

FEDERAZIONE CICLISTICA ITALIANA

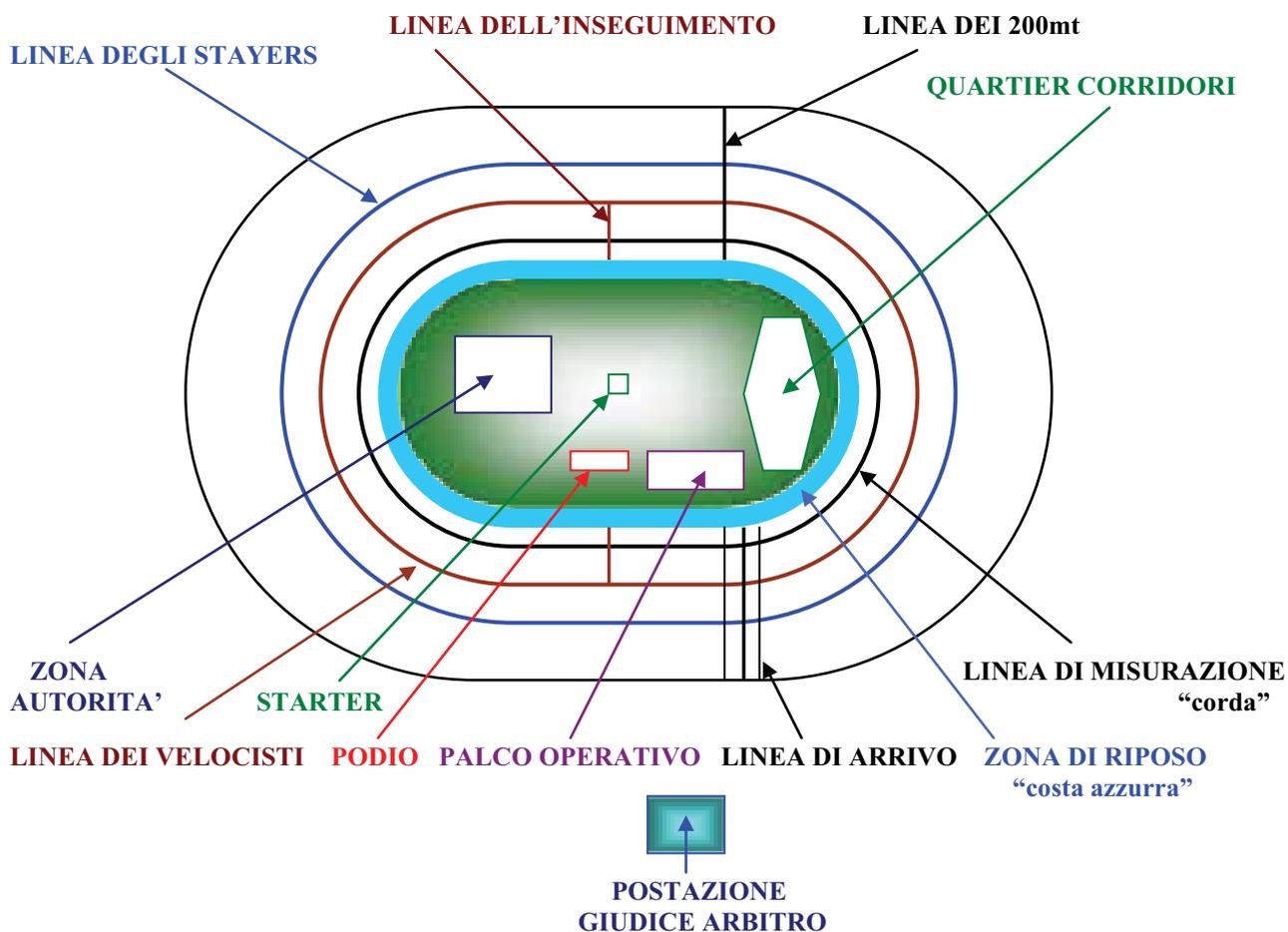
COMMISSIONE NAZIONALE GIUDICI DI GARA



GUIDA PRATICA GARE SU PISTA

INDICE

- * 001 SCHEMA PISTA
- * 002 CARATTERISTICHE PISTA
- * 003 LINEE DI SEGNALAZIONE
- * 004 STRUTTURE E DOTAZIONI
- * 005 NORMATIVA SICUREZZA
- * 006 EQUIPAGGIAMENTI E MATERIALI
- * 007 PROGRAMMA DELLE RIUNIONI
- * 008 ORGANIZZAZIONE DELLE RIUNIONI
- * 009 CONTROLLO SPORTIVO
- * 009a INCIDENTI – SANZIONI – RECLAMI
- * 009b PROSPETTO INFRAZIONI E SANZIONI
- * 009c TABELLA INCARICHI COMMISSARI
- * 010 PROVE DI CAMPIONATO
- * 011 VELOCITA'
- * 011a VELOCITA' – schema tornei
- * 011b VELOCITA' – diapositive
- * 012 INSEGUIMENTO INDIVIDUALE
- * 012a INSEGUIMENTO INDIVIDUALE – diapositive
- * 013 INSEGUIMENTO A SQUADRE
- * 013a INSEGUIMENTO A SQUADRE – diapositive
- * 014 CHILOMETRO E 500 METRI DA FERMO
- * 015 CORSA A PUNTI
- * 015a CORSA A PUNTI – tabellone
- * 015b CORSA A PUNTI – diapositive
- * 016 KEIRIN
- * 017 VELOCITA' A SQUADRE
- * 017a VELOCITA' A SQUADRE – diapositive
- * 018 MADISON
- * 018a MADISON – tabellone
- * 018b MADISON – diapositive
- * 019 SCRATCH
- * 020 OMNIUM
- * 021 ELIMINAZIONE
- * 022 GIRO LANCIATO
- * 023 DERNY
- * 024 SEI GIORNI



LA PISTA

CARATTERISTICHE FORMA E DIMENSIONI

- per svolgere una riunione approvata dalla FCI o dalla U.C.I. le piste devono essere omologate
- possono essere coperte o scoperte
- ogni pista deve essere dotata di un sistema di illuminazione adeguato ed uno di emergenza oltre ad un efficiente impianto audio-fonico

forma

- con 2 curve di eguale sopraelevazione diametralmente opposte

lunghezza

- min. 133mt max. 500mt
- per i Campionati del Mondo e per i Giochi Olimpici la lunghezza deve essere minimo 250mt e max. 400mt
- per le piste che non sviluppano un sottomultiplo di 1Km si devono individuare i 2 punti di partenza diametralmente opposti per le prove dei 500 mt - Km da fermo e inseguimento oltre, che per quest'ultima, anche i punti degli ultimi 500 mt e dell'ultimo km

larghezza

- costante per tutta la sua lunghezza

superficie

- interamente piana – omogenea – non abrasiva
- il colore deve permettere una buona visibilità delle linee

LINEE DI SEGNALAZIONE

ZONA DI RIPOSO "costa azzurra"

➤ di dimensione pari ad almeno il 10% della larghezza della pista e uniforme per tutta la lunghezza della stessa, di colore azzurro, non è una linea e non costituisce parte integrante della pista, è impercorribile nelle prove contro il tempo e durante lo svolgimento delle volate

circolari

➤ larghezza 5 cm.

LINEA DI MISURAZIONE "corda"

- determina la lunghezza della pista a partire dalla linea d'arrivo ed è segnata ogni 5mt e numerata ogni 10mt
- è nera ed è tracciata a 20cm dal bordo interno della pista

LINEA DEI VELOCISTI "sprinters"

- definisce il corridoio dei velocisti
- è rossa ed è tracciata a 85cm dal bordo interno della pista
- la distanza dei 90cm è misurata all'esterno di questa linea

LINEA DEGLI STAYERS

➤ è blu ed è tracciata a 1/3 della larghezza della pista ma almeno a 2.45mt dal bordo esterno della pista stessa

trasversali

➤ larghezza 4 cm.

LINEA DI ARRIVO

- nera di 4cm su fascia bianca di 34cm per parte – totale 72cm
- è prolungata per tutta la parte piena della balaustra

LINEA DEI 200mt

- bianca prima della linea d'arrivo
- utilizzata per le prove di velocità

LINEE DELL'INSEGUIMENTO (2)

- 1 - poste al centro dei 2 rettilinei rosse e lunghe per la metà della larghezza della pista per segnalare o per indicare i punti di partenza e di arrivo delle prove di inseguimento, velocità a squadre, km e 500mt da fermo
- 2 – nelle piste che sviluppano una misura che non sia esattamente un sottomultiplo di km 4, sono segnalati i punti di partenza per tutte le gare di inseguimento e per le prove dei 500 mt e Kilometro da fermo; sono inoltre segnalati gli ultimi 500 mt e l'ultimo km per tutte le gare di inseguimento (il punto di arrivo coincide sempre con le linee rosse poste al centro dei 2 rettilinei)

STRUTTURE E DOTAZIONI

“Le disposizioni definite qui di seguito sono suscettibili di variazioni secondo il tipo di pista e dell’equipaggiamento messo a disposizione”

QUARTIER CORRIDORI

- ➔ situato all’interno del prato “normalmente” in direzione della “prima” curva
- ➔ adeguatamente transennato
- ➔ per riscaldamento corridori e riservato ai tecnici
- ➔ vi staziona sempre un commissario aggiunto (sollecito partenze – doping – ecc...)

CONTAGIRI

- ➔ 2 x prove inseguimento individuale e a squadre - velocità a squadre - km e 500mt
- ➔ 1 x le altre prove

CAMPANA

- ➔ 2 x prove inseguimento individuale e a squadre - velocità a squadre - km e 500mt
- ➔ 1 x le altre prove

BLOCCO DI PARTENZA “starting block”

- ➔ collegato a banda di cronometraggio e con sensore alla pistola dello starter
- ➔ 2 x prove inseguimento individuale e a squadre - velocità a squadre - km e 500mt

BANDIERINE

- ➔ di segnalazione rosse verdi e gialle

PISTOLA

- ➔ ad uso esclusivo dello starter
- ➔ colpi a “salve”
- ➔ 1 di riserva

SACCHETTI DI GOMMA PIUMA

- ➔ collocazione nelle curve ogni 5mt
- ➔ per inseguimento individuale e a squadre – velocità a squadre – km e 500mt – 200 mt

PALCHETTO GIUDICE DI ARRIVO

- ➔ situato in direzione frontale rispetto alla linea di arrivo soprastante il fotofinish o il fotolink

POSTAZIONE GIUDICE ARBITRO

- ➔ velocità – keirin – corsa a punti – americana
- ➔ all'esterno della pista
- ➔ isolato in cabina possibilmente situata in tribuna centrale
- ➔ sistema di collegamento radio con altri commissari (obbligatorio con lo starter)
- ➔ sistema video a circuito chiuso con funzione di moviola

PALCO OPERATIVO

- ➔ adiacente alla linea di arrivo a disposizione per i commissari e i cronometristi e postazione speaker

PALCO PER LO STARTER

- ➔ situato al centro dell'area della pista in direzione delle linee dell'inseguimento
- ➔ superficie di 3 – 4 mq circa
- ➔ sopraelevazione in rapporto alla dimensione della pista

ATTREZZATURE ELETTRONICHE

- ➔ video camera a circuito chiuso per riprendere le volate
- ➔ sistema di bande di cronometraggio
- ➔ fotofinish o fotolink
- ➔ tabellone luminoso per indicazione tempi e classifiche (MADISON – 6 GIORNI)

COMUNICAZIONE

- ➔ 5 radio ricetrasmittenti per: ➡ Presidente di Giuria ➡ 2 Componenti collegio di Giuria ➡ Starter ➡ Direttore di Riunione

PODIO

- ➔ per cerimonia protocollare primi 3 corridori o 3 squadre di ogni specialità
- ➔ collocato sull'area centrale della pista a circa 5mt dal bordo interno della stessa ed in direzione frontale alla tribuna centrale
- ➔ dotazione bandiere – inni nazionali - maglie di campione – medaglie - bouquets di fiori

AREA AUTORITA'

- ➔ transennata con sedie e tavolini situata in prossimità del palco operativo nell'area centrale della pista adibita alle sole autorità - dirigenti - invitati

SEGRETERIA

- ➔ sistema informatico con personale idoneo e responsabile
- ➔ fotocopiatrice – fax – telefono – ecc.....
- ➔ diffusione comunicati

INFERMERIA

- ➔ medico e personale paramedico
- ➔ ambulanza / e

ZONA CONTROLLO RAPPORTI

- ➔ per le sole ctg giovanili a bordo pista

LOCALE PER IL CONTROLLO DOPING

- ➔ a disposizione dell'ispettore della FCI / UCI e del medico designato dalla FMSI
- ➔ ubicato all'esterno della pista
- ➔ rispondente ai requisiti previsti come per la strada

ZONA DISTRIBUZIONE E RICEZIONE COMUNICATI

- ➔ individuata e collocata in una zona compresa tra il "quartiere corridori" e il "palco operativo"
- ➔ organizzata a mo' di cassette postali una per ciascuna squadra (regione o nazione) altre x collegio di Giuria – stampa – direttore di riunione – ecc.....

LOCALE BRIEFINGS GIURIA

- ➔ esterno alla pista per rapidi briefings prima e dopo le riunioni mattutine pomeridiane serali

NORMATIVA SICUREZZA

vernice

- ➔ le linee e le scritte pubblicitarie sono tracciate con vernici che escludono slittamento

**allenamento e
competizioni**

“SEMPRE OBBLIGATORIO”

- ➔ uso del casco rigido
- ➔ presenza di medico e ambulanza

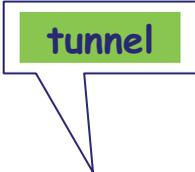
**ZONA DI SICUREZZA e
INSTALLAZIONI**

- ➔ tutte minimo a 4 mt . dal bordo interno della pista – “costa azzurra” - se essa è di 250 mt e più
- ➔ tutte minimo a 2,50 mt . dal bordo interno della pista – “costa azzurra” - se essa è meno di 250mt
- ➔ in tale area, libera da installazioni, possono stazionare solo i Commissari, i corridori partecipanti alle rispettive prove e le persone autorizzate dal Presidente del Collegio di Giuria
- ➔ da tale area e per altri 10 mt . verso la zona centrale della pista nessun oggetto può essere collocato e nessuna persona non autorizzata può stazionare



balaustra

- ➔ esterna per tutta la lunghezza della pista a protezione di corridori e spettatori
- ➔ alta minimo 90cm con parte interna chiusa per almeno 65cm in altezza
- ➔ gli spettatori devono restare almeno a 1,5mt di distanza all'interno della zona tribuna
- ➔ deve essere trasparente e priva di cartelloni pubblicitari
- ➔ eventuali cancelli devono essere predisposti con apertura all'esterno della pista (verso gli spettatori)



tunnel

- ➔ deve esserne previsto almeno uno
- ➔ situato / i nella zona di sicurezza all'interno dell'aria centrale del prato



corridori in pista

- ☛ durante lo svolgimento di una **QUALSIASI COMPETIZIONE** Il numero massimo di concorrenti in pista non deve eccedere in nessun caso:
 - ➔ 20 (15 squadre per la madison) su una pista di 200mt
 - ➔ 24 (18 squadre per la madison) su una pista di 250mt
 - ➔ 36 (20 squadre per la madison) su una pista di 333,33mt

EQUIPAGGIAMENTI E MATERIALI

casco

- rigido integrale
- modello "tipo crono" (omologato) possibile solo per prove "contro il tempo" (TUTTE LE CATEGORIE)

- ☛ " no uso ricetrasmittenti" tutte le ctg
- ☛ " no uso apparecchi musicali" tutte le ctg

priorità indumenti

GARE INDIVIDUALI

- del titolo in possesso
Campione del mondo
Campione di coppa del mondo
Campione nazionale
Campione continentale
- della nazionale
- della società o del GS

GARE A COPPIE O A SQUADRE

- del titolo in possesso
Campione del mondo
Campione di coppa del mondo
Campione nazionale
Campione continentale
- della nazionale
- della regione
- della società o del GS

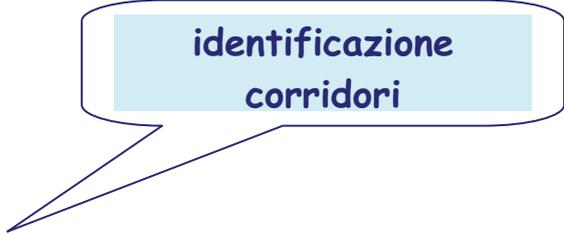
bicicletta

(senza freni)

- ☛ becco sella esteso max. a livello dell'asse centrale (- 5cm) nelle prove di velocità keirin km 500mt

UTILIZZO DI PROTESI AL MANUBRIO	RUOTE	RAPPORTI "fissi"	
<ul style="list-style-type: none"> ☛ MAI per ctg giovanili (es / all m-f) ☛ SI SOLO per: <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> inseguimento individuale <input checked="" type="checkbox"/> inseguimento a squadre <input checked="" type="checkbox"/> km e 500mt da fermo <input checked="" type="checkbox"/> tentativi di record 	<ul style="list-style-type: none"> ☛ ant e post di eguale dimensione per tutte le specialità e categorie (x ctg. es/all SOLO ruote standard) 	esordienti m/f	☛ max 6,35mt
		allievi m/f	☛ max 6,83mt
		tutte le altre categorie	☛ libero

"altre misure come per la strada"



**identificazione
corridori**

1 NUMERO DORSALE

200 metri lanciati
500 Metri
Km da fermo
Inseguimento individuale
Inseguimento a squadre
Velocità a Squadre

2 NUMERI DORSALI

Velocità
Keirin
Scratch
Corsa a punti
Madison
2 serie con cifre di colori differenti
preferibili rosso e nero

PROGRAMMA DELLE RIUNIONI

criteri

- ➔ in funzione del tipo di gara campionati regionali - nazionali - del mondo - 6giorni - riunioni di propaganda - ecc....
- ➔ in riunioni di più giorni è indispensabile lasciar "disimpegnate" almeno 2 mezze giornate sia per "dar fiato" agli atleti sia per poter eventualmente recuperare quelle prove non effettuate a causa della impraticabilità della pista
- ➔ tener conto delle esigenze organizzative (tv - ospiti - ecc....)
- ➔ tener conto della durata di ogni singola prova
- ➔ il chilometraggio può essere ridotto in caso di necessità o di qualificazioni

tempi delle prove

PREVISIONALI

SPECIALITA'	IN PISTA	DURATA
200mt lanciati	1 corridore	1'
Velocità - Keirin	1 manche	4'
Kilometro	1 tentativo	3'
500mt	1 tentativo	2'30"
Inseguimento individuale	1 manche 2km	4'
Inseguimento individuale	1 manche 3km	5'
Inseguimento individuale	1 manche 4km	6'
Inseguimento a squadre	1 manche 3km	5'
Inseguimento a squadre	1 manche 4km	6'
Velocità Olimpica	1 manche	3' - 6' in funzione della lunghezza della pista
Scratch	x chilometro di gara	1' 10" es. 8km 9'20"
Corsa a punti	x chilometro di gara	1' 10" es. 20km 23'30"
Americana	x chilometro di gara	1' 05" es. 30km 32'50"

cerimonia protocollare

- ➔ entro 10 m. dalla fine della prova e di durata 5 max 6 minuti
- ➔ i primi 3 corridori o squadre di ogni specialità si devono presentare con i rispettivi indumenti società - regionale - gruppo sportivo - nazionale - in funzione del tipo di gara

ORGANIZZAZIONE DELLE RIUNIONI

DIRETTORE DI RIUNIONE

- ▶ tesserato F.C.I.
- ▶ responsabile dell'impianto sportivo e dell'equipaggiamento necessario
- ▶ responsabile della presenza sanitaria
- ▶ collabora con il collegio di Giuria nel rispettare il programma di gara
- ▶ decide la sospensione ripresa o annullamento in caso di maltempo o in altri casi che rendono impraticabile la pista
- ▶ trasmette, tramite l'organizzatore, tutti i risultati per posta elettronica o per fax alla FCI e/o all'UCI al primo giorno lavorativo successivo alla fine della competizione

CRONOMETRISTI

- ▶ designati dalla F.I.Cr.
- ▶ responsabili dei tempi registrati
- ▶ cronometraggio simultaneo manuale

TECNICO VIDEO

- ▶ responsabile del sistema video a circuito chiuso
- ▶ filma tutte le prove di: velocità – keirin – corsa a punti – americana - scratch
- ▶ collabora in particolar modo con il Giudice Arbitro - Presidente di Giuria

SPEAKER

- ▶ ruolo informativo oltre che di animazione della gara
- ▶ deve possedere una buona conoscenza delle regole
- ▶ annuncia ufficialmente un risultato o una decisione del Collegio di Giuria

DELEGATO TECNICO

- ▶ designato dall'U C I per i Campionati del Mondo – prove di Coppa del Mondo – Giochi Olimpici – Campionati del Mondo "B" e Campionati Continentali
- ▶ designato dalla F C I per i Campionati Italiani Assoluti (open – giovanili) ed altre competizioni di interesse nazionale
- ▶ designato dal Comitato Regionale in occasione dei Campionati Regionali e di altre competizioni di interesse regionale
 - ⇒ rappresenta l'Organismo che lo ha designato
 - ⇒ cura l'immagine del ciclismo
 - ⇒ collabora con il Collegio di Giuria

IL COLLEGIO DI GIURIA

- ☛ designato da UCI – CNGG o CRGG in funzione del tipo di riunione
- ☛ tiene costantemente dei briefings prima e dopo le riunioni mattutine – pomeridiane – serali



- ⇒ sobrietà e massima concentrazione
- ⇒ curati nella divisa
- ⇒ no sigarette e no uso telefoni cellulari durante lo svolgimento delle competizioni
- ⇒ evitare di gesticolare in modo plateale al verificarsi di infrazioni o di situazioni particolari

PRESIDENTE

- ▷ interlocutore con Direttore di riunione – Tecnici – Delegato Tecnico
- ▷ assicura un comportamento uniforme della Giuria
- ▷ attribuisce le funzioni ai colleghi e ai commissari aggiunti
- ▷ è responsabile dell'ammissione in gara dei partecipanti
- ▷ vigila sulla regolarità della cerimonia protocollare e se invitato vi presenza

SEGRETARIO

- ➔ si occupa della verifica licenze ed iscrizioni alle prove con la collaborazione dei colleghi
- ➔ prepara le composizioni delle varie competizioni (dispone dei risultati relativi ai campionati dell'anno precedente)
- ➔ compila le classifiche e redige comunicati e verbali
- ➔ verifica i comunicati prima della distribuzione
- ➔ informa lo speaker

STARTER

- ▷ verifica i dorsali dei corridori
- ▷ responsabile delle partenze di tutte le prove
- ▷ arresta per falsa partenza o per partenza irregolare
- ▷ può interrompere una prova già cominciata
- ▷ collabora con il Giudice di arrivo

GIUDICE DI ARRIVO

- ➔ rileva tutti gli arrivi
- ➔ se necessario visiona il photofinish
- ➔ trasmette i risultati ufficiali al segretario
- ➔ collabora con lo starter

GIUDICE ARBITRO

- ▷ designato per tale funzione dall' UCI per le competizioni iscritte nel calendario mondiale; nominato dal Presidente di Giuria nelle prove di campionato nazionale tenuto conto che il commissario designato per tale funzione deve essere il medesimo per tutte le prove o lo stesso per la velocità e il keirin e/o per la corsa a punti e la madison
- ▷ prende decisioni tecniche in merito alla regolarità delle gare di velocità – keirin corsa a punti e madison
- ▷ osserva e controlla da posizione esterna ed alta rispetto alla pista

COMMISSARI TITOLARI

- ➔ normalmente in numero di 2
- ➔ controllano e deliberano collegialmente (con il Presidente) sulla regolarità delle gare
- ➔ si posizionano alle curve o in altro posto indicato dal Presidente
- ➔ intervengono nel constatare gli incidenti

COMMISSARI AGGIUNTI

- ▷ reggono i corridori (es. inseguimento a squadre)
- ▷ addetti al contagiri, campana
- ▷ addetti al quartier corridori, ecc....
- ▷ si posizionano nei posti indicati dal Presidente
- ▷ collaborano con l'ispettore antidoping

INCIDENTI

RICONOSCIUTI

- ☛ caduta
- ☛ foratura
- ☛ rottura di un pezzo essenziale della bicicletta

NON RICONOSCIUTI

- ☛ rottura di un pezzo della bicicletta a causa di cattiva manutenzione
- ☛ salto di catena
- ☛ difetto di serraggio
- ☛ salto del piede dal pedale, ecc.....

LA CADUTA CONSEGUENTE AD UNO DEI CASI SOPRA CITATI E' CONSIDERATA COME UN INCIDENTE "NON RICONOSCIUTO"

SANZIONI

tutte le infrazioni e tutti i comportamenti non sportivi sono sanzionati in funzione della gravità da:

- ☛ ammonizione (segnalazione con bandiera gialla) max. 1 per ogni prova
- ☛ espulsione (segnalazione con bandiera rossa) dopo ammonizione
- ☛ declassamento
- ☛ esclusione dalla competizione
- ☛ ammenda

RECLAMI

Contro l'apprezzamento di situazioni di corsa e l'applicazione delle regole di corsa fatte dal Collegio dei Commissari non è ammesso nessun reclamo per qualsiasi tipo di competizione

PROSPETTO INFRAZIONI e SANZIONI

A	AMMONIZIONE	B	AMMENDA	C	DECLASSAMENTO	D	ESPULSIONE
---	-------------	---	---------	---	---------------	---	------------

01. per aver deviato dalla propria linea durante lo svolgimento dello sprint
02. per passaggio sulla zona di riposo durante lo svolgimento dello sprint
03. per passaggio volontario sulla zona di riposo durante lo svolgimento della prova
04. per non aver mantenuto la propria linea negli ultimi 200mt o dall'inizio dello sprint
05. per manovra illecita al fine di impedire il passaggio di un avversario
06. per condotta pericolosa nell'ultima curva
07. per condotta pericolosa durante lo svolgimento della prova
08. per essere entrato nel corridoio dei velocisti quando questo era già occupato da un avversario
09. per manovra brusca verso l'interno danneggiando un avversario
10. per manovra brusca all'interno della corda provocando l'uscita di pista di un avversario
11. per aver stretto un avversario al fine di costringerlo a rallentare
12. per aver deviato la propria traiettoria stringendo un avversario verso l'esterno della pista
13. per aver rallentato bruscamente dopo aver superato un avversario
14. per comportamento flagrante e volontario contro.....
15. per aver provocato la caduta di un avversario
16. per manovra brusca che ha costretto a bloccare un avversario
17. per essersi presentato in ritardo alla partenza
18. per aver indossato 1 solo numero dorsale
19. per gesto scorretto
20. per comportamento scorretto
21. per aver spinto il suo avversario
22. per aver indossato una maglia con scritta pubblicitaria sul retro non consentita
23. per comportamento scorretto verso un Commissario
24. per aver piegato o ridotto le dimensioni di un numero dorsale
25. per aver indossato la maglia o altro capo di abbigliamento della nazionale con pubblicità non conforme
26. per assenza ingiustificata alla partenza di una prova dopo essersi qualificato per la stessa
27. per aver protestato platealmente alzando la mano dal manubrio durante lo svolgimento di una prova
28. per aver utilizzato una persona non ufficiale o più di una persona ufficiale nell'assistenza ad una prova
29. per essersi presentato alla partenza con materiale di scorta insufficiente

RIPARTIZIONE COMPITI DEL COLLEGIO DI GIURIA

POSTAZIONI E COMPITI	SPECIALITA'			
	Velocità ind. Keirin	Ins. Ind/sq Velocità a Squ.	Chilometro 500 mt – Giro Lanciato	Corsa a punti Madison Scratch Eliminazione
STARTER				
ASSISTENTE STARTER (sort)				
GIUDICE DI ARRIVO				
GIUDICE ARBITRO				
Programma giornaliero				
Conferma partenti				
Composizione qualif. e serie				
Quartier corridori				
Controllo materiale, vest., dors,...				
Contagiri e campana	1			
Contagiri e campana	2			
Cronometraggio	1			
Cronometraggio	2			
Bande di gomma piuma curva	1			
Bande di gomma piuma curva	2			
Commissari di curva	1			
	2			
	3			
	4			
Postazione centrale				
Linea rettilineo opposto				
Arresto corridori				
Quartier Commissari				
Blocco di partenza	1			
Blocco di partenza	2			
Testa della corsa				
Giri vinti				
Giri persi ritardatari e sit.incidenti				
Contabilità di classifica				
Incidenti e neutralizzazioni				
Ricezione contestazioni				
Cerimonia protocollare	1			
	2			

LE GARE

- secondo l'importanza

olimpiadi

campionati del mondo

coppa del mondo

campionati nazionali

altre competizioni

- secondo le categorie

open - donne elite - juniores m - donne juniores.....

LE DISCIPLINE "INTERNAZIONALI"

"per le quali si assegna anche un titolo del mondo o nazionale"

Velocità m f	Scratch m f	inseguimento Individuale m f
keirin m f	corsa a punti m f	inseguimento a squadre m f
km da fermo m	madison m	velocità a squadre m f
500 mt da fermo f		Omium m f

PARTECIPAZIONE

- i corridori di ctg Under 23 possono partecipare alle prove previste per gli Elite
- i corridori di 18 anni (ctg Juniores) possono partecipare alle prove previste per gli Under 23 e per gli Elite
- in funzione della classificazione UCI della prova vengono attribuiti specifici punteggi ai singoli corridori validi per il ranking Internazionale UCI

VELOCITA'

DEFINIZIONE

“La prova di velocità individuale è una prova nella quale i concorrenti disputano preliminarmente i 200mt lanciati al fine di determinare una classifica valida per il primo turno di competizione ove un concorrente conquista la qualificazione o la vittoria battendo il proprio o i propri avversari allo sprint. Si disputa con batterie da 2 a max 4 corridori e su 2 o 3 giri di pista”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

200mt
"LANCIATI"

- prova individuale contro il tempo sulla distanza dei 200mt lanciati
- ordine di partenza stabilito dal Collegio di Giuria
- numero di giri da percorrere in funzione della lunghezza della pista:

GIRI DI PISTA	LUNGHEZZA DELLA PISTA
3 ½	250mt
3	285,714mt
2 ½	333,33mt
2	400mt o superiori

- in caso di ex-equò i corridori in questione: saranno discriminati mediante sorteggio
- in caso di incidente (riconosciuto o non) il corridore prenderà una sola altra nuova partenza al termine della sessione di prove
- durante i campionati: i primi 8 del campionato precedente partiranno per ultimi ed in ordine inverso (1° ultimo - 2° penultimo - ecc..)

distanze

LUNGHEZZA DELLA PISTA
inferiori a 333,33mt
piste lunghe 333,33mt o superiori

GIRI DI PISTA

- 3
- 2

installazioni

contagiri - campana - fotofinish - sacchetti di gomma piuma (solo per i 200 metri lanciati)



COMPOSIZIONE BATTERIE QUALIFICAZIONI RECUPERI

- ☛ in funzione del numero dei partecipanti al torneo ad eccezione dei campionati, della coppa del mondo e dei giochi olimpici ove il criterio è stabilito da specifiche norme (dopo la prova dei 200mt lanciati torneo a 16 per le prove di coppa del mondo, torneo a 24 per i campionati del mondo, torneo a 18 per i giochi olimpici e di norma torneo a 12 per i campionati italiani)
- ☛ 1° miglior tempo con ultimo tempo, 2° miglior tempo con penultimo tempo, ecc.....
- ☛ possibilità di almeno 1 recupero ai concorrenti battuti (ogni concorrente deve gareggiare almeno 2 volte)
- ☛ ogni competizione deve includere almeno:
 - 8 corridori
 - la prova dei 200mt lanciati
 - ¼ di finale diretta
 - una finale valida per l'assegnazione dal 5° all' 8° posto
 - semifinali in 3 manches
 - finali 3° e 4° posto e 1° e 2° posto in 3 manches

CASI DI FORFAIT

- ☛ nelle prove a "due" l'avversario per essere dichiarato vincitore e senza percorrere alcuna distanza, dovrà regolarmente presentarsi sulla linea di partenza

POSIZIONI DI PARTENZA

- ☛ determinata per sorteggio
- ☛ il corridore sorteggiato n. 1 deve partire all'interno ("corda"), con l'obbligo di condurre almeno fino alla "linea dell'inseguimento" del rettilineo opposto a meno che venisse sorpassato, per volontà, dal suo o dai suoi avversari
- ☛ nelle prove a 2 manches il corridore sorteggiato NON come n. 1 diventa obbligatoriamente tale nella seconda batteria
- ☛ in caso di eventuale bella sarà effettuato un nuovo sorteggio

PARTENZA

☛ con fischietto

SURPLACE

- ☛ max. 2 volte in ogni manche per una durata di 30" ciascuna oltre la quale lo starter, dopo invito a riprendere la competizione al CORRIDORE DI TESTA, arresterà la prova. L'altro corridore sarà dichiarato vincitore della manche.
- ☛ nel caso di manche a 3 o a 4 concorrenti la manche sarà immediatamente ripetuta senza il corridore reo dell'infrazione che verrà declassato

CONDOTTA

PRIMA DELLO SPRINT ANCHE SE QUESTO VIENE LANCIATO DOPO LA LINEA DEGLI ULTIMI 200 mt

☛ i corridori possono utilizzare tutta la larghezza della pista lasciando tuttavia uno spazio sufficiente per il passaggio dell'avversario evitando manovre pericolose

CONDOTTA

DURANTE LO SPRINT ANCHE SE QUESTO VIENE LANCIATO PRIMA DELLA LINEA DEGLI ULTIMI 200mt

- ☛ ogni corridore deve mantenere la propria direzione di marcia fino all'arrivo tranne nel caso in cui abbia almeno una chiara lunghezza di vantaggio sull'avversario evitando comunque manovre pericolose
- ☛ un corridore non può attaccare all'interno (sulla sx) il proprio avversario quando questi si trova nella "corsia dei velocisti"
- ☛ il corridore di testa che lascia spontaneamente la "corsia dei velocisti" (verso dx) vi potrà rientrare (sulla sx) solo quando egli ha almeno una chiara lunghezza di vantaggio sul suo avversario
- ☛ il corridore che lancia lo sprint fuori dalla "corsia dei velocisti" non può entrarci se questo è già occupato dal suo avversario a meno che ci sia almeno una chiara lunghezza di vantaggio
- ☛ è vietato sprintare sulla costa azzurra
- ☛ nelle prove a 3 o a 4 corridori è vietato favorire un altro concorrente



INCIDENTI "RICONOSCIUTI"

- in caso di caduta
- in caso di foratura
- in caso di rottura di un pezzo essenziale della bicicletta

⇒ in questi tre casi i Commissari decideranno se ricominciare la prova o se considerare il risultato "acquisito" al momento dell'interruzione

INCIDENTI "NON RICONOSCIUTI"

- il corridore in questione sarà considerato SEMPRE "battuto"

"ALTRI CASI"

- nel caso in cui un corridore perde l'equilibrio, cade, tocca un altro concorrente o la balaustra
- nel caso in cui lo starter constata una infrazione flagrante prima dell'inizio dello sprint

⇒ se l'autore dell'infrazione NON E' declassato o squalificato (involontarietà) la corsa ricomincia con l'obbligo, da parte di questi, di condurre alla ripartenza della manche

⇒ se l'autore dell'infrazione E' declassato o squalificato (volontarietà), l'altro concorrente viene dichiarato vincitore se si tratta di prove a 2

⇒ se l'autore dell'infrazione E' declassato o squalificato (volontarietà), la corsa sarà ripetuta dagli altri 2/3 concorrenti se si tratta di prove a 3/4

SCHEMA COMPOSIZIONE BATTERIE VELOCITA' 12 CORRIDORI

1° TURNO

N1		1A1
N12		1A2

N2		2A1
N11		2A2

N3		3A1
N10		3A2

N4		4A1
N9		4A2

N5		5A1
N8		5A2

N6		6A1
N7		6A2

RIPESCAGGIO 1° TURNO

1°2		1B
4°2		9B
6°2		10B

2°2		2B
3°2		11B
5°2		12B

QUARTI DI FINALE (2 manches)

1° 2° B Q

1A1			1C
2B			5C

2A1			2C
1B			6C

3A1			3C
6A1			7C

4A1			4C
5A1			8C

SEMIFINALI (2 manches)

1° 2° B Q

1C			1D
4C			3D

2C			2D
3C			4D

FINALE 9° / 12° POSTO

9B		
10B		
11B		
12B		

FINALE 5° / 8° POSTO

5C		
6C		
7C		
8C		

FINALE 3° / 4° POSTO (2 manches)

1° 2° B

3D		
4D		

FINALE 1° / 2° POSTO (2 manches)

1° 2° B

1D		
2D		

SCHEMA COMPOSIZIONE BATTERIE VELOCITA' 16 CORRIDORI

PARTENTI	FORMULA	PROVA	COMPOSIZIONE	1°	ALTRO
16	1/8 di finali	1	N1 - N16	1 A 1	Classificati secondo le qualificazioni dei 200 mt. lanciati
	8 x 2 ⇨ 1 = 8	2	N2 - N15	2 A 1	
		3	N3 - N14	3 A 1	
		4	N4 - N13	4 A 1	
		5	N5 - N12	5 A 1	
		6	N6 - N11	6 A 1	
		7	N7 - N10	7 A 1	
		8	N8 - N9	8 A 1	
8	1/4 di finali	1	1 A 1 - 8 A 1	1 C 1	Per piazzamenti dal 5° all' 8° posto
	4 x 2 ⇨ 1 = 4	2	2 A 1 - 7 A 1	2 C 1	
		3	3 A 1 - 6 A 1	3 C 1	
		4	4 A 1 - 5 A 1	4 C 1	
4	1/2 di finali	1	1 C 1 - 4 C 1	1 D 1	1 D 2
	2 x 2 ⇨ 1 = 2 (2 batterie 3 event.)	2	2 C 1 - 3 C 1	2 D 1	2 D 2
4	Finali	1	1 D 1 - 2 D 1	1° oro	2° argento
	2 x 2 ⇨ 1 = 2	2	1 D 2 - 2 D 2	3° bronzo	4°
	(2 batterie 3 event.)				

SCHEMA COMPOSIZIONE BATTERIE VELOCITA' 18 CORRIDORI

1° TURNO

N1		1A1	
N18		1A2	

N2		2A1	
N17		2A2	

N3		3A1	
N16		3A2	

N4		4A1	
N15		4A2	

N5		5A1	
N14		5A2	

N6		6A1	
N13		6A2	

N7		7A1	
N12		7A2	

N8		8A1	
N11		8A2	

N9		9A1	
N10		9A2	

RIPESCAGGIO 1° TURNO

1A2		1B	
6A2		13B	
9A2		14B	

2A2		2B	
5A2		15B	
7A2		16B	

3A2		3B	
4A2		17B	
8A2		18B	

OTTAVI DI FINALE

1A1		1C1	
3B		1C2	

2A1		2C1	
2B		2C2	

3A1		3C1	
1B		3C2	

4A1		4C1	
9A1		4C2	

5A1		5C1	
8A1		5C2	

6A1		6C1	
7A1		6C2	

RECUPERO OTTAVI DI F.

1C2		1D	
4C2		9D	
6C2		10D	

2C2		2D	
3C2		11D	
5C2		12D	

QUARTI DI FINALE (2 manches)

1°	2°	B	Q
1C1			1F
2D			5F

2C1			5F
1D			6F

3C1			3F
6C1			7F

4C1			4F
5C1			8F

SEMIFINALI (2 manches)

1°	2°	B
1F		1G
4F		3G

2F		2G
3F		4G

FINALE 13° / 18° POSTO

13B		
14B		
15B		
16B		
17B		
18B		

FINALE 9° / 12° POSTO

9D		
10D		
11D		
12D		

FINALE 5 / 8° POSTO

3F		
6F		
7F		
8F		

FINALE 3°/4° POSTO

1°	2°	B
3G		
4G		

FINALE 1°/2° POSTO

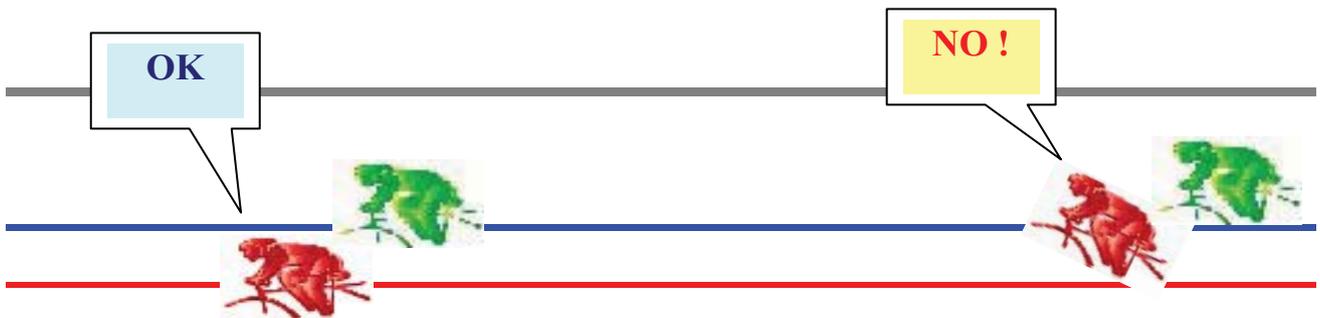
1°	2°	B
1G		
2G		

SCHEMI VELOCITA' 1/2



ROSSO DEVE LASCIARE UNO SPAZIO SUFFICIENTE PER IL PASSAGGIO DI **VERDE**

V1



ROSSO DEVE CONSERVARE LA SUA LINEA SENZA STRINGERE **VERDE** VERSO LA BALAUSTRATA

V2

SCHEMI VELOCITA' 3/4



SCHEMI VELOCITA' 5/6

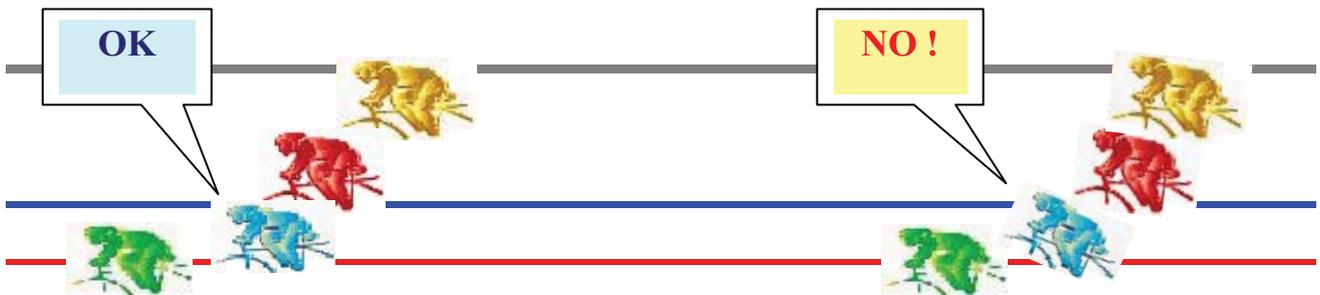


SCHEMI VELOCITA' 7/8



VERDE NON HA PIU' IL DIRITTO DI FARE ALCUNA MANOVRA PER IMPEDIRE IL PASSAGGIO DI **ROSSO** FAVORENDO COSI' **AZZURRO**

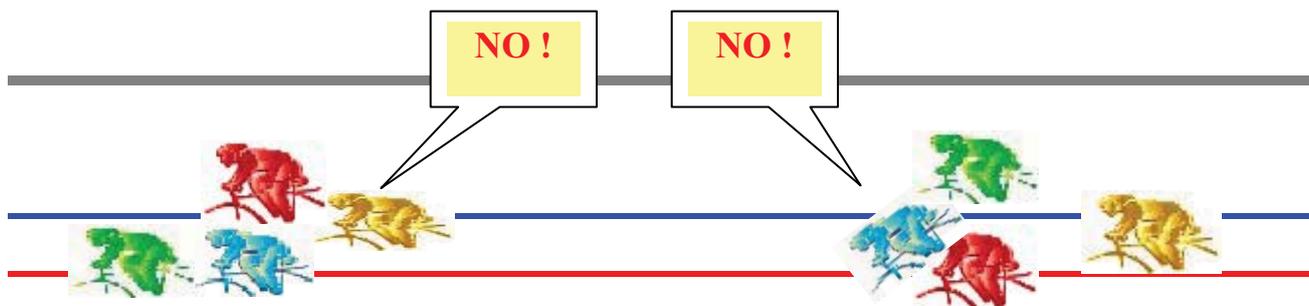
V7



AZZURRO NON PUO' STRINGERE **ROSSO** E **ORO** PER FAVORIRE **VERDE**

V8

SCHEMA VELOCITA' 9



- AZZURRO NON PUO' STRINGERE **ROSSO** PER FAVORIRE **VERDE**
- **ORO** NON PUO' FORZARE IL PASSAGGIO OBBLIGANDO AZZURRO E **ROSSO** A CAMBIARE TRAIETTORIA

V9

INSEGUIMENTO INDIVIDUALE

DEFINIZIONE

“Due corridori si affrontano su una distanza determinata partendo da due punti diametralmente opposti della pista. E' dichiarato vincitore il corridore che raggiunge il suo avversario o il corridore che registra il miglior tempo”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanze

- ◆ km 4 cat. Open
- ◆ Km 3 cat. Juniores / Allievi / Donne Elite
- ◆ Km 2 cat. Donne Juniores / Donne Allieve

installazioni

- doppi contagiri e campane, bande cronometriche
- bandiere rosse e verdi (per 1° ed ultimo km uomini – primi ed ultimi 500mt donne)
- sacchetti di gommapiuma alle curve ogni 5mt
- 2 blocchi di partenza – “starting - blocks”

procedura

- ☛ i corridori sono alla corda e partono con lo starting-block
 - ☛ in assenza dello starting-block, il giudice di partenza si piegherà al centro della pista e, assicuratosi che i concorrenti siano pronti, dopo che lo speaker avrà pronunciato l'avvertimento "corridori, attenzione", sparerà il colpo di pistola
- ☛ nessuna differenza tra incidente "riconosciuto" o "non riconosciuto"
- ☛ con un doppio colpo di pistola si arresta la gara per "partenza irregolare"
- ☛ un colpo di pistola indica a ciascun concorrente la conclusione della prova (SOLO nelle finali)
- ☛ il corridore che realizza il miglior tempo nella fase precedente conclude la prova sul rettilineo principale
- ☛ un corridore è considerato raggiunto quando la pedaliera del suo avversario affianca la pedaliera della propria bicicletta
- ☛ il torneo, in TUTTE le competizioni, si disputa su 2 fasi (qualificazioni e finali) con la seguente formula:
i 4 migliori tempi registrati nelle qualificazioni disputeranno direttamente le finali
 - ▶ 1° miglior tempo contro 2° miglior tempo ⇒ Finale 1° e 2° posto
 - ▶ 3° miglior tempo contro 4° miglior tempo ⇒ Finale 3° e 4° posto
- ☛ tutti gli altri corridori saranno classificati in base ai rispettivi tempi registrati nelle qualificazioni
- ☛ i tempi sono registrati al 1000° di secondo
- ☛ registrazione dei tempi al passaggio di ogni mezzo giro
- ☛ in caso di parità di tempi al 1000° di secondo il corridore che ha realizzato il miglior tempo nell'ultimo giro sarà dichiarato vincitore
- ☛ il corridore che non prende il via alle finali sarà dichiarato 2° o 4°
- ☛ se la motivazione dell'assenza non è giustificata il posto resterà vacante
- ☛ se in pista gareggiano 2 corridori della stessa squadra sarà necessario un "accorgimento" per distinguere l'uno dall'altro in maniera visibile (es. diverso colore del casco o della bicicletta, ecc...)

QUALIFICAZIONI

criteri

- accoppiare due corridori del medesimo valore ("evitare" ripetizioni x finali)
- si tiene conto esclusivamente dei tempi realizzati
- il corridore raggiunto continua per registrare il tempo e non deve prendere la scia dell'avversario pena la squalifica
- ricerca dei 4 migliori tempi

INCIDENTI



NEL 1° MEZZO GIRO

- sarà data immediatamente una nuova partenza per entrambi i corridori

DOPO IL 1° MEZZO GIRO

- la corsa non sarà arrestata
- "il corridore incidentato effettuerà un nuovo tentativo da solo o accoppiato con altro concorrente che trovasi nella medesima situazione al termine della serie di qualificazioni"
- "il corridore rimasto in pista continua la prova da solo"
- max. 2 partenze per corridore

FINALI

criteri

- sulla base dei tempi registrati nelle qualificazioni:

i due migliori tempi ➡ finale per il 1° e 2° posto
3° e 4° miglior tempo ➡ finale per il 3° e 4° posto

INCIDENTI



NEL 1° MEZZO GIRO

- sarà data immediatamente una nuova partenza per entrambi i corridori
- max. 2 partenze per corridore

PRIMA DELL'ULTIMO KM (500mt)

- la corsa è interrotta, si riparte dopo 5'
- il corridore di testa riparte sulla linea del suo ultimo mezzo giro
- l'altro corridore riparte PRIMA della linea opposta con il ritardo in metri registrato al suo ultimo passaggio al mezzo giro precedente
- il tempo finale sarà la somma dei tempi impiegati nei due tronconi di gara

FORMULA: media/h corridore di testa – media/h corridore in ritardo = ritardo in metri

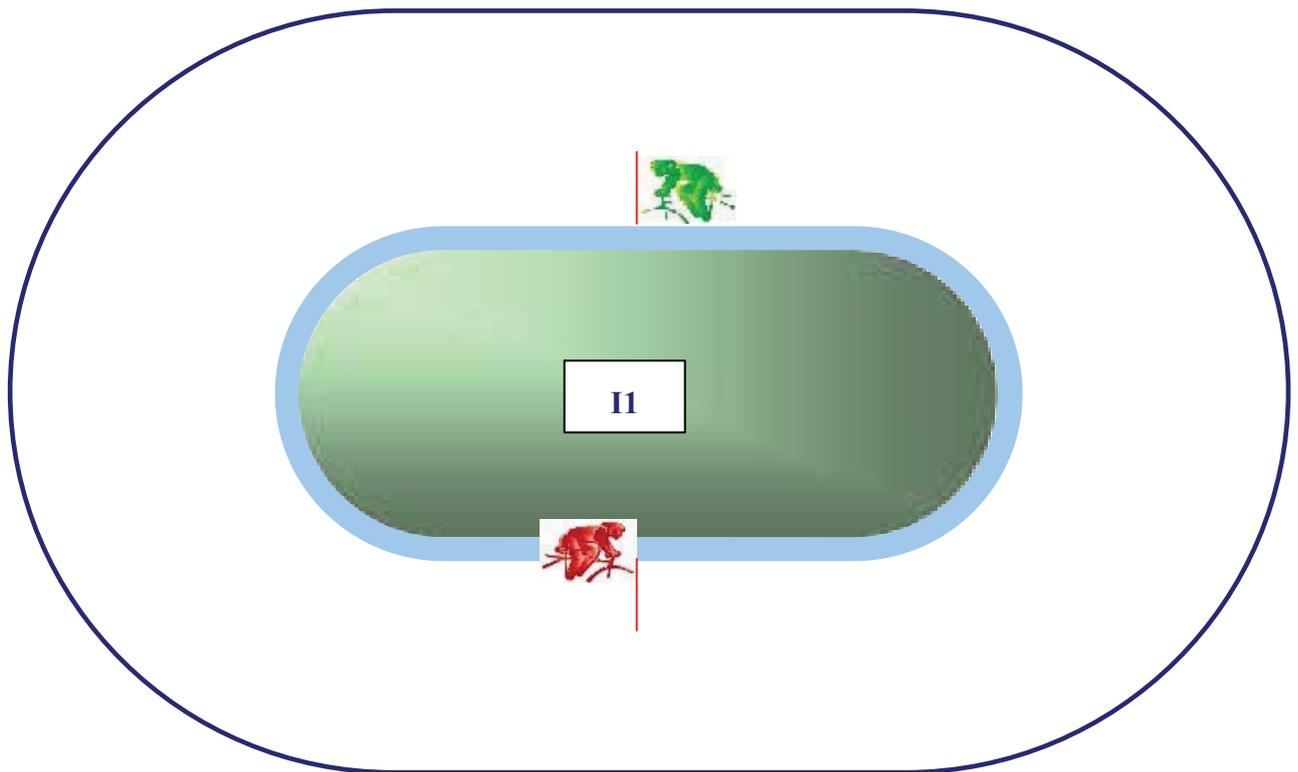
NELL'ULTIMO KM (500mt)

- il corridore in testa al momento dell'incidente sarà dichiarato vincitore
(PRINCIPIO DEL RISULTATO ACQUISITO)

SCHEMA INSEGUIMENTO INDIVIDUALE n. 1



POSIZIONE DI PARTENZA

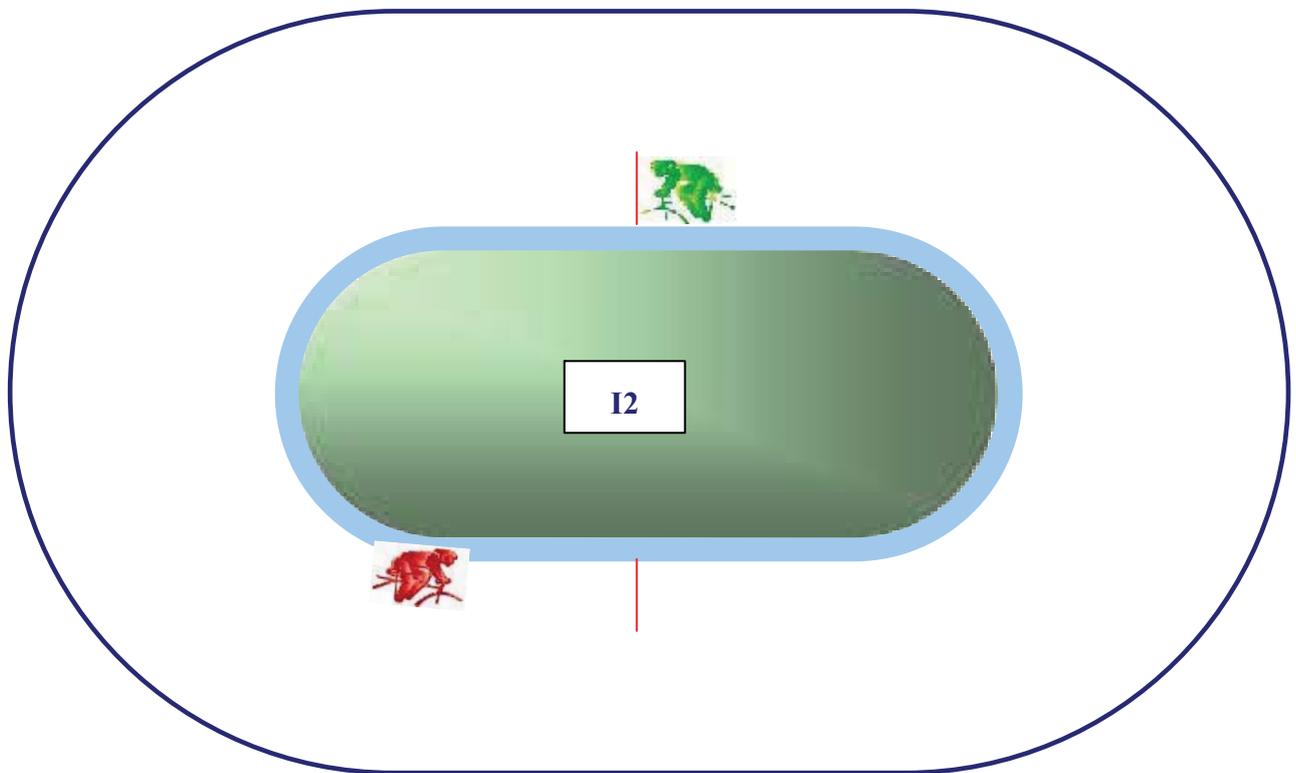


SCHEMA INSEGUIMENTO INDIVIDUALE n. 2



POSIZIONE DI PARTENZA

POSIZIONE DI RIPARTENZA CON VANTAGGIO ACQUISITO DOPO INCIDENTE
IN UNA PROVA DI FINALE



VERDE SI TROVAVA IN TESTA AL MOMENTO DELL'INCIDENTE E **ROSSO** RIPARTE CON IL DISTACCO (IN SPAZIO) CHE AVEVA AL MOMENTO DELL'INCIDENTE

INSEGUIMENTO A SQUADRE

DEFINIZIONE

“Due squadre di 4 corridori (3 per le donne) si affrontano su una determinata distanza. Le squadre partono da due punti diametralmente opposti della pista. Viene dichiarata vincitrice la squadra che raggiunge l'avversaria o la squadra che registra il miglior tempo al meglio del suo 3° corridore”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanza

- ⇒ km 3 cat. Allievi - Donne
- ⇒ km 4 cat. Juniores
- ⇒ km 4 cat. Open

installazioni

- doppi contagiri e campane, bande cronometriche
- sacchetti di gommapiuma alle curve ogni 5mt
- 2 blocchi di partenza – “starting-blocks



procedura

- ⇒ nessuna differenza tra incidente “riconosciuto” o “non riconosciuto”
- ⇒ sulle piste inferiori a 400 mt. (UCI) le qualificazioni si svolgono con una squadra per volta (inferiori a 333,333 mt nelle gare FCI)
- ⇒ la composizione della squadra può variare ogni prova, va comunicata un’ora prima
- ⇒ partenza: un corridore alla corda, con lo starting-block, avrà l’obbligo di condurre fino al primo cambio
 - ⇒ in assenza dello starting-block, il giudice di partenza si piegherà al centro della pista e, assicuratosi che i concorrenti siano pronti, dopo che lo speaker avrà pronunciato l’avvertimento “corridori, attenzione”, sparerà il colpo di pistola
- ⇒ partenza: gli altri componenti della squadra saranno allineati sulla linea di partenza o situati a 45° e posti a 1mt. di distanza l’uno dall’altro
- ⇒ con un doppio colpo di pistola si arresta la gara per falsa partenza (per es. quando un componente della squadra anticipa la partenza)
- ⇒ la squadra che provoca due false partenze:
 - ▶ nelle qualificazioni viene eliminata
 - ▶ in finale è retrocessa
- ⇒ le spinte tra concorrenti sono proibite
 - ▶ nelle qualificazioni la squadra è eliminata
 - ▶ successivamente è retrocessa
- ⇒ una squadra è considerata raggiunta quando gli avversari (almeno 3 corridori) sono a una distanza uguale o inferiore a 1 metro
- ⇒ i commissari per evitare collisioni indicano con bandiera rossa l’avvicinamento degli avversari = nessun cambio
- ⇒ il tempo è registrato sulla ruota anteriore del terzo corridore
- ⇒ un colpo di pistola all’arrivo del 3° componente di ciascuna squadra indica la conclusione della prova (SOLO nelle finali)

- ⇒ la squadra che realizza il miglior tempo nella fase precedente conclude la prova sul rettilineo principale
- ⇒ Il torneo, in TUTTE le competizioni, si disputa in 2 fasi (qualificazioni – finali) con la seguente formula:
 - i 4 migliori tempi registrati nelle qualificazioni disputeranno direttamente le finali
 - ▶ 1° miglior tempo contro 2° miglior tempo ⇒ Finale 1° e 2° posto
 - ▶ 3° miglior tempo contro 4° miglior tempo ⇒ Finale 3° e 4° posto
- ⇒ tutte le altre squadre saranno classificate in base ai rispettivi tempi registrati nelle qualificazioni
- ⇒ i tempi sono registrati al 1000° di secondo
- ⇒ in caso di parità di tempi al 1000° di secondo la squadra che ha realizzato il miglior tempo nell'ultimo giro sarà dichiarata vincitrice
- ⇒ registrazione dei tempi al passaggio di ogni mezzo giro sul TERZO componente della squadra (sia maschile che femminile)
- ⇒ la squadra che non prende il via alle finali sarà dichiarata 2° o 4°
- ⇒ se la motivazione dell'assenza non è giustificata il posto resterà vacante
- ⇒ se c'è da classificare allo stesso tempo delle squadre che si trovano in uno dei seguenti casi, la classifica sarà stabilita in ordine decrescente a partire dall'ottavo posto:
 - ▶ squadre che hanno dichiarato forfait
 - ▶ squadre che hanno provocato 2 false partenze
 - ▶ squadre declassate per spinte tra "compagni di squadra"
 - ▶ squadre incomplete dopo un incidente
 - ▶ squadre raggiunte

QUALIFICAZIONI

criteri

- ☛ si tiene conto esclusivamente dei tempi realizzati
- ☛ ricerca dei 4 migliori tempi
- ☛ accoppiare due squadre del medesimo valore ("evitare" ripetizioni x finali)
- ☛ la squadra raggiunta continua per registrare il tempo senza prendere la scia della squadra avversaria pena la squalifica

INCIDENTI



NEL 1° MEZZO GIRO

- ☛ sarà data immediatamente una nuova partenza per entrambe le squadre

DOPO IL 1° MEZZO GIRO

- ☛ la corsa non sarà arrestata
- ☛ dal momento in cui si verifica l'incidente (pena l'eliminazione dal torneo), la squadra coinvolta decide, in 1 GIRO, se continuare con 3 uomini o fermarsi, l'altra squadra se possibile continua
- ☛ per le squadre FEMMINILI queste si devono obbligatoriamente fermare nel giro dove si è verificato l'incidente e queste effettueranno un nuovo tentativo da soli o con altra squadra che si trova nella medesima condizione al termine della serie di qualificazioni
- ☛ la squadra che NON sceglie di continuare con 3 corridori effettuerà un nuovo tentativo da sola o con altra squadra che si trova nella medesima condizione al termine della serie di qualificazioni
- ☛ al secondo tentativo la squadra deve continuare con 3 corridori (uomini e donne)
- ☛ una squadra che resta con 2 corridori sarà eliminata - "la squadra rimasta in pista continua la prova da sola"
- ☛ max. 2 partenze per squadra
- ☛ se durante il 2° tentativo una squadra è vittima di incidente questa deve continuare con 3 corridori e se resta con 2 componenti la squadra è eliminata

FINALI

criteri

- sulla base dei tempi registrati nelle qualificazioni:

i due migliori tempi → finale per il 1° e 2° posto
3° e 4° miglior tempo → finale per il 3° e 4° posto

INCIDENTI



NEL 1° MEZZO GIRO

- sarà data immediatamente una nuova partenza per entrambe le squadre
- se la squadra resta con meno di 3 corridori e subisce un altro incidente sarà eliminata (max. 2 partenze) e dichiarata 2° o 4°

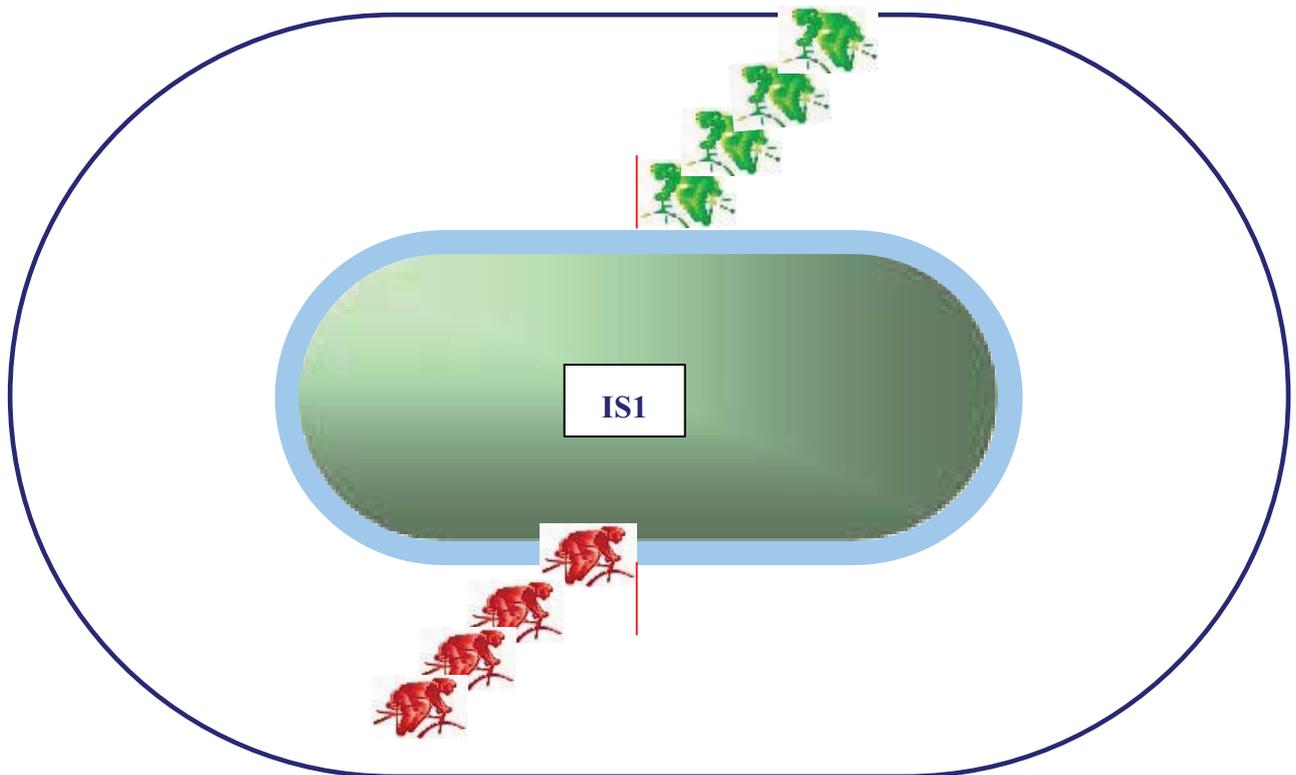
DOPO IL 1° MEZZO GIRO

- la corsa non sarà arrestata
- la squadra deve continuare con 3 corridori
- se la squadra resta con 2 corridori sarà dichiarata battuta e classificata al 4° o al 2° posto

SCHEMA INSEGUIMENTO A SQUADRE n. 1



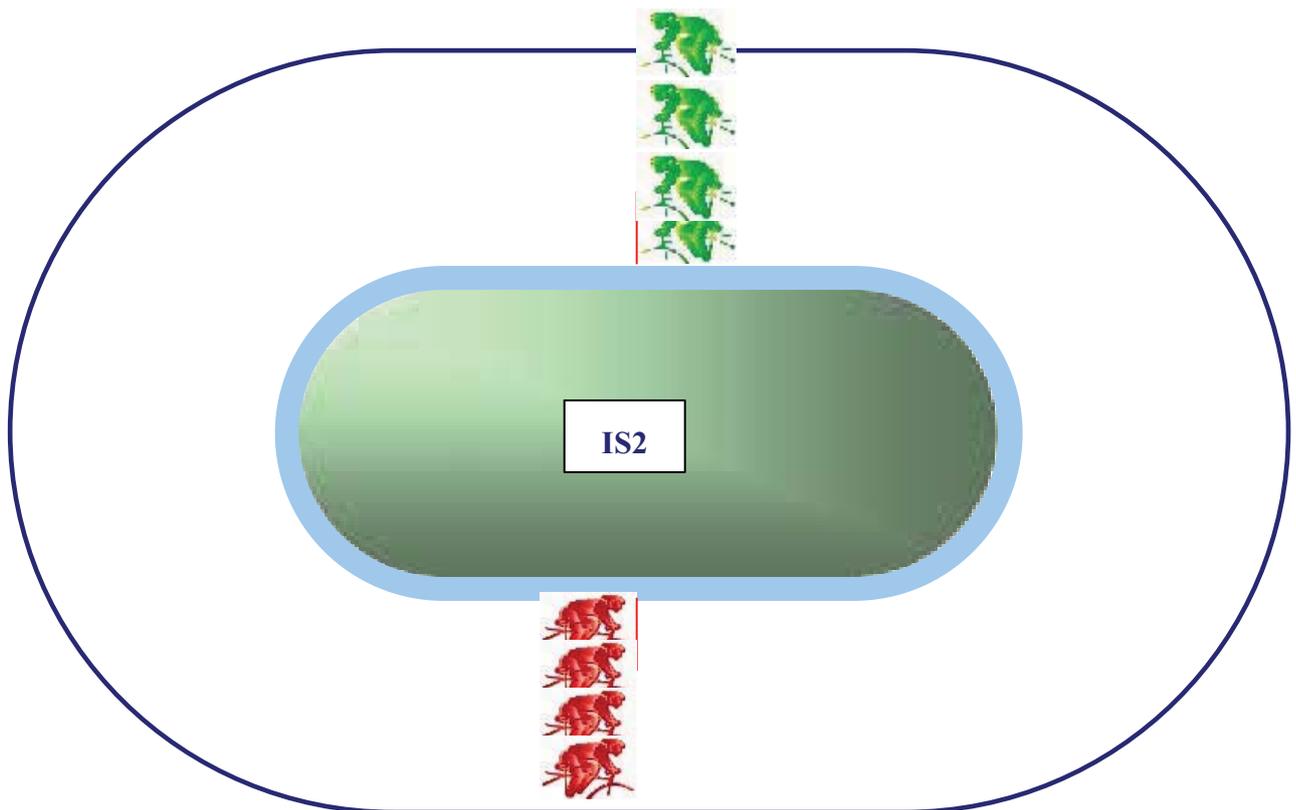
POSIZIONE DI PARTENZA



SCHEMA INSEGUIMENTO A SQUADRE n. 2



POSIZIONE DI PARTENZA



CHILOMETRO 500 metri

DEFINIZIONE

“E' una prova individuale contro il tempo con partenza da fermo sulla distanza di 1 km o 500mt”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanze

- km 1 cat. Open – Juniores
- 500 metri cat. Donne Elite – Donne Juniores

installazioni

- ☛ doppi contagiri e campane, bande cronometriche (1 x i campionati)
- ☛ sacchetti di gommapiuma alle curve ogni 5mt
- ☛ blocchi di partenza – “starting block”

criterio

- ☛ la competizione si disputa SEMPRE direttamente come finale



procedura

- i corridori gareggiano singolarmente o 2 x volta in funzione del numero dei partecipanti
- l'ordine di partenza è stabilito dai Commissari
- l'ordine di partenza nei campionati deve tener conto dei primi 10 corridori dell'edizione precedente che partiranno per ultimi ed in ordine inverso
- partenza con 1 colpo di pistola
- falsa partenza con doppio colpo di pistola
- arrivo con colpo di campana
- i tempi sono registrati al 1000° di secondo
- in caso di parità di tempi al 1000° di secondo eguale risultato sarà attribuito a ciascun concorrente (es. ex-equo 1° posto, ex-equo 2° posto, ecc.....)
- è l'unica specialità nel ciclismo su pista dove si assegnano pari titoli o pari medaglie per quanti sono i concorrenti arrivati ex-equo (campionati nazionali – continentali – del mondo)
- in caso di sospensione della riunione (es. maltempo ☁ , ecc..) i corridori che hanno gareggiato devono ripetere il tentativo: principio del "tutti nella stessa riunione"
- partenza: corridore alla corda, con lo starting-block



arresto della corsa 🚲

- falsa partenza: ripartenza immediata
- in caso di incidente "riconosciuto" o "non" il corridore ha diritto al massimo di 1 altra partenza dopo un tempo di circa 15 minuti
- Ogni corridore sarà autorizzato a prendere massimo 2 partenze in totale

CORSA A PUNTI

DEFINIZIONE

“La corsa a punti è una specialità nella quale la classifica finale è stabilita in base al numero dei punti ottenuti sia per piazzamenti nelle volate che per giri guadagnati”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanza

stabilita dalle norme in vigore in funzione della lunghezza della pista e della categoria di corridori discriminata ulteriormente se trattasi di qualificazioni o finale

criteri

installazioni

contagiri - campana - fotofinish

- Partecipazione ☛ in funzione dello sviluppo della pista
 eventuale composizione serie di semifinali e finale
- Sprint a punteggio ☛ ogni numero di giri più vicino alla distanza dei 2 Km (es: piste di 400mt ogni 5 giri)
 nelle piste di 250mt ogni 10 giri e il numero totale dei giri deve essere un multiplo di 10
- Punteggio assegnato ☛ 5 - 3 - 2 - 1 ad ogni sprint compreso l'ultimo
 20 punti al o ai corridori x ogni giro guadagnato sul gruppo principale (raggiungono la coda del gruppo + numeroso)
 - 20 punti al o ai corridori per ogni giro perso sul gruppo principale (raggiunti dalla testa del gruppo + numeroso)
- Classifica (discriminanti) ☛ maggior numero di punti guadagnati
 a parità di punti il miglior piazzamento nello sprint finale

procedura

NON E' CONSENTITO ALCUN ACCORDO TRA CONCORRENTI

In caso di intesa fra concorrenti, il Giudice Arbitro, eventualmente dopo un'ammonizione, può disporre l'espulsione degli stessi

PARTENZA

- ⇒ metà gruppo si prepara alla balastra, l'altra metà alla corda
- ⇒ un giro a vuoto, partenza lanciata con colpo di pistola se il gruppo è serrato

CORRIDORI ATTARDATI

- ⇒ non possono "collaborare" nel caso in cui sono raggiunti da altri in fuga pena l'espulsione dalla prova dopo un primo avvertimento
- ⇒ un corridore attardato e doppiato dal gruppo non può condurre pena l'espulsione dalla prova dopo un primo avvertimento
- ⇒ non possono partecipare agli sprint a punteggio
- ⇒ con uno o più giri di ritardo possono essere messi fuori corsa su indicazione del Commissari

VOLATE

- ◆ si disputano secondo le norme vigenti per la "velocità"
- ◆ il collegio di giuria può adottare ammonizione - retrocessione - espulsione
- ◆ se nel momento in cui si sta per disputare una volata uno o più corridori raggiungono il gruppo principale, questo o questi corridori beneficeranno del giro "guadagnato", dunque dell'attribuzione dei 20 punti: i punti della volata saranno immediatamente attribuiti ai corridori in "caccia" che seguono o, a quelli in testa al gruppo



- ♣ "riconosciuto" numero di giri di neutralizzazione più prossimi ai 1300mt, non applicabili nell'ultimo KM (negli ultimi 5 giri per Regolamento FCI)
- ♣ "riconosciuto" nell'ultimo KM (negli ultimi 5 giri per Regolamento FCI) verranno comunque classificati in base al numero dei punti acquisiti sino a quel momento
- ♦ i corridori che non terminano sono esclusi dalla classifica generale
- ♥ devono rientrare nella posizione che occupavano prima dell'incidente
- ♠ "non riconosciuto" i giri di sosta sono conteggiati come giri persi

SOSPENSIONE PER IMPRATICABILITA' DELLA PISTA ☔

decisione in funzione della distanza coperta fino al momento della sospensione:

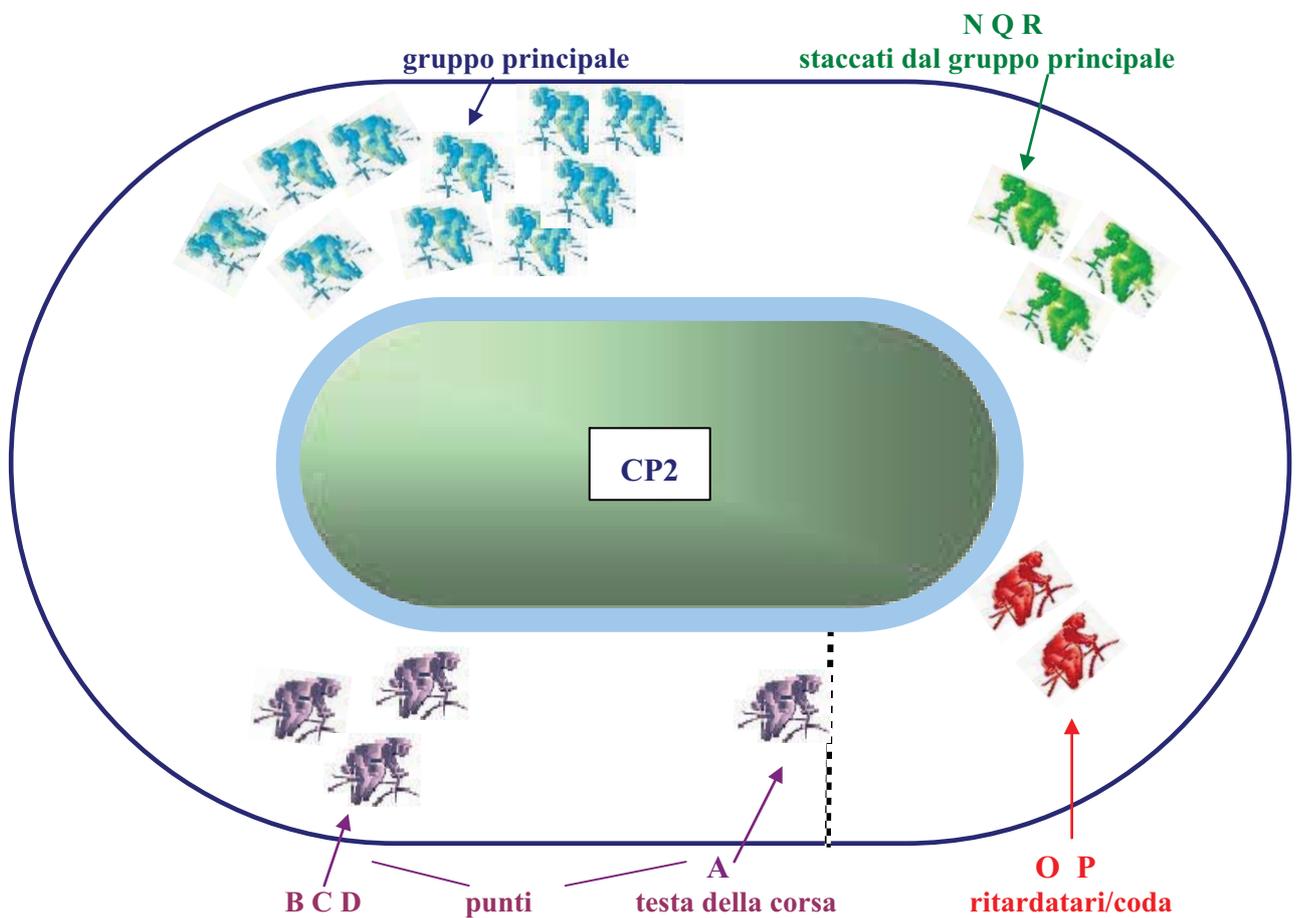
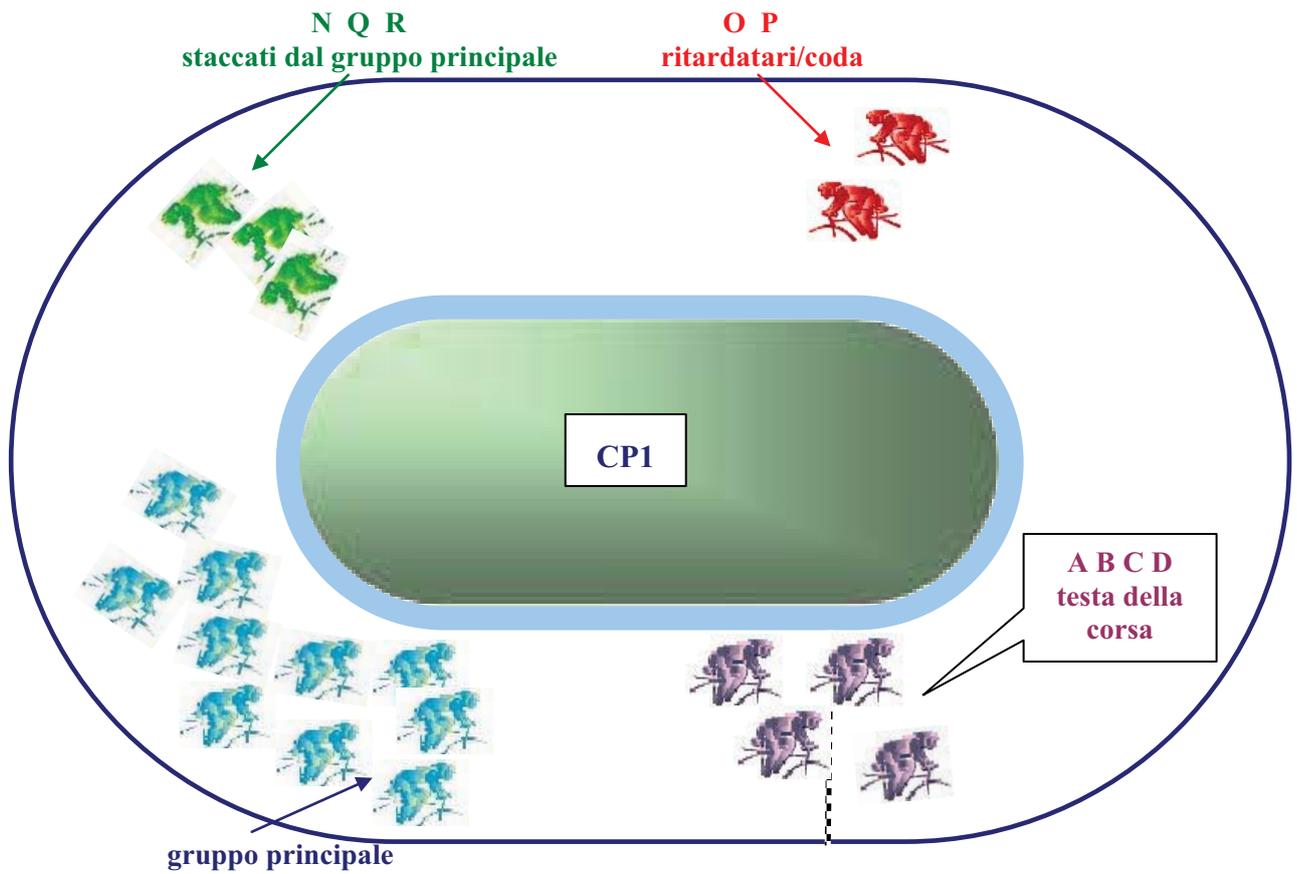
DISTANZA	DECISIONI		
	Ripetizione intera lo stesso giorno arresto prima	Ripetizione della corsa con i punti accumulati arresto tra	Risultato acquisito arresto dopo
10 km	8 km	/	8 km
15/16 km	10 km	/	10 km
20 km	10 km	10/15 km	15 km
24/25 km	10 km	10/20 km	20 km
30 km	15 km	15/25 km	25 km
40 km	15 km	15/30 km	30 km

- ♣ Il collegio di giuria dovrà stabilire tramite comunicato ufficiale, in funzione della distanza da percorrere, i numeri di giri esatti relativi alle suddette disposizioni

NEUTRALIZZAZIONE

- ♣ caduta di più di metà gruppo: si riparte con le posizioni e classifica registrate al momento della caduta

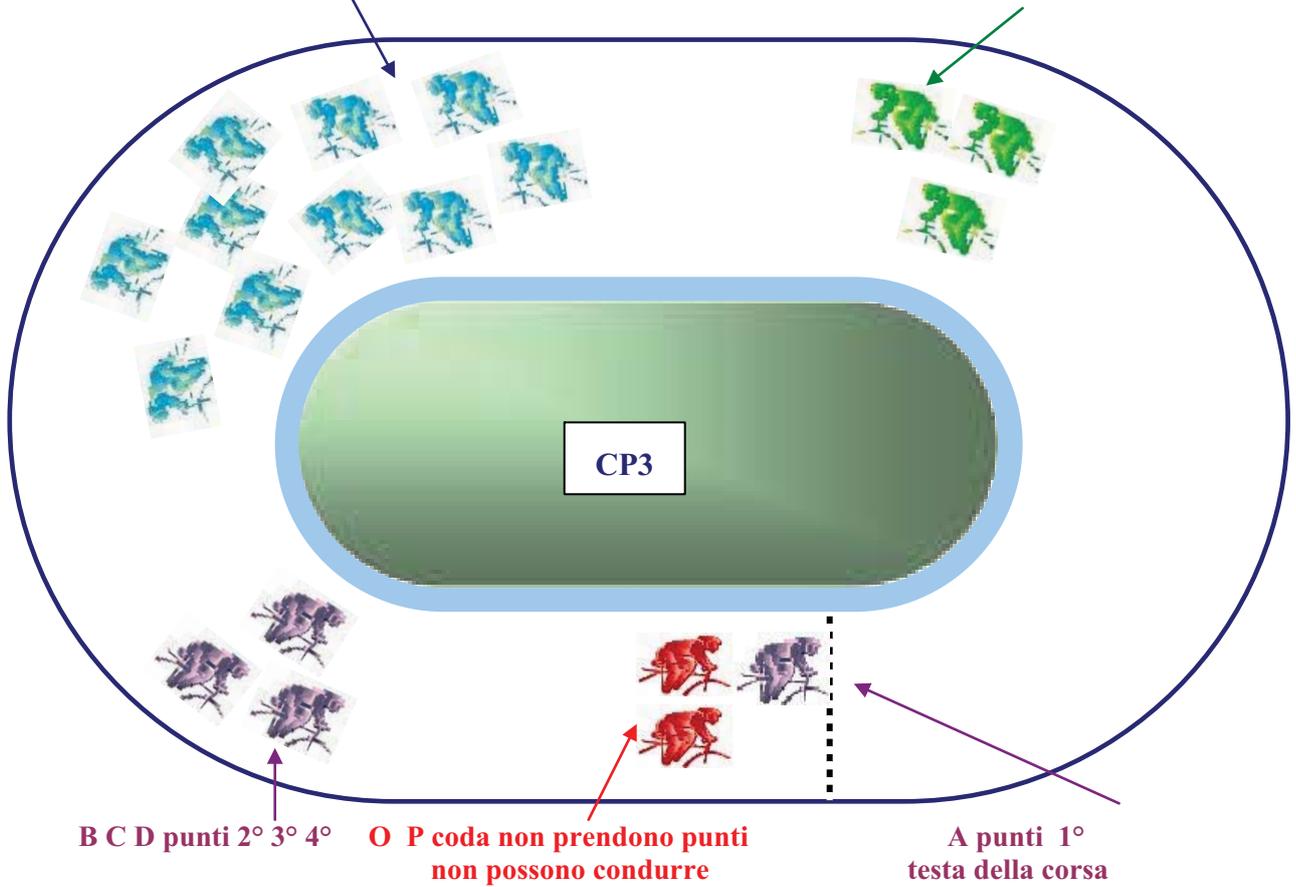
SCHEMI CORSA A PUNTI sequenze 1 e 2 di 8



SCHEMI CORSA A PUNTI sequenze 3 e 4 di 8

gruppo principale

N Q R staccati dal gruppo principale



B C D punti 2° 3° 4°

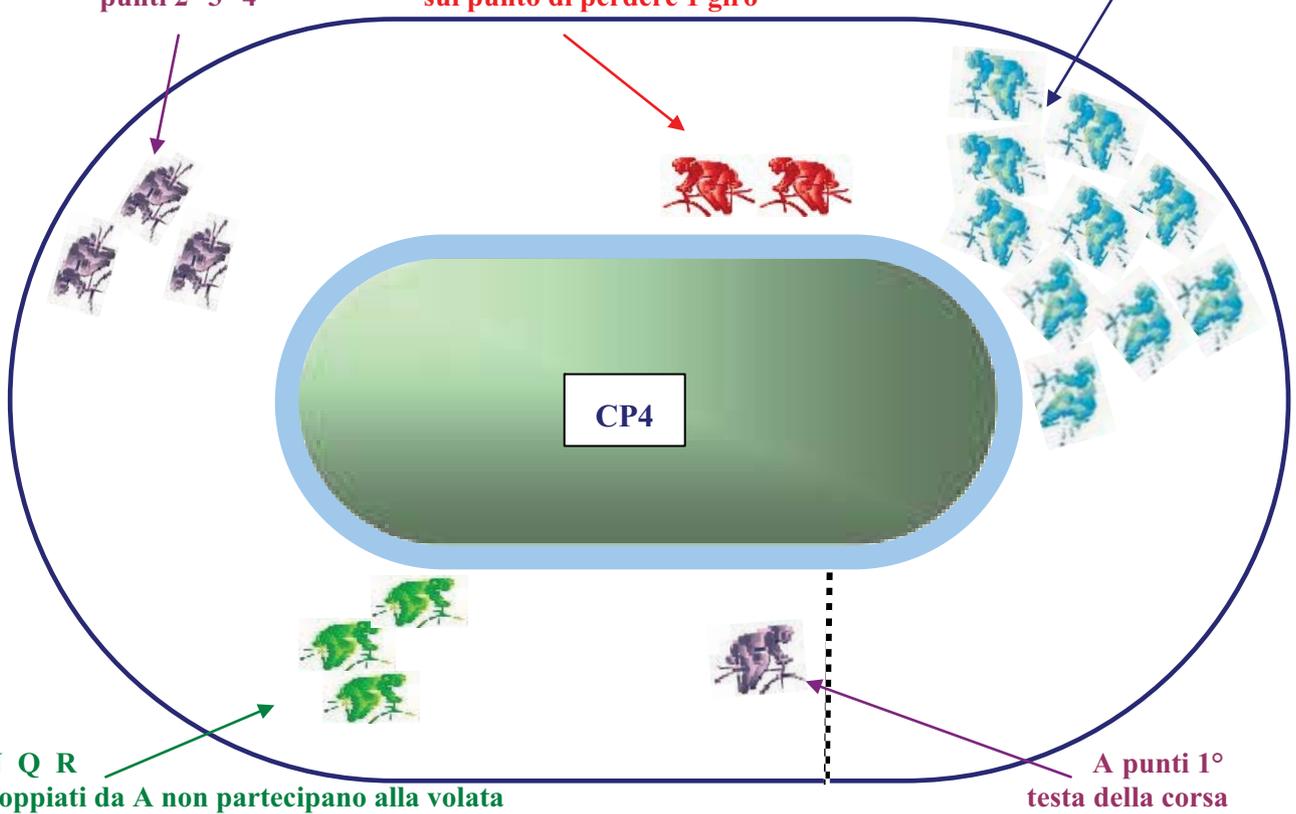
O P coda non prendono punti non possono condurre

A punti 1° testa della corsa

B C D punti 2° 3° 4°

O P sul punto di perdere 1 giro

gruppo principale



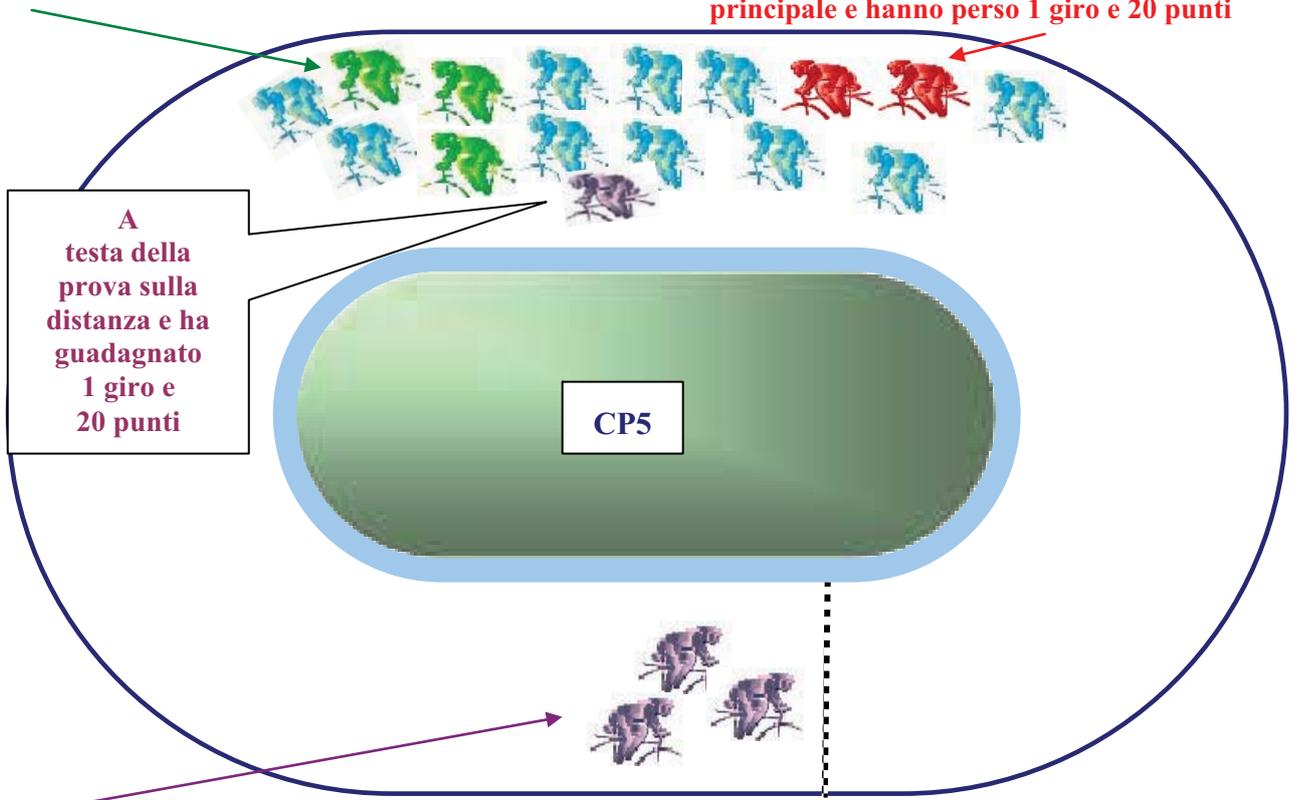
N Q R doppiati da A non partecipano alla volata

A punti 1° testa della corsa

SCHEMI CORSA A PUNTI sequenze 5 e 6 di 8

N Q R rientrati nel gruppo non hanno perso il giro

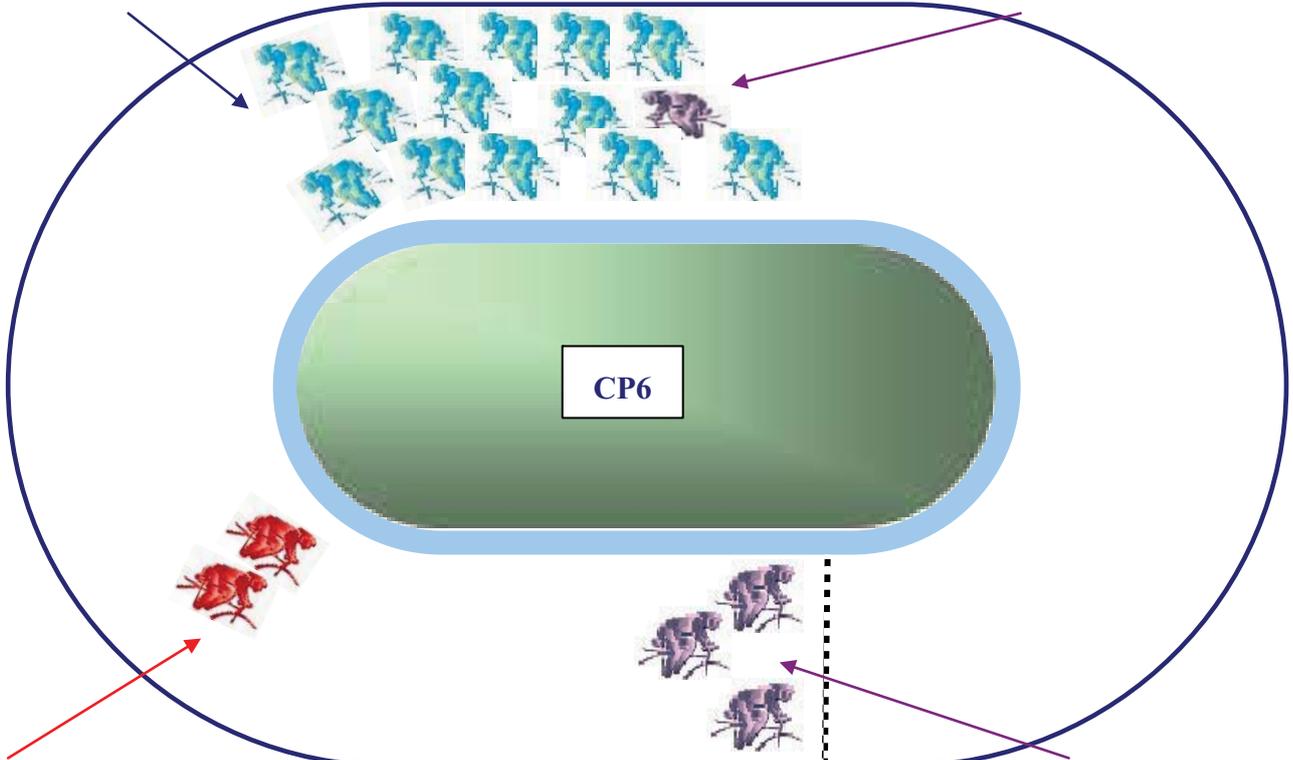
O P sono stati doppiati dal gruppo principale e hanno perso 1 giro e 20 punti



B C D testa della corsa – sono in procinto di guadagnare 1 giro - sono considerati a “caccia” con la stessa distanza del gruppo dove si trova A - su di loro si cambia il contagiri

gruppo principale

A testa della prova

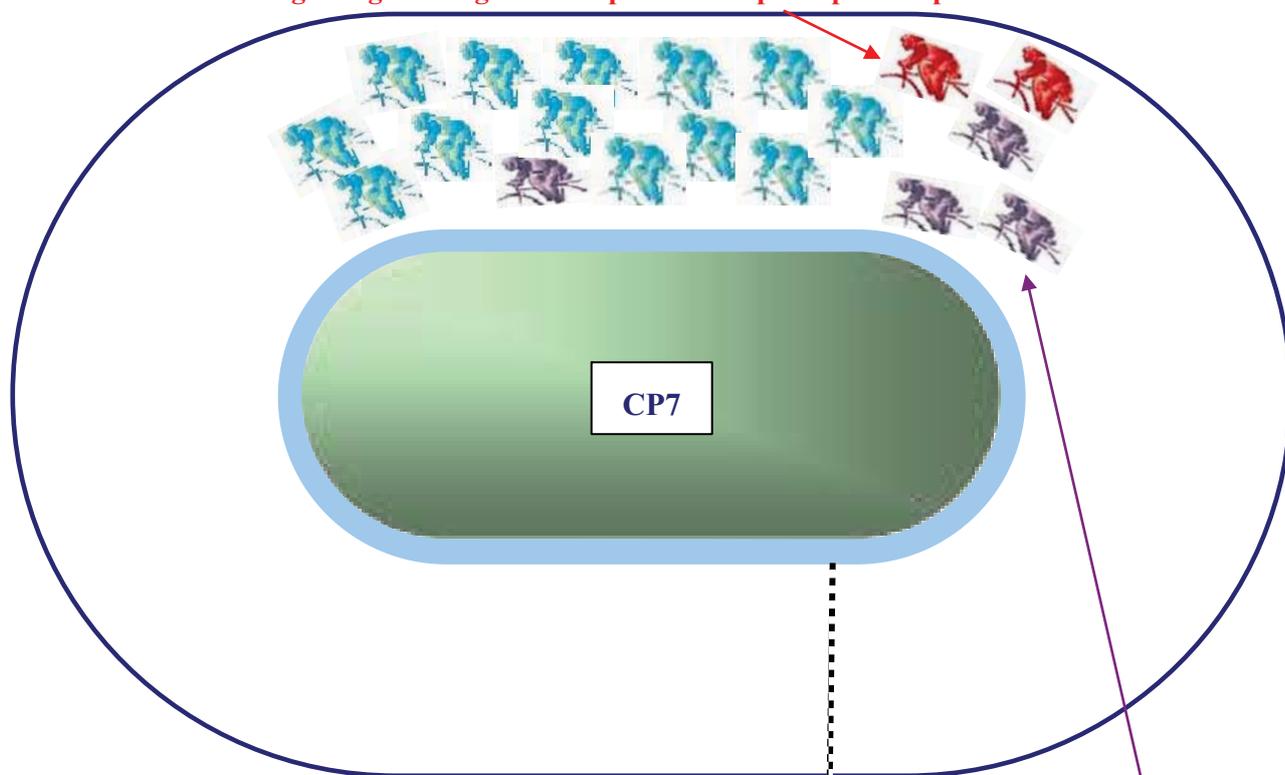


O P sono partiti all'inseguimento di B C D e uno dei 2 prenderà 1 punto nello sprint

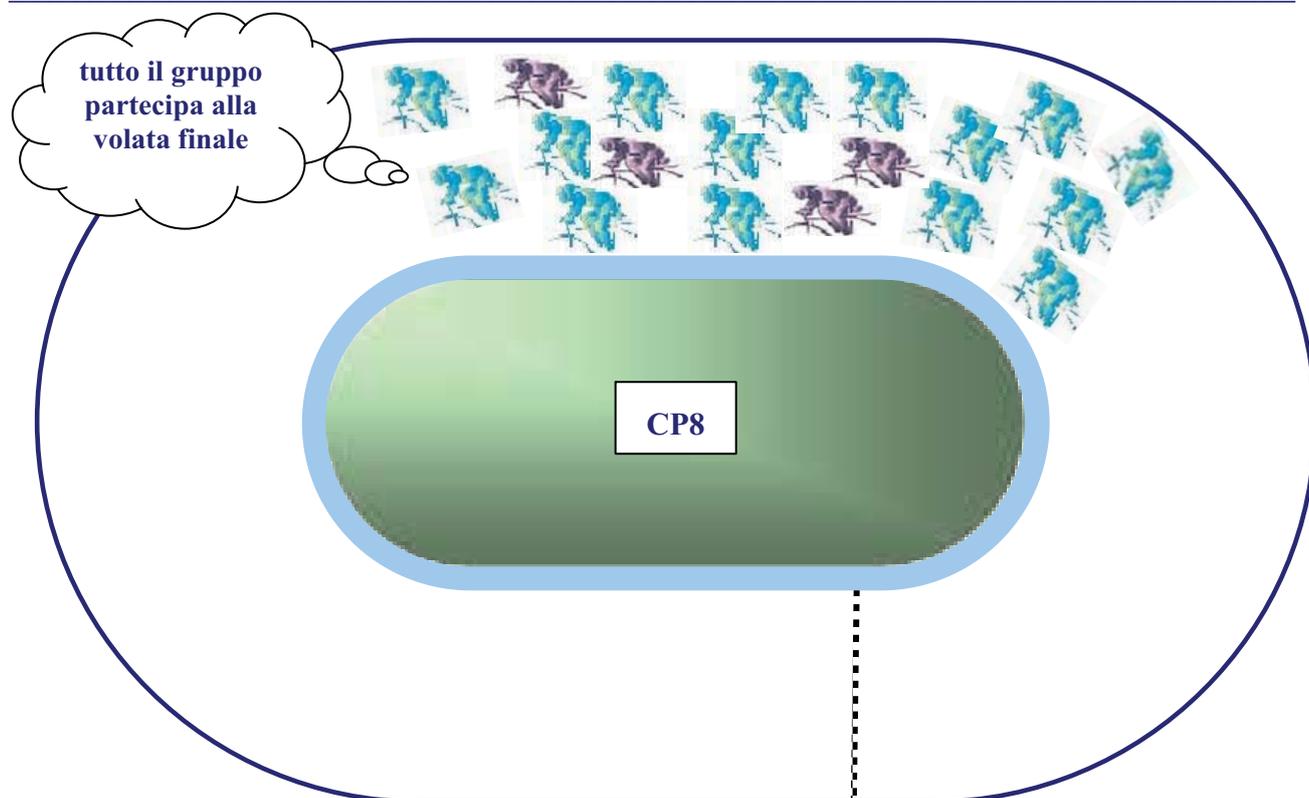
B C D testa della corsa – considerati a “caccia” prenderanno i punti del 1° 2° e 3°

SCHEMI CORSA A PUNTI sequenze 7 e 8 di 8

O P guadagnano 1 giro e recuperano i 20 punti persi in precedenza

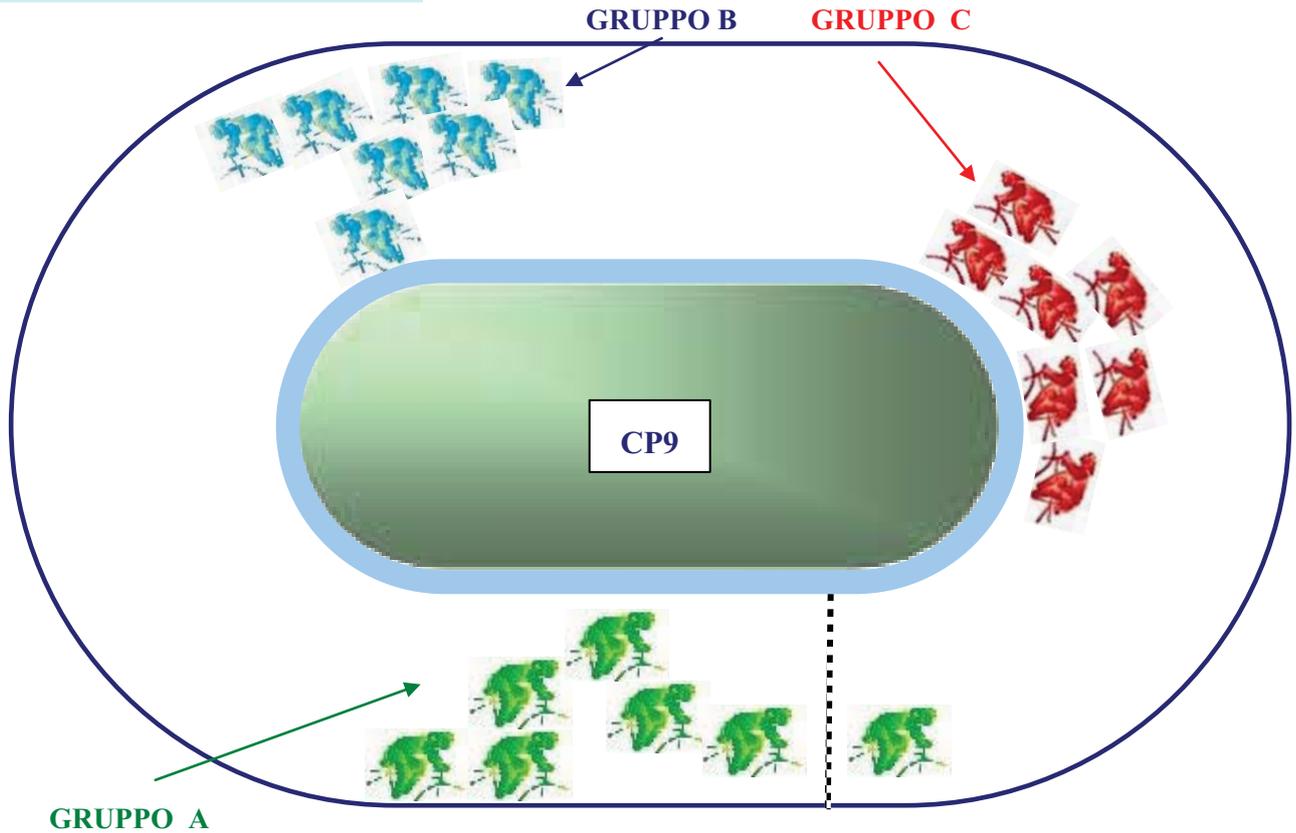


B C D guadagnano 1 giro e 20 punti e sono la testa della prova come A

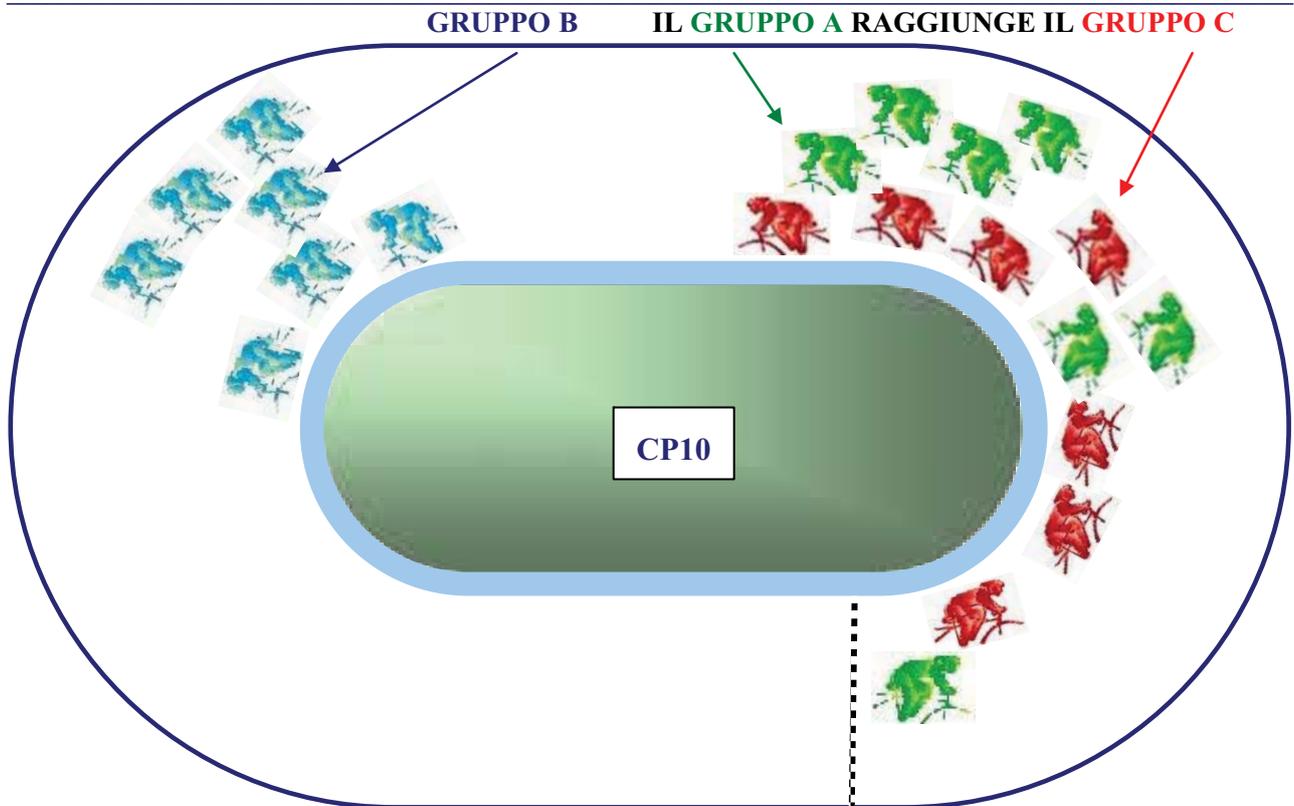


tutto il gruppo partecipa alla volata finale

SCHEMI CORSA A PUNTI 9 e 10



3 GRUPPI IDENTICI (7): IL GRUPPO A RINVIENE SUL GRUPPO C



I CORRIDORI DEL GRUPPO A GUADAGNANO 1 GIRO E 20 PUNTI NEL MOMENTO IN CUI RAGGIUNGONO IL GRUPPO C (CONSIDERATO GRUPPO PRINCIPALE). IN SEGUITO I PUNTI SARANNO ATTRIBUITI AI CORRIDORI DEL GRUPPO B CONSIDERATI A “CACCIA”

KEIRIN

DEFINIZIONE

“I corridori si affrontano in uno sprint dopo aver completato un certo numero di giri dietro un allenatore con ciclomotore che lascia la pista a circa 600/700 metri prima della fine”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanze

Lunghezza della pista	Numero di giri	Allenatore (numero di giri dal termine)
250	8	2,5
285,714	7	2,5
333,33	6	2
400	5	1,5

installazioni

- contagiri - campana - fotofinish

criteri

- ogni competizione deve includere almeno:
 - 12 corridori
 - una serie di qualificazioni con 2 manches di 6 corridori
 - una finale valida per l'assegnazione dei piazzamenti dal 7° al 12° posto
 - una finale valida per l'assegnazione dei piazzamenti dal 1° al 6° posto
- il torneo si organizza con 1° turno, recuperi, 2° turno e finale
- la competizione deve essere organizzata in funzione del numero dei partecipanti e della lunghezza della pista secondo le tabelle previste dai regolamenti
- l'allenatore conduce il ciclomotore ad una velocità di partenza di 30 km/h per arrivare progressivamente, a 4 giri dalla fine per le piste di 250mt, ad una velocità di 50 km/h prima di lasciare la pista su istruzioni dei commissari
- per le ctg. donne juniores e donne elite i rispettivi limiti di velocità saranno di 25 km/h e 45 km/h



procedura

- ⇒ corridori allineati sulla linea degli "inseguitori" lasciando libero il corridoio dei velocisti
- ⇒ la posizione è determinata per sorteggio
- ⇒ i corridori sono sorretti da assistenti con divieto di spingere
- ⇒ la partenza viene data con un colpo di pistola quando l'allenatore, che conduce nel corridoio dei velocisti, è prossimo alla linea degli inseguitori
- ⇒ il corridore sorteggiato n. 1 deve prendere obbligatoriamente la scia del ciclomotore e vi deve restare per almeno 1 giro a meno che un altro concorrente di sua volontà prenda questa posizione. Nel caso in cui ciò non dovesse essere rispettato la corsa viene arrestata con esclusione del corridore n. 1 e il corridore sorteggiato n. 2 sarà obbligato, nella nuova partenza, a condurre come se fosse stato sorteggiato n. 1
- ⇒ è vietato superare la ruota posteriore del ciclomotore pena squalifica
- ⇒ si disputano secondo le norme vigenti per la "velocità"
- ⇒ il collegio dei commissari può adottare ammonizione, retrocessione, espulsione
- ⇒ nessuna differenza tra incidente "riconosciuto" o "non riconosciuto" nel primo mezzo giro



INCIDENTI

- ☛ nel "primo mezzo giro" - riconosciuto o non riconosciuto - sarà data immediatamente una nuova partenza
- ☛ ogni corridore può effettuare max. 1 ripartenza pena esclusione dalla corsa
- ☛ dopo il "primo mezzo giro" valgono le regole della velocità

VELOCITA' A SQUADRE

DEFINIZIONE

"E' una prova che si svolge su 3 giri di pista (2 per le donne) e che vede opposte 2 squadre ciascuna composta da 3 concorrenti (2 per le donne). Ogni corridore deve "condurre" 1 giro completo. Viene dichiarata vincitrice la squadra il cui ultimo corridore arriva prima dell'ultimo corridore della squadra avversaria registrando quindi il miglior tempo"

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanza

3 giri di pista (2 per le donne) indipendentemente dalla sua lunghezza

installazioni

- doppi contagiri e campane, bande cronometriche
- sacchetti di gommapiuma alle curve ogni 5mt
- 2 bandiere rosse per l'indicazione dei 30mt (15mt ⇌ 15mt dalla linea degli inseguitori) in ognuno dei 2 rettilinei
- 2 blocchi di partenza - "starting-blocks"



procedura

- ☛ nessuna differenza tra incidente “riconosciuto” o “non riconosciuto”
- ☛ la composizione della squadra può variare ogni prova e deve essere comunicata dai tecnici prima di ogni partenza
- ☛ partenza: sulle linee degli inseguitori; il primo corridore alla corda, con lo starting-block, avrà l’OBBLIGO di condurre fino al termine del primo giro
- ☛ partenza: gli altri componenti della squadra saranno allineati sulla linea di partenza o situati a 45° e posti a 1mt. di distanza l’uno dall’altro
- ☛ partenza: gli altri componenti della squadra sorretti da assistenti - il secondo componente condurrà per tutto il giro successivo e il terzo concluderà da solo l’ultimo giro
- ☛ doppio colpo di pistola si arresta la gara
- ☛ nelle qualificazioni la squadra è eliminata, successivamente è retrocessa all’ultimo posto (2° o 4°) nel caso di:
 - spinte tra concorrenti
 - scarto dalla pista 15mt PRIMA della fine del proprio giro
 - scarto dalla pista 15mt DOPO della fine del proprio giro
- ☛ un colpo di pistola per indicare la conclusione della prova a ciascun corridore rimasto in pista (solo nelle finali)
- ☛ la squadra che realizza il miglior tempo nella fase precedente conclude la prova sul rettilineo principale
- ☛ Il torneo, in TUTTE le competizioni, si disputa su 2 fasi (qualificazioni – finali), con la seguente formula:
 - i 4 migliori tempi registrati nelle qualificazioni disputeranno direttamente le finali
 - ▶ 1° miglior tempo contro 2° miglior tempo ⇔ Finale 1° e 2° posto
 - ▶ 3° miglior tempo contro 4° miglior tempo ⇔ Finale 3° e 4° posto
- ☛ tutte le altre squadre saranno classificate in base ai rispettivi tempi registrati nelle qualificazioni
- ☛ i tempi sono registrati al 1000° di secondo
- ☛ in caso di parità di tempi al 1000° di secondo la squadra che ha realizzato il miglior tempo nell’ultimo giro sarà dichiarata vincitrice
- ☛ registrazione dei tempi al passaggio di ogni giro
- ☛ la squadra che non prende il via alle finali sarà dichiarata 2° o 4°
- ☛ se la motivazione dell’assenza non è giustificata il posto resterà vacante

QUALIFICAZIONI

criteri

- ☛ si tiene conto esclusivamente dei tempi realizzati
- ☛ ricerca degli 4 migliori tempi



- ☛ la squadra "incidentata" effettuerà un nuovo tentativo da sola o con altra squadra incidentata al termine della serie di qualificazioni
- ☛ la squadra "non incidentata" che si sente "danneggiata" per l'incidente della squadra avversaria può essere autorizzata dal collegio di giuria a effettuare un nuovo tentativo alla fine della serie di qualificazioni
- ☛ ogni squadra è autorizzata a prendere max 2 partenze

UNA VOLTA DATA LA 2° PARTENZA

- ☛ la squadra nuovamente incidentata (indipendentemente che si tratti del 1° o 2° o 3° team mate), sarà classificata ultima
- ☛ nel caso in cui più squadre si venissero a trovare nella medesima situazione queste saranno classificate sempre ultime ex - equo

FINALI

criteri

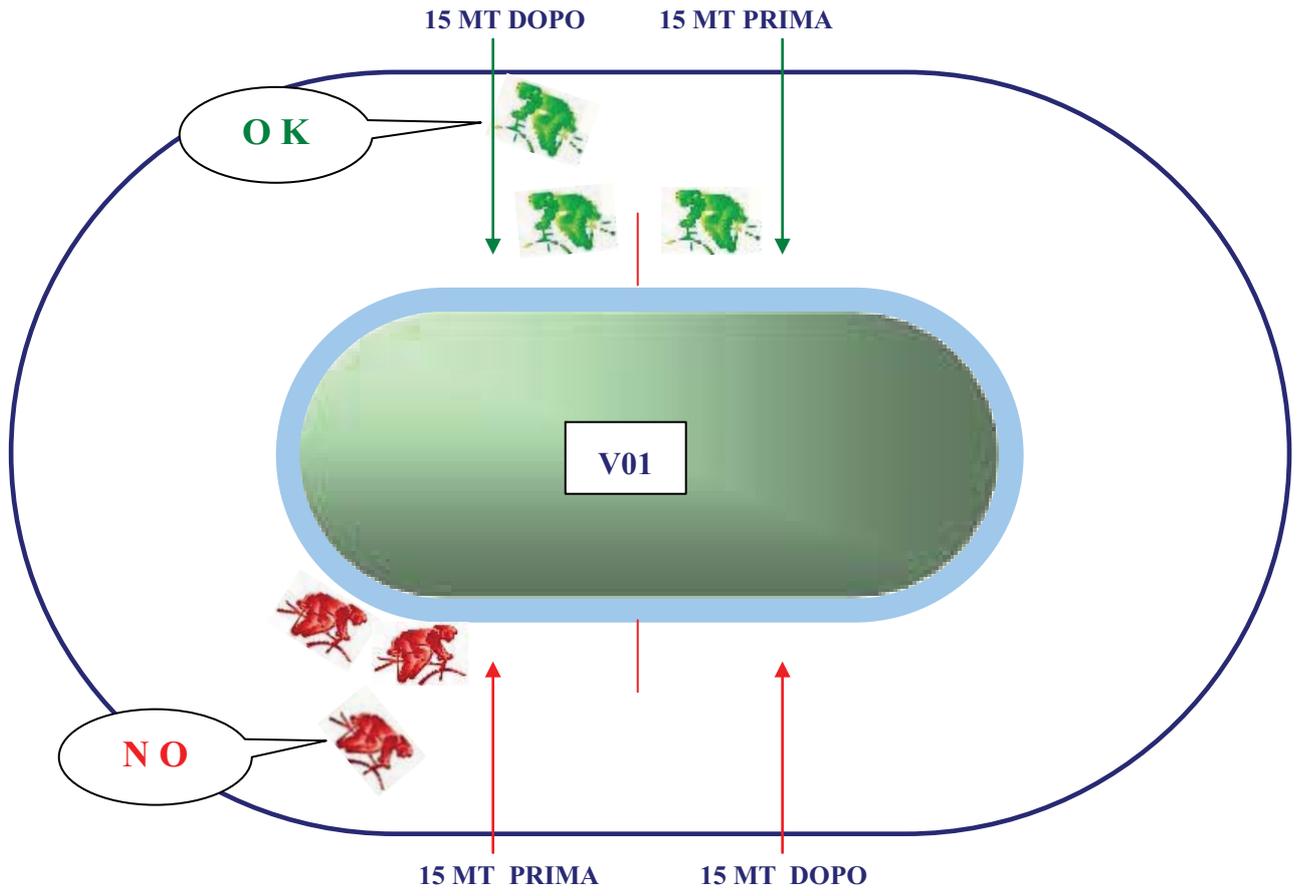
- sulla base dei tempi registrati nelle qualificazioni si scontrano nel seguente modo:

i due migliori tempi ➡ finale per il 1° e 2° posto
3° e 4° miglior tempo ➡ finale per il 3° e 4° posto

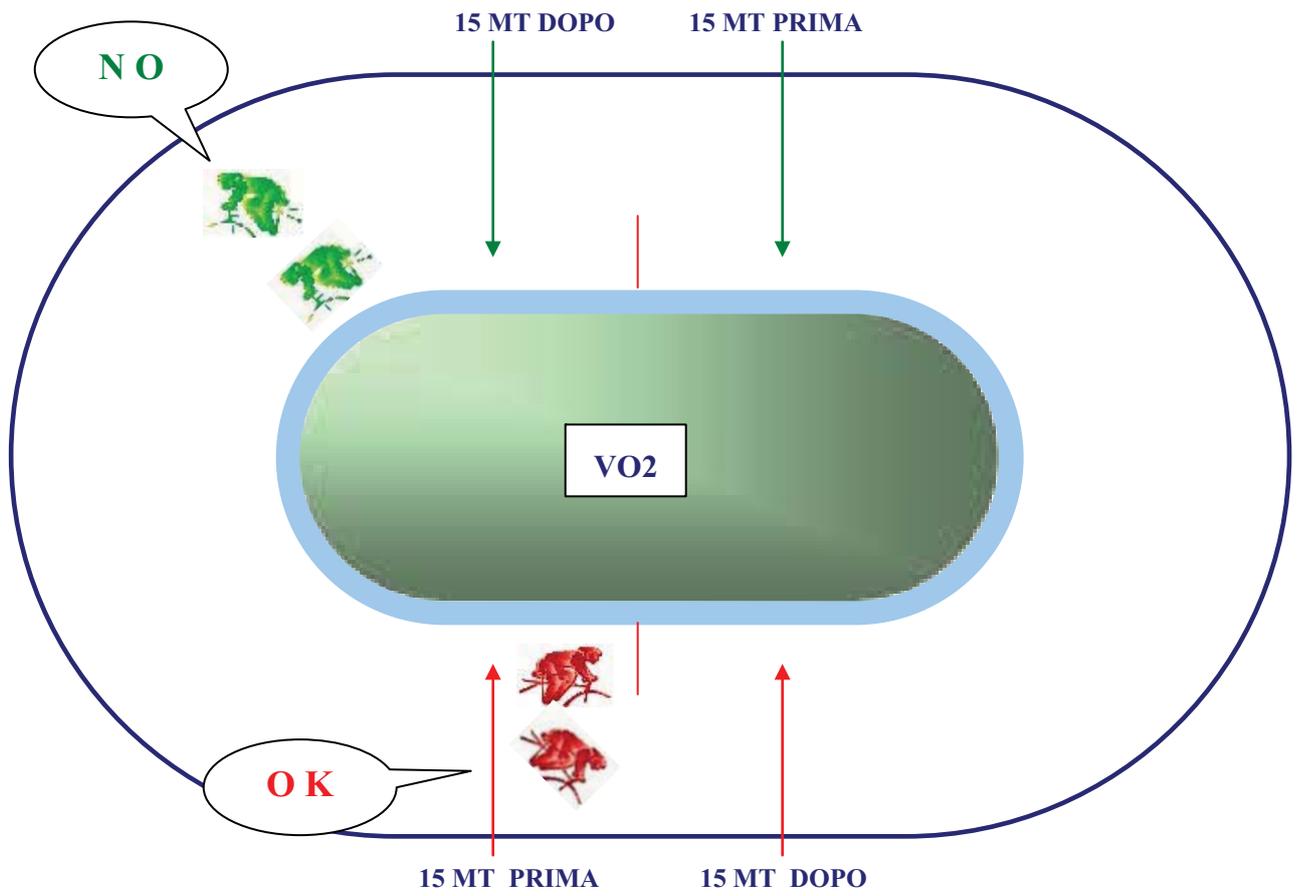


- la corsa è arrestata e viene ridata una nuova partenza
- una sola nuova partenza per squadra sarà autorizzata e in caso di nuovo incidente (indipendentemente che si tratti del 1° o 2° o 3° team mate), la squadra in questione sarà classificata al 2° o al 4° posto

SCHEMA VELOCITA' A SQUADRE n. 1



SCHEMA VELOCITA' A SQUADRE n. 2



MADISON

DEFINIZIONE

“La Madison o la “corsa all’americana” è una prova che si disputa con squadre composte da 2 corridori. La classifica è stabilita prioritariamente sulla distanza e, a parità della stessa, sui punti guadagnati dai corridori negli sprint”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanza

la competizione deve essere organizzata in funzione della lunghezza della pista e della categoria di corridori secondo le tabelle previste dai regolamenti in vigore

criteri

installazioni

contagiri - campana - fotofinish

- Partecipazione ➤ in funzione dello sviluppo della pista
 max. 18 squadre su piste inferiori a 333,33mt
 max. 20 squadre su piste di 333,33mt o + >
 eventuale composizione serie di semifinali e finale
- Sprint a punteggio ➤ ogni 20 giri (obbligatorio durante i campionati del mondo)
- Punteggio assegnato ➤ ai primi 4 corridori rispettivamente 5 – 3 – 2 - 1 ad ogni sprint compreso l'ultimo
- Classifica ➤ si discrimina sulla base di:
1) giri compiuti (distanza)
2) punteggio acquisito
3) miglior piazzamento nello sprint finale
- Numeri dorsali ➤ identici con cifre di colore differente (es. rosso - nero)

procedura

PARTENZA

- ⇒ un corridore per coppia alla balaustra gli altri sul rettilineo opposto
- ⇒ inizio gara al primo cambio con 1 colpo di pistola

CAMBIO

- ⇒ per la mano
- ⇒ per il pantaloncino

SQUADRE
ATTARDATE

- ⇒ non possono collaborare nel caso in cui sono raggiunte da altra o altre squadre in fuga (cosiddette "a caccia")
- ⇒ non possono partecipare agli sprint a punteggio pena la messa fuori corsa
- ⇒ con almeno 3 giri di ritardo possono essere messe fuori corsa su indicazione dei Commissari

VOLATE

- ⇒ si disputano secondo le norme vigenti per la "velocità"
- ⇒ il collegio di giuria può adottare ammonizione - retrocessione - espulsione

giro guadagnato
"vinto"

- ☛ riconosciuto dalla collegio di giuria quando la coppia in fuga raggiunge il gruppo principale ("più numeroso")
- ☛ i punti andranno, da quel momento, a chi è a "caccia" che diventa la testa della corsa
- ☛ se uno o più corridori raggiungono il gruppo principale nello svolgimento della volata : "giro acquisito" - sprint e punti alla testa del gruppo e/o agli immediati inseguitori che diventa la "nuova caccia"

giro di ritardo
"perso"

- ☛ quando la coppia attardata è raggiunta dal gruppo principale ("più numeroso")



"NON RICONOSCIUTI"

- il compagno di coppia deve immediatamente prendere posizione senza diritto di cambio - non sarà autorizzata alcuna neutralizzazione -
- se l'incidente coinvolge entrambi i "team mates" i giri di sosta saranno conteggiati come "giri persi"

"RICONOSCIUTI"

COINVOLGIMENTO DI 1 SOLO CORRIDORE DELLA COPPIA

- il compagno di coppia deve immediatamente prendere posizione senza diritto di cambio
- non sarà autorizzata alcuna neutralizzazione

COINVOLGIMENTO DI ENTRAMBI I COMPONENTI DELLA COPPIA

- neutralizzazione pari a un numero di giri più prossimo ai 1000mt
- si riprende occupando la posizione acquisita al momento dell'incidente
- mai nell'ultimo km di gara - risultato acquisito in base al numero dei giri "vinti" o "persi" e del numero dei "punti" acquisiti al momento dell'incidente

SOSPENSIONE PER IMPRATICABILITA' DELLA PISTA

decisione in funzione della distanza coperta fino al momento della sospensione

- ripetizione intera della prova lo stesso giorno con azzeramento di giri e punti guadagnati (prima dei 20km open - prima dei 10km juniores)
- ripresa della corsa con giri e punti guadagnati fino al momento della sospensione completando la restante distanza (tra i 20/40km open - tra i 10/25km juniores)
- considerare terminata la prova con il risultato acquisito al momento della sospensione (dopo 40km open - dopo 25km juniores)

NEUTRALIZZAZIONE

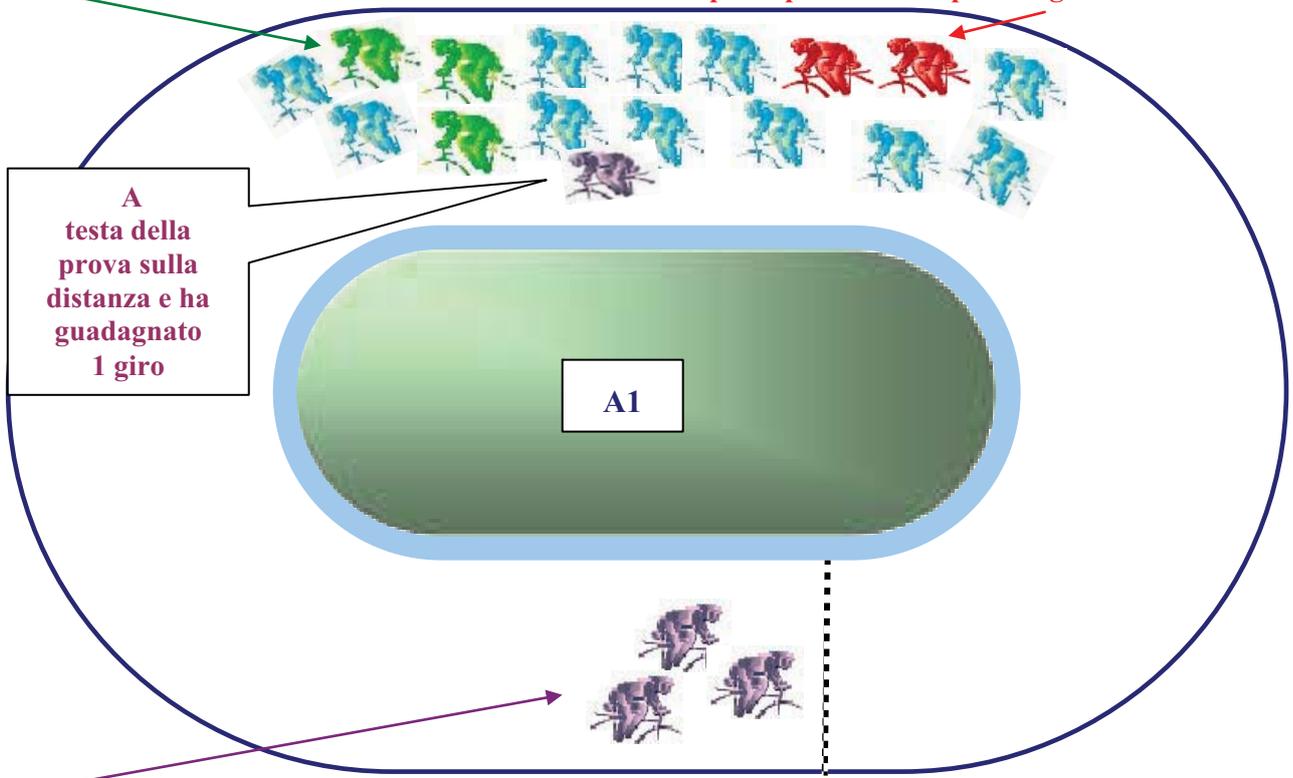
Caduta che coinvolge più di metà delle coppie: decisione del collegio di giuria

- arresto della gara con neutralizzazione e nuova partenza con le stesse posizioni e classifica registrate prima dell'arresto

SCHEMI MADISON sequenze 1 e 2 di 4

N Q R rientrati nel gruppo non hanno perso il giro

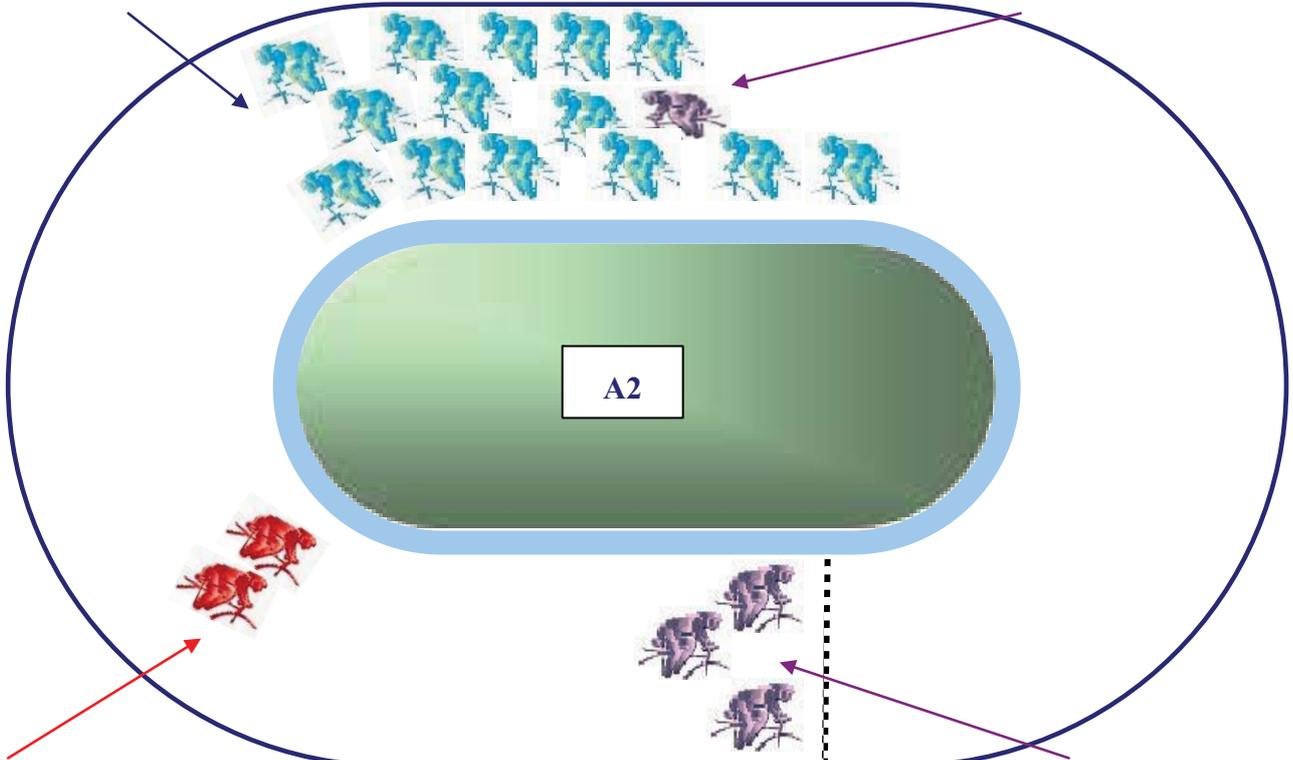
O P sono stati doppiati dal gruppo principale e hanno perso 1 giro



B C D testa della corsa – sono in procinto di guadagnare 1 giro - sono considerati a “caccia” con la stessa distanza del gruppo dove si trova A - su di loro si cambia il contagiri

gruppo principale

A testa della prova

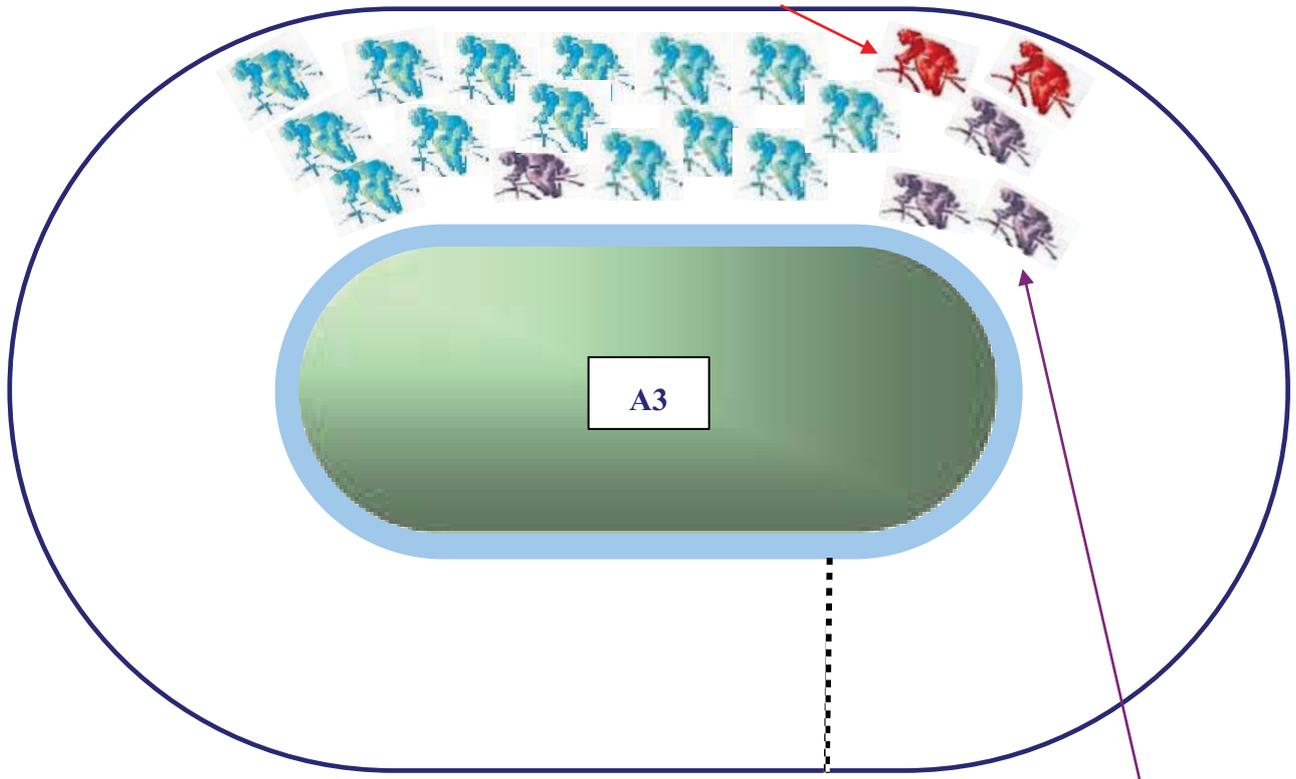


O P sono partiti all'inseguimento di B C D e uno dei 2 prenderà 1 punto nello sprint

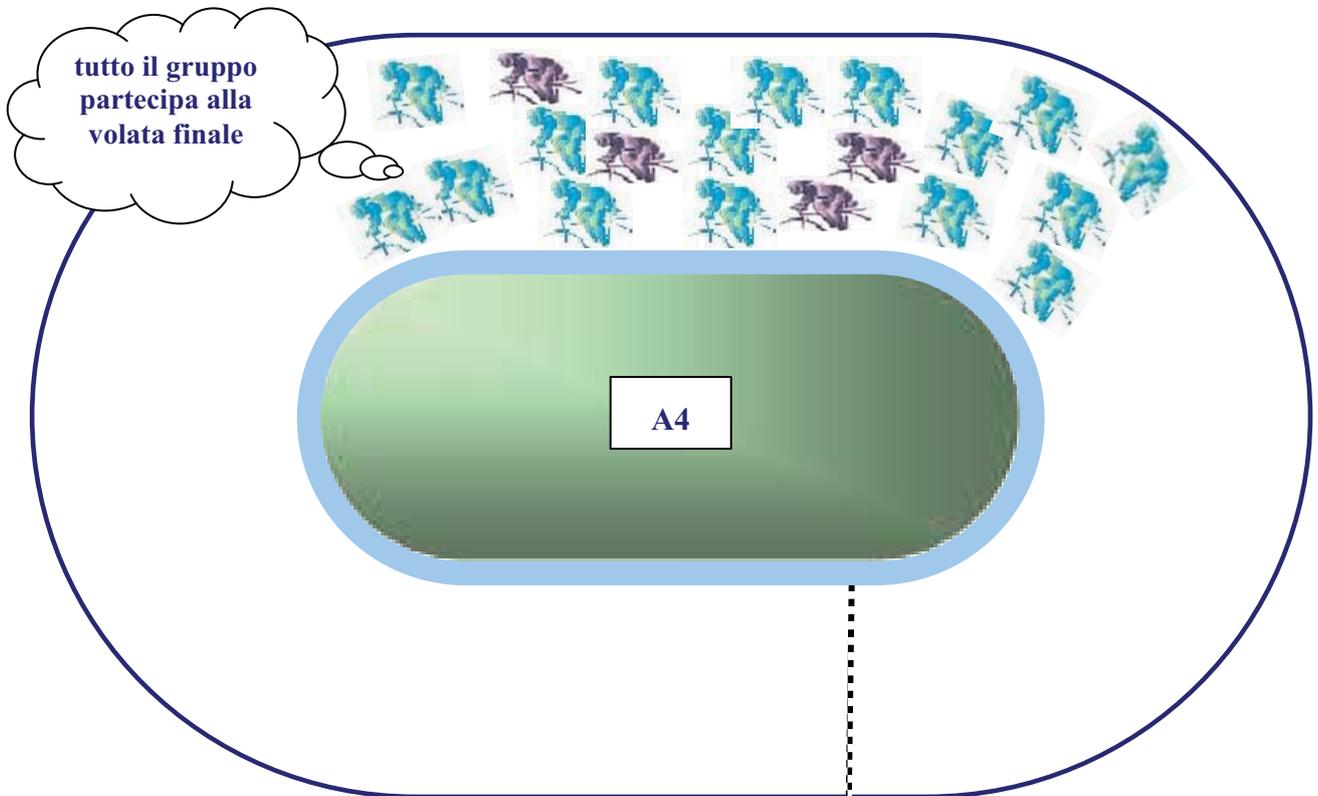
B C D testa della corsa – considerati a “caccia” prenderanno i punti del 1° 2° e 3°

SCHEMI MADISON sequenze 3 e 4 di 4

O P guadagnano 1 giro e recuperano il giro perso in precedenza

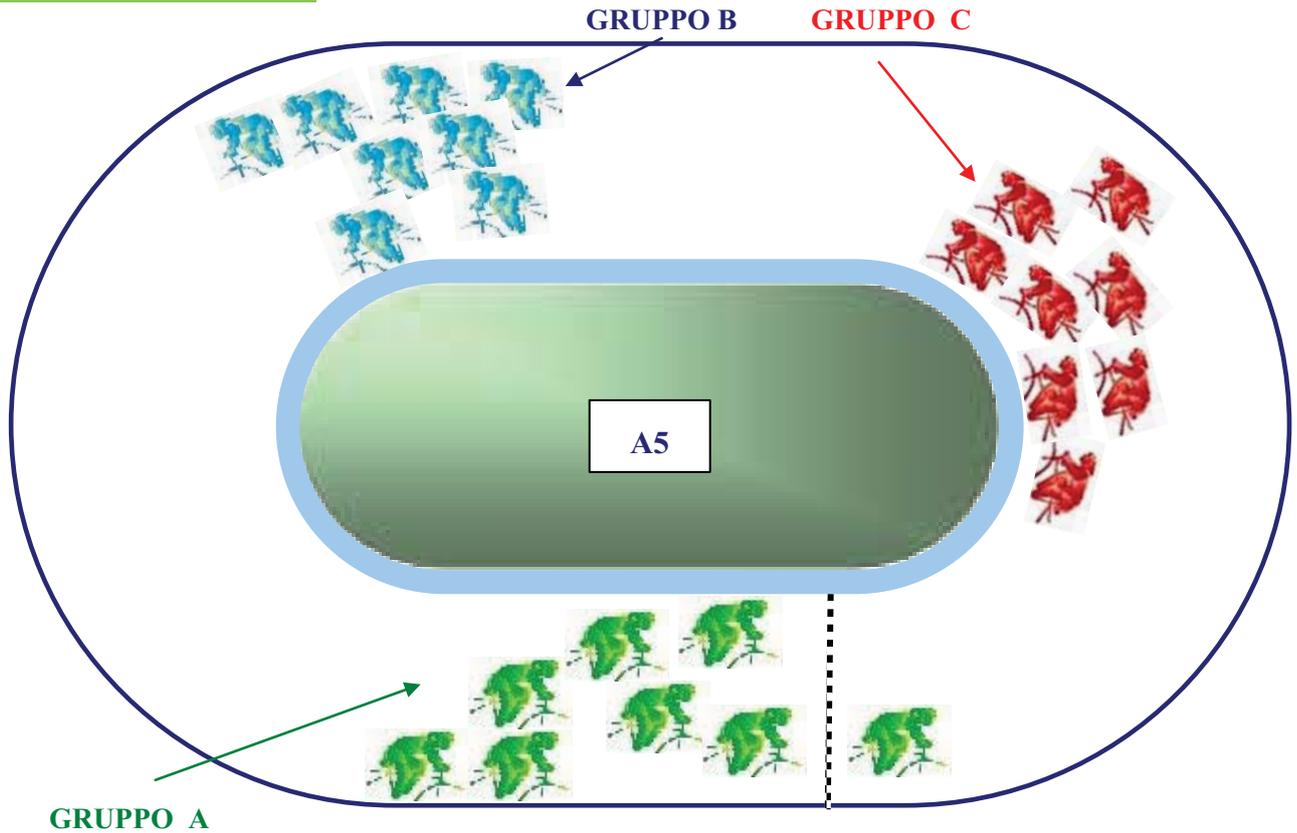


B C D guadagnano 1 giro e sono la testa della prova come A

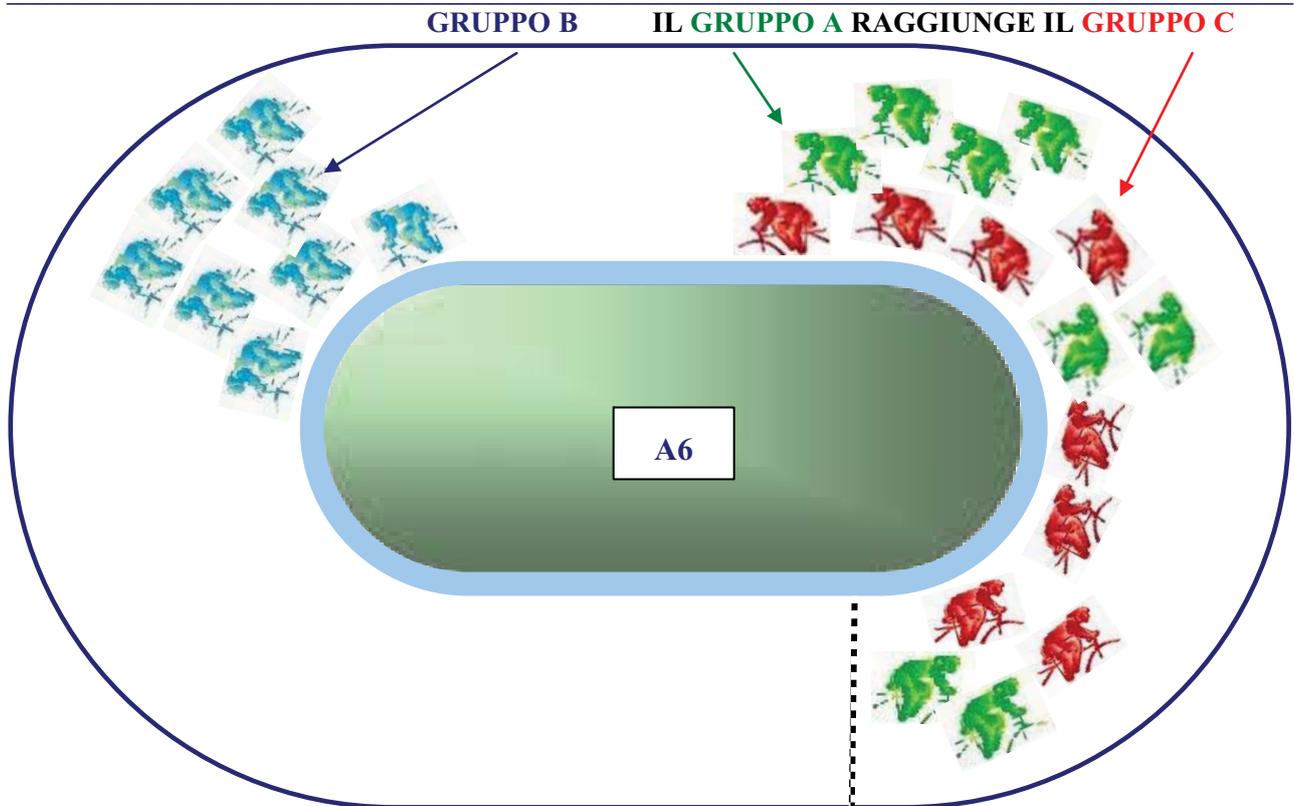


LA CLASSIFICA FINALE E' STILATA TENENDO CONTO DEL NUMERO DEI GIRI GUADAGNATI (A B C D) E A PARITA' DI GIRI SI SPAREGGIA IN FUNZIONE DEI PUNTI DA LORO OTTENUTI NEGLI SPRINT

SCHEMI MADISON 5 e 6



3 GRUPPI IDENTICI (8): IL GRUPPO A RINVIENE SUL GRUPPO C



I CORRIDORI DEL GRUPPO A GUADAGNANO 1 GIRO NEL MOMENTO IN CUI RAGGIUNGONO IL GRUPPO C (CONSIDERATO GRUPPO PRINCIPALE). IN SEGUITO I PUNTI SARANNO ATTRIBUITI AI CORRIDORI DEL GRUPPO B CONSIDERATI A “CACCIA”

SCRATCH

DEFINIZIONE

“Lo scratch è una corsa individuale che si disputa su di una determinata distanza”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanze

Ctg	qualificazioni	finale
☛ donne juniores	5 km	7,5 km
☛ uomini juniores	7,5 km	10 km
☛ donne elite	7,5 km	10 km
☛ open	10 km	15 km
☛ donne esordienti	min 3 km max 4 km	
☛ esordienti m	min 4 km max 6 km	
☛ allievi m/f	min 4 km max 8 km	

installazioni

contagiri - campana - fotofinish

procedura

- ☛ il torneo si organizza direttamente come finale o, in base al numero dei partecipanti, con serie di qualificazioni (distanze ridotte) e finale
- ☛ metà dei corridori allineati alla balaustra l'altra metà nel corridoio dei velocisti
- ☛ la partenza viene data con un colpo di pistola dopo un giro di neutralizzazione
- ☛ i corridori doppiati dal gruppo principale (“più numeroso”) sono eliminati
- ☛ non è consentito alcun accordo tra concorrenti
- ☛ la classifica finale è stabilita prioritariamente in base al numero dei giri guadagnati e, a parità di distanza, in funzione del piazzamento ottenuto nell'unico sprint finale
- ☛ l'ultimo giro di corsa è segnalato da un suono di campana



PRIMA DELL'ULTIMO KM

i corridori vittime di incidente "riconosciuto" hanno diritto ad una neutralizzazione pari a una distanza più vicina ai 1300 metri:

- ⇒ sulle piste di 400mt o + > max. 3 giri
- ⇒ sulle piste di 333.33mt max. 4 giri
- ⇒ sulle piste meno di 333,3 3mt max. 5 giri

NELL'ULTIMO KM

- ☛ nessuna neutralizzazione sarà concessa, per incidenti sia "riconosciuti" che "non riconosciuti" e il o i corridori coinvolti non saranno classificati
- ☛ nessun corridore "neutralizzato" può rimontare in pista nell'ultimo KM

NEUTRALIZZAZIONE e IMPRATICABILITA' DELLA PISTA

"in caso di caduta di più della metà del gruppo o di sospensione per impraticabilità della pista (es. pioggia) il collegio di giuria deciderà se far ripetere interamente la prova o far ripartire completando la restante distanza con le posizioni registrate al momento della caduta"

OMNIUM

DEFINIZIONE

“E' una competizione che comprende 6 prove da svolgersi nell'arco di 2 giornate secondo l'ordine di seguito indicato e riservata alle categorie maschili e femminili”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE



ordine delle
prove

1 - Giro lanciato (a cronometro)

2 - Corsa a punti:

- UOMINI – 30 KM (numero di giri e di traguardi in funzione della lunghezza della pista)
- DONNE – 20 KM (numero di giri e di traguardi in funzione della lunghezza della pista)

3 - Eliminazione

4 - Inseguimento individuale (prova unica con 2 corridori per volta e nell'ordine della classifica generale dopo la prova dell'eliminazione) :

- UOMINI ELITE – 4000 mt
- DONNE ELITE / JUNIORES – 3000 mt
- DONNE JUNIOR – 2000 mt

5 - Scratch:

- UOMINI ELITE – 10 km
- DONNE ELITE / JUNIORES – 7,5 km
- DONNE JUNIOR – 5 km

6 - Kilometro da fermo - categorie maschili / 500 mt da fermo -categorie femminili:

- 2 corridori per volta nell'ordine della classifica generale dopo la prova dello Scratch



- ☛ l'intervallo tra una prova e un'altra deve essere di almeno 30 minuti
- ☛ se un corridore non prende il via ad una delle prove egli sarà escluso dalla competizione non prendendo parte alle prove successive; il suo nome apparirà nella classifica generale come ritirato ("DNF" n'a pas terminé)



- ☛ ogni prova dà luogo ad una classifica completa (1 punto al primo, 2 al secondo, ecc..)
- ☛ i punti di ogni classifica vengono sommati in un'unica classifica generale dopo ogni prova
- ☛ è dichiarato vincitore il corridore che ha totalizzato il minor punteggio
- ☛ in caso di ex-equo i corridori saranno discriminati tenendo conto della somma dei tempi fatti registrare nelle prove cronometrate

ELIMINAZIONE

- prova individuale dove l'ultimo corridore di ogni sprint intermedio viene eliminato
- il corridore eliminato deve abbandonare la pista
- ai fini dell'eliminazione si tiene conto del passaggio al "peggio" della ruota posteriore ad eccezione dell'ultimo sprint
- gli ultimi 2 corridori disputano lo sprint finale al "meglio" della ruota anteriore
- alla partenza i corridori si piazzano per metà alla balaustra e per metà in fila indiana lungo la linea dei velocisti
- la partenza "lanciata" viene data con un colpo di pistola dopo un giro di neutralizzazione
- gli sprint si disputano ogni 2 giri sulle piste inferiori a 333,33mt con suono di campana il giro precedente e si tiene conto delle regole per la "velocità"
- ogni giro sulle piste di 333,33mt o + >
- i giri "vinti" non contano mai - in nessun caso -
- quando restano 8 corridori in corsa un corridore incidentato deve essere classificato 8° anche se non termina la distanza
- l'intesa tra concorrenti non è ammessa, pena l'espulsione



"riconosciuti" o "non"

- i corridori che subiscono un incidente sono eliminati
- in caso di caduta di uno o più corridori lo sprint verrà rinviato di 1 o 2 giri secondo la lunghezza della pista

GIRO LANCIATO

DEFINIZIONE

“E' una prova individuale contro il tempo con partenza lanciata sulla distanza di 1 giro di pista finalizzata a classificare i partecipanti per la classifica generale dell'OMNIUM”

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

distanza

- 1 giro di pista per tutte le categorie

installazioni

- contagiri e campana, bande cronometriche (1 sulla linea di arrivo e 1 sulla linea degli ultimi 200 mt)
- sacchetti di gommapiuma alle curve ogni 5mt



procedura

- i corridori gareggiano singolarmente
- l'ordine di partenza è stabilito dai Commissari
- il corridore sale in pista nel momento in cui il concorrente precedente ha fatto scattare il cronometro sulla linea di arrivo
- la distanza da percorrere compreso i giri di lancio è fissata come di seguito indicato:
 - pista fino a 250 mt – 3 giri e $\frac{1}{2}$
 - pista di 285,714 mt – 3 giri
 - pista di 333,33 mt – 2 giri e $\frac{1}{2}$
 - pista di 400 mt e oltre 2 giri
- i tempi sono registrati al 1000° di secondo
- in caso di parità di tempi al 1000° di secondo i corridori saranno classificati secondo il miglior tempo registrato negli ultimi 200 mt



arresto della corsa

- in caso di incidente “riconosciuto” o “non” il corridore ha diritto al massimo ad un'altra partenza
- Ogni corridore sarà autorizzato a prendere massimo 2 partenze in totale

DERNY

- ⇒ è una competizione nella quale ogni concorrente corre dietro una motocicletta guidata da un allenatore
- ⇒ gli allenatori devono essere in possesso di licenza

distanza

“in una delle 2 seguenti modalità”

- ▶ a tempo (1 ora)
- ▶ 25km qualificazioni (corse lo stesso giorno)
- ▶ 2 serie da 30 km finale (corse a distanza di 30m l'una dall'altra)

installazioni

contagiri - campana - fotofinish - timer

procedura

- ➔ per ogni manche vengono attribuiti dei punti ai primi 7 corridori
 - ⇒ al 1° 50 punti
 - ⇒ al 2° 35 punti
 - ⇒ al 3° 25 punti
 - ⇒ al 4° 17 punti
 - ⇒ al 5° 11 punti
 - ⇒ al 6° 7 punti
 - ⇒ al 7° 4 punti
- ➔ è interdetto superare un concorrente all'interno della linea degli stayers
- ➔ la classifica finale è stabilita attraverso la somma dei punti ottenuti nelle 2 manches
- ➔ in caso di parità vale il miglior piazzamento ottenuto nella manche più veloce
- ➔ le posizioni di partenza sono determinate per sorteggio: nella 2° manche della finale sarà l'ordine inverso della prima
- ➔ gli allenatori entrano in pista senza i corridori e dopo qualche giro di assestamento prendono le posizioni di partenza segnalate dallo starter
- ➔ la partenza è data da un colpo di pistola e dopo un giro i corridori dovranno prendere

la scia delle motociclette

- ➔ ogni corridore dovrà gareggiare con lo stesso allenatore per tutta la competizione
- ➔ un colpo di campana sancirà l'ultimo giro o l'ultimo minuto di corsa
- ➔ l'ordine di arrivo è stabilito in funzione del passaggio sulla linea di arrivo e del numero di giri effettuati
- ➔ i corridori con più di 5 giri di ritardo sulla testa della corsa sono eliminati



- "falsa partenza" in caso di guasto meccanico della motocicletta o di "incidente riconosciuto" prima della "presa" dell'allenatore
- in caso di "incidente riconosciuto" sarà concesso un numero di giri di neutralizzazione più prossimo ai 1.500mt salvo che negli ultimi 5 giri, o nell'ultimo minuto e il corridore coinvolto sarà classificato in base al piazzamento ottenuto al momento dell'incidente

IMPRATICABILITA' DELLA PISTA ☂

- corsa interamente ripetuta tranne che negli ultimi 10 giri o negli ultimi 2 minuti di gara dove il risultato sarà considerato acquisito

SANZIONI A CARICO DEGLI ALLENATORI

SANZIONE	BANDIERA	GRADO
ammonizione	VERDE	A
ammenda di 500 fs	VERDE E GIALLA	B
ammenda di 750 fs e 15 gg di sospensione	GIALLA	C
ammenda di 1000 fs e da 1 a 3 mesi di sospensione	ROSSA	D

INFRAZIONI	1°	2°	3°	4°
1 Correre al di sopra la linea degli stayers quando un avversario è a meno di 10 metri	A	B	C	D
2 Correre al di sopra la linea degli stayers durante l'attacco di un altro concorrente	B	C	D	
3 Correre al di sopra della linea degli stayers fianco a fianco con altro concorrente	B	C	D	
4 Infrazione 1 commessa da un corridore doppiato	B	C	D	
5 Infrazione 2 o 3 commessa da un corridore doppiato	C	D		
6 Stringere verso la balaustra un altro concorrente mentre si è attaccati	B	C	D	
7 Stringere alla balustra due concorrenti mentre si è attaccati	C	D		
8 Ripiegarsi prima di avere 5 metri di vantaggio (tagliara)	C	D		
9 Tentativo di passaggio a quattro	D			
10 Passare all'interno	D			
11 Correre con un sola mano sul manubrio	A	B	C	D

SEI GIORNI

DURATA

- ▣ 6 giorni consecutivi con almeno 24 ore di corsa

PROGRAMMA

- ▣ liberamente deciso dall'organizzatore

PARTECIPAZIONE

- ▣ max. 20 squadre di 2 o 3 componenti

MATERIALE

- ▣ maglie di identico colore messe a disposizione dall'organizzatore con numeri dorsali di diverso colore

SPECIALITA'

- ▣ scratch corsa a punti eliminazione madison giro lanciato ecc...

CLASSIFICHE

- ▣ giornaliera (di tappa) e generale

* I PUNTI

- ▣ ottenuti ad ogni prova (diversificati per specialità) contano sia per la classifica di tappa che per la classifica generale

* I GIRI (SOLO X MADISON)

- ▣ Guadagnati ("vinti") ad ogni prova contano oltre che per la prova stessa anche per la classifica generale (no per le prove di mezzofondo)
- ▣ Giri di abbuono possono essere attribuiti nelle specialità "contro il tempo" a condizione che nella prova vi partecipino tutte le squadre

* MADISON FINALE

- ▣ punti e giri vengono calcolati direttamente sulla classifica finale

INCIDENTI



- * "incidente riconosciuto" neutralizzazione all'intera squadra di un numero di giri più prossimo alla distanza di 1,5 km
- * "incidente non riconosciuto" il compagno di squadra gareggerà da solo senza riferimento ad altra squadra
- * neutralizzazione di max 36 ore per un componente non in grado di continuare a causa di caduta o malattia dichiarato dal medico di corsa → dopo = squadra eliminata