nostro Paese.

A livello sportivo la sua consacrazione avviene alle Olimpiadi di Berlino nel 1936, quando è ammessa nell'élite degli sport mondiali. Successivamente, a Londra nel 1948, fa la sua apparizione anche la canoa femminile.

LA FEDERAZIONE

In Italia esiste la Federazione Italiana Canoa e Kayak (FICK) che coordina l'attività agonistica delle tre grandi attività:

- **CANOA OLIMPICA:** si effettua su acque tranquille.
- **CANOA FLUVIALE:** si effettua su acque torrentizie.
- **CANOA POLO:** si effettua su uno specchio d'acqua tranquillo.

LE GARE

Come abbiamo visto le gare si svolgono in acque tranquille come ad esempio quelle dei bacini artificiali dove lo scafo incontra poca resistenza per le poche correnti presenti.

Le competizioni si distinguono in:

- **VELOCITA'**
- **FONDO**

LO SLALOM

Questa specialità (molto impegnativa) è ammessa per la prima volta alle Olimpiadi di Monaco di Baviera nel 1972.

Il campo Gara è quello tipico di acque mosse. La velocità e l'impetuosità dell'acqua è tale da mettere a dura prova il canoista.

La velocità dell'acqua deve essere di 2m/secondo.

La gara si effettua su due prove ed è riservata alle imbarcazioni del tipo: K1, K2, C1 e C2, che si affrontano su un percorso con porte ed ostacoli naturali.

TIPI D'IMBARCAZIONE

I tipi d'imbarcazione ammessi alle gare sono:

1. KAYAK, denominati: K1, K2, K3, K4, K4.20
2. CANOA, denominate: C1, C2, C3

I numeri sono ad indicare il numero dei componenti l'equipaggio.

LA CANOA CANADESE

E' un tipo di canoa senza timone, dove il *pagaiatore* rema standosene inginocchiato su un ginocchio o su entrambi.

Le canoe da velocità sono scoperte, mentre quelle da slalom sono coperte.

Chi sceglie questa specialità è chiamato *Canadesista*.

IL POZZETTO

E' lo spazio della canoa coperta dove sta seduto il pagaiatore.

SACCHI GONFIABILI

Sono degli accessori, posti a poppa ed a prua, che proteggono l'imbarcazione da colpi pericolosi.

IL GONNELLINO

E' una tela cerata fissata al bordo del pozzetto con degli elastici. Questa viene assicurata alla vita del *Kappista* per impedire che l'acqua entri all'interno dello scafo.

IL KAYAK

E' una canoa coperta costruita secondo la tradizione esquimese. Il pagaiatore voga in posizione seduta, ha una pagaia doppia ed è chiuso nel pozzetto. Può avere a disposizione un timone, non utilizzabile però nelle gare di slalom e discesa in acque mosse. La prua del Kayak è munita frangi onde.

Chi sceglie questa specialità è chiamato *Kappista*.

LA VELOCITA'

Le gare si svolgono sulle distanze di:

1. 200 metri
2. 500 metri
3. 1000 metri

I PERCORSI

I percorsi sono chiamati *Campi Gara* e sono divisi in corsie larghe 9 metri, delineate da boe.

Le corsie sono sempre 9, venendo numerate da 1 a 9, procedendo da sinistra a destra rispetto al senso di marcia guardando il traguardo.

LE PECULIARITA'

Un Campo Gara per essere omologato deve possedere le seguenti caratteristiche:

- Deve offrire lo spazio laterale sufficiente per consentire la risalita degli equipaggi.
- Deve essere in linea retta.
- Deve avere una profondità uniforme.
- Se vi fosse corrente, questa deve risultare uguale per tutti i concorrenti.
- Deve avere dopo l'arrivo uno spazio sufficiente per l'arresto delle imbarcazioni.
- Le corsie devono avere un allineamento tale che ogni imbarcazione deve distare dalla più prossima 5 metri.
- Il tracciato-gara deve essere preciso nelle sue distanze, avendo riferimenti a terra o in acqua. Tutti gli elementi tecnici del tracciato devono essere esposti nel rimessaggio imbarcazioni per tutto il periodo di gara.
- Se il Campo Gara non è delimitato naturalmente deve essere tracciato in senso longitudinale con delle boe leggere.
- Partenza ed arrivo sono segnalati con bandierine rosse poste ai due estremi trasversali.
- Partenza ed arrivo devono essere posti parallelamente tra loro.
- Il Campo Gara deve rimanere libero, pena sanzioni.

ALLIEVI E CADETTI

Per queste due categorie di atleti sono previste gare promozionali sulla distanza di 200 metri, denominate sprinter.

IL FONDO

In questa specialità vengono disputate distanze diverse a seconda della categoria di appartenenza:

1. Allievi e Cadetti 2000 metri
2. Tutte le altre categorie, maschili e femminili, 5000 metri.
3. Maratona: le distanze variano tra i 10 ed i 40 km, a seconda che siano categorie Ragazzi, Junior, Senior e Master.

Nelle gare di Maratona non esistono corsie. Il Campo Gara è delimitato da boe di virata (sei per ciascuna virata).

I concorrenti dovranno girare e compiere il tracciato tante volte quanti sono i chilometri da percorrere per coprire la lunghezza della gara.

CHI E QUANTE GARE

Nelle competizioni, a seconda delle categorie, si può disputare 1 gara di Fondo, oltre al seguente numero di gare giornaliere:

- *Master A/B*: 4 gare (compresi i 200 metri quando gareggiano nella categoria Senior).
- *Senior*: 4 gare compresi i 200 metri.
- *Junior*: 3 gare
- *Ragazzi*: 2 gare, delle quali è obbligatoria una prova sui 1000 metri.
- *Debuttanti A/B*: 1 gara di 2000 metri, oltre a 2 gare di velocità.
- *Cadetti A/B*: 1 gara di 2000 metri, oltre 2 di velocità.
- *Allievi*: 1 gara

Alle competizioni non sono ammessi equipaggi misti tra maschi e femmine, né tanto meno nella stessa gara sono ammessi concorrenti dei due sessi.

In parole povere: *o si è maschi o l'esatto contrario.*

I CAMPIONATI ITALIANI DI VELOCITA'

Le caratteristiche tecniche di un campionato di velocità sono:

1. Lunghezza di 1000 metri, oltre a metri 50 dopo il *Finish*.
2. Larghezza metri 81 per consentire l'allineamento di 9 concorrenti.
3. La corsia di ogni concorrente è delimitata da boe in materiale leggero.
4. Le ultime boe devono essere contrassegnate dai numeri 1 e 9.
5. Le boe devono essere fissate non più vicino di 1 metro e non più lontane di due metri dalla linea del traguardo.
6. Per ogni imbarcazione in gara deve corrispondere un impianto fisso per la partenza ancorata. Se questo non fosse possibile si deve sopperire con barchette, zattere, etc.

CAMPIONATI ITALIANI DI FONDO

Anche qui vi sono alcune caratteristiche tecniche da prevedere per l'omologazione del campo Gara:

1. La distanza tra la linea di partenza e la bandierina della prima virata deve essere in linea retta ed a una distanza non superiore ai 1859,25 metri.
2. La distanza tra l'ultima bandierina della prima virata e la prima della seconda virata non deve superare i 1760 metri.
3. La distanza tra l'ultima bandierina della seconda virata e la prima della terza deve essere di 500 metri.
4. Ciascun raggio di virata non potrà essere inferiore ai 40,5 metri.
5. La partenza è situata di fronte alla torre di arrivo.
6. Le bandierine al traguardo devono essere rosse e poste il più esternamente possibile.

GIUDICI DI GARA

Al *Giudice Arbitro Principale* sono affiancati:

- Uno **Starter**, i cui compiti sono:
 1. Dare la partenza a voce o con la pistola.
 2. Giudicare la *Falsa partenza*. E' il solo a decidere ed il suo giudizio è inappellabile.
 3. Verificare prima del via che la pistola sia funzionante.
 4. Essere collegato con i Giudici di Arrivo per concordare la partenza.
- Un **Allineatore**, che provveda all'allineamento delle imbarcazioni, segnalando allo Starter con una bandierina bianca che tutto è regolare.
- Un **Arbitro di Percorso**, che controlli il regolare svolgimento della gara.
 1. In caso di irregolarità alza una bandierina rossa, provvedendo a squalificare l'imbarcazione individuata. Se invece solleva la bandierina bianca vuole dire che tutto è stato regolare.
 2. Nelle gare di 500 e 1000 metri si avvale di un motoscafo per seguire la gara. Se non vi fosse la disponibilità del mezzo, il *Giudice Arbitro Principale* porrà ogni 250 metri degli altri Arbitri.
- Un **Arbitro di Curva** controlla le virate dei concorrenti. Subito dopo la gara deve comunicare chi ha commesso infrazioni.
- I **Giudici di Arrivo**, omologano l'ordine di arrivo. Essi si avvalgono della direzione di un *Capo Giudici d'Arrivo*, che ha il compito di risolvere le questioni connesse all'arrivo. Se vi fosse discordanza di pareri sull'ordine d'arrivo sarà la maggioranza a risolvere la questione. Se, invece, vi fosse una situazione di parità si ricorrerà al voto del Capo Giudici per la sentenza definitiva.
- Un **Addetto al Controllo** con il compito di controllare che tutte le imbarcazioni abbiano i requisiti tecnici richiesti, escludendo quelle irregolari.

PAGAIA

E' il mezzo di propulsione del canoista. E' costituita da un manico e da una o due pale a seconda che si tratti di canoa canadese (una pala) o di Kayak.

Se la pagaia si rompe in gara è vietata la sostituzione.

PAGAIATA ALL'INDIETRO

E' usata nel senso opposto a quello di marcia per arrestare la corsa della canoa.

PAGAIATA D'ARRESTO

E' un'altra manovra d'arresto. La si effettua immergendo la pagaia nell'acqua perpendicolarmente alla fiancata dell'imbarcazione.

PAGAIATA DA KAYAK

La si effettua in avanti, cioè il *Kappista* porta la pagaia il più avanti possibile a sé ed il più possibile vicino all'imbarcazione, chiudendo il movimento quando la mano è in linea o leggermente a poppa rispetto alle sue anche.

PAGAIATA DA CANADESE

La pala in acqua deve formare un angolo di 45°, mentre la mano sul manico spinge in basso, l'altra spinge in avanti oltre alle spalle.

TELEMARK

E' una manovra che si effettua per eseguire una brusca svolta. La si fa immergendo in modo secco la pagaia ed appoggiandovisi pesantemente con il corpo.

PERCORSO GARA

Nelle competizioni di velocità le imbarcazioni devono mantenere la loro linea d'acqua dalla partenza sino all'arrivo.

E' vietato:

- Prendere la scia di un altro concorrente
- Ricevere l'aiuto di da altra imbarcazione in gara
- Agganciarsi

Ogni concorrente non può avvicinarsi a meno di 5 metri.

Mentre

Nelle gare di fondo (2000 e 5000 metri) le imbarcazioni possono, per scelta tattica, deviare dalla loro linea d'acqua prendendo la scia di altri concorrenti, senza però che questi ultimi siano danneggiati.

LE VIRATE

Nelle gare di fondo i giri di boa si devono effettuare sempre in senso antiorario.

- Al passaggio di una boa il concorrente esterno deve lasciare il passo a quello più interno, solo però se la punta dell'imbarcazione di quest'ultimo si trova all'altezza del pozzetto dell'imbarcazione esterna.
- Nelle categorie K1 e K2 la prua dell'imbarcazione si deve trovare all'altezza del pozzetto del mezzo più esterno.
- Nella categoria C1 la prua deve trovarsi all'altezza del corpo dell'altro concorrente.
- Nella C2, invece, la prua deve trovarsi all'altezza del corpo anteriore, cioè di quello vicino la prua.

SQUALIFICA DI VIRATA

Il toccare semplicemente la boa non comporta alcuna squalifica.

Questa, invece, avviene quando:

- L'Arbitro di Curva ritenga che il concorrente abbia tratto vantaggio toccandola.
- Un concorrente sia passato all'interno di una o più boe.

IL SORPASSO

Nelle gare di Fondo la barca che sorpassa deve assicurarsi di non danneggiare il sorpassato, una volta eseguita la manovra.

E' vietato all'imbarcazione che sta per essere sorpassata ostacolare in alcun modo il sorpasso dell'imbarcazione avversaria.

COLLISIONI

Se un concorrente entra in collisione, danneggia lo scafo o rompe la pagaia di un altro concorrente, viene squalificato.

La società di appartenenza di chi ha procurato il danno è tenuta al risarcimento.

FINISH

Il *Finish* è la linea di arrivo. La linea è tagliata quando la prua dell'imbarcazione tocca la linea del traguardo, racchiusa tra le due bandierine rosse.

Se la linea di arrivo è tagliata contemporaneamente da più imbarcazioni è attribuita la stessa classifica.

Per divertirsi a pagaiare contattare:

Canoa Club Verona (Scuola di Canoa)

Corte Dogana, 6 – Verona

Tel. 045.80.35.636

Massimo Rosa

rosapresservice@tiscali.it