

(28.09.2006)

1. Presentación.

La GUÍA PRÁCTICA PARA TÉCNICOS Y CORREDORES DE PISTA constituye un resumen de los conceptos más relevantes de la reglamentación en materia de pruebas de ciclismo en pista, **aplicado** y atendiendo a las características de las competiciones que se realizan habitualmente en el Velódromo de Anoeta, en concreto a la *Challenge de Pista*.

Por consiguiente, resulta necesario aclarar convenientemente que el documento no se trata de un resumen estricto y/o literal de la normativa vigente.

La Guía tiene por finalidad convertirse en un instrumento eficaz para la mejor comprensión e interpretación de los conceptos contenidos en el Reglamento Particular de la *Challenge de Pista '2006/07*, llegar a ser una herramienta práctica dirigida tanto a corredores como a técnicos.

El documento ha sido elaborado por el Colegio Gipuzkoano de Arbitr@s y Cronometrador@s de Ciclismo a instancias y solicitud de la Comisión de Pista y del Área de Tecnificación de la Gipuzkoako Txirrindularitza Elkargoa.

La Guía Práctica para Técnicos y Corredores de Pista se completa con los Reglamentos Particulares que serán elaborados y posteriormente difundidos con motivo de las jornadas programadas específicamente para las pruebas de VELOCIDAD, KEIRIN y PERSECUCIÓN INDIVIDUAL, dentro de la *Challenge de Pista '2006/07*.

2. LÍNEAS Y REFERENCIAS PRINCIPALES.

2.a. Líneas y zonas horizontales:

2.a.1. Zona Azul o Banda Azul: Zona de color azul de 0,6 a 1m. de anchura, que se encuentra en el interior de la pista. Permite al corredor tomar aceleración en el momento de acceder a la pista. Su borde superior constituye el punto referencial desde donde se miden las otras líneas.

Está prohibido rodar sobre ella. No se considera parte integrante de la pista.

2.a.2. Zona de Seguridad: Se encuentra a partir del borde interior de la Banda Azul. La anchura del conjunto de la Zona de Seguridad y de la Banda Azul deber ser de 4 m. como mínimo.

A excepción de los Comisarios, ninguna persona u objeto puede encontrarse en la Zona de Seguridad cuando haya corredores en pista.

2.a.3. Zona de Directores Deportivos: Se encuentra limitada a la recta de contrameta, sobre la *pelousse* (pistas de atletismo). Única y exclusivamente en dicha zona delimitada por la Organización, estarán autorizados los Directores Deportivos a transmitir a sus corredores las instrucciones que estimen oportunas durante el transcurso de las competiciones. ('2006/07)

2.a.4. Línea de Cuerda: De color blanco y trazada a 20 cm. del borde superior de la Banda Azul. Determina la longitud de la pista. Dispone de referencias numeradas cada 10 m. La Línea de Cuerda constituye la primera referencia integrante de la pista. Los corredores NO deben rodar por debajo de ella, salvo casos excepcionales.

2.a.5. Línea de Sprinter: De color rojo y trazada a 0,9 m. del borde interior de la Línea de Cuerda. Delimita la Zona de Sprinter.

2.a.6. Zona de Sprinter: Sin lugar a dudas, la zona más importante de la pista. Está delimitada por la Línea de Cuerda y la Línea de Sprinter. Su anchura es de 1 m.

2.a.7. Línea de Stayer: De color azul y trazada a 1/3 de la anchura total de la pista y a un mínimo de 2,5 m. desde el borde interior. Su importancia reside mayormente en las pruebas *Tras-moto* (moto derny + corredor). Este tipo de pruebas únicamente se disputan a título de espectáculo. También sirve de referencia para las pruebas de Madison.

2.b. Línea verticales:

2.b.1. Línea de Llegada: Está situada al final de la recta de meta (tribuna principal) y unos metros antes del viraje I. Es de color negro, de 4 cm. de ancho y centrada por dos bandas de color blanco, de 34 cm. cada una. Ocupa todo el ancho de la pista. Para las pruebas de: Puntuación, Eliminación Danesa, Madison, Scratch y Eliminación.

A excepción de los casos previstos para la prueba de Eliminación (3.5), la llegada tiene lugar en el momento en que el tubular de la rueda delantera toca el plano vertical elevado sobre el comienzo de la Línea de Llegada.

3. MATERIA NORMATIVA.

3.1. Generalidades.

- Salvo disposición contraria, el número máximo de participantes por serie será de **30 corredores en todas las categorías (Cadete, Junior y Open)**. ('2006/07')
- Salvo en caso de fuerza mayor, todo corredor clasificado para una repesca o para la siguiente ronda deber participar, so pena de descalificación.
- **Está prohibido el empleo de ruedas dotadas de radios de láminas (modelos fabricados por Spinergy), tanto en entrenamientos como en competición.** ('2006/07')
- Los corredores no pueden llevar ningún objeto sobre ellos o sus bicicletas que pudiera caer a la pista. Tampoco pueden utilizar ningún sistema de comunicación por radio.
- Los extremos del manillar deben estar taponados.
- **Los cascos a utilizar por los corredores NO podrán disponer de elementos suplementarios como visera o similares.** ('2006/07')
- Los corredores no pueden rodar por la Banda Azul, salvo excepción.
- Se rechazará la salida al corredor que la retrase por motivos no reconocidos por el Juez de Salida.
- En las salidas de las pruebas de Puntuación, Eliminación Danesa, Scratch y Eliminación, los corredores se sujetan por sí mismos sobre la balastrada (barandilla). En la Madison, un corredor del equipo se sujetará por sí mismo en la balastrada de la recta de Meta, y el otro en la de Contrameta del mismo modo.
- En las pruebas de Puntuación, Eliminación Danesa, Scratch y Eliminación, la salida se da lanzada después de haber cubierto una vuelta neutralizada. Si durante la vuelta neutralizada se produce alguna incidencia (por ej. caída, pinchazo...), los comisarios podrán ampliar la neutralización a más vueltas. En la prueba Madison, la salida se da parada.
- En caso de salida irregular, o de neutralización como consecuencia de que la pista resulte impracticable (por ej. una caída masiva), los comisarios detendrán la prueba mediante un doble toque de silbato. Inmediatamente se volverá a dar una nueva salida, salvo disposición contraria.

- Una vez dada la Salida Oficial y en caso de que la pista resulte impracticable, la nueva salida será dada conforme a la situación y posiciones de la carrera en el momento de la parada, salvo disposición contraria.
- La parada de carrera se determinará por un doble toque de silbato.
- Los sprints (intermedios y de final de carrera) serán señalados mediante toque de campana. Ésta sonará cuando a los corredores les reste 1 vuelta por cubrir antes del sprint intermedio y/o final de carrera.
- Son considerados **accidentes reconocidos**: caída, pinchazo, o rotura de una parte esencial de la bicicleta.
- Son considerados **accidentes NO reconocidos**: defectos de ajuste (por ej. pie que se sale del pedal, rueda que se afloja o descentra, manillar torcido, sillín aflojado, piñón corrido, etc...).
- Los corredores accidentados tienen derecho a una neutralización de 5 vueltas, salvo disposición contraria.
- Los corredores accidentados que vayan a reincorporarse a carrera, deberán hacerlo en el grupo en el que se encontraban en el momento de sufrir el accidente, salvo disposición contraria.
- Las vueltas de neutralización comienzan a contabilizarse a partir del momento en el que el grupo en el que rodada el corredor accidentado atraviesa la Línea de Llegada.
- Se considera que un(os) corredor(es) han obtenido una **vuelta de ventaja**, cuando alcanza(n) al corredor que ocupa la última plaza en el pelotón principal.
- Los corredores descolgados del pelotón y alcanzados por uno o varios corredores a punto de ganar vuelta, no pueden tirar de éstos so pena de expulsión de la prueba.

3.2. El Sprint.

- Durante un sprint, cada corredor debe conservar su trayectoria hasta la llegada. Solamente será aceptada una redirección de la trayectoria cuando entre uno y otro corredor exista una ventaja de una bicicleta como mínimo.
- Un corredor no debe atacar, o adelantar, por la izquierda a otro(s) corredor(es) que se encuentre(n) ocupando la Zona de Sprinter. Si un corredor abandona la Zona de Sprinter, su adversario podrá intentar rebasarlo por la izquierda: el corredor que ha abandonado la Zona de Sprinter no podrá retomarla hasta que su(s) adversario(s) haya(n) completado la maniobra de adelantamiento.
- El corredor que ataque, o adelante, por la derecha de otro(s) corredor(es) que se encuentre(n) ocupando la Zona de Sprinter, no podrá cerrarlo(s) u obligarlo(s) a disminuir la velocidad bruscamente. El corredor atacante no podrá entrar en la Zona de Sprinter hasta que exista una ventaja mínima de una bicicleta entre él y su adversario más próximo.
- El corredor de cabeza que descienda por debajo de la Línea de Cuerda será descalificado, salvo si lo hace de forma involuntaria y si en ese caso, el resultado puede considerarse adquirido (es decir, la maniobra no haya supuesto ventaja para el corredor).

3.3. Puntuación (Carrera a los Puntos).

- La clasificación se establece en función a los puntos obtenidos y acumulados en los sprints y por vueltas ganadas.
- Los sprints intermedios se disputan cada 7 vueltas, salvo disposición contraria.

- En cada sprint, se otorgan 5 puntos al primer corredor, 3 al segundo, 2 al tercero y 1 al cuarto.
- Un(os) corredor(es) que gana(n) vuelta sobre el pelotón principal obtiene(n) 20 puntos.
- Un(os) corredor(es) que pierde(n) vuelta sobre el pelotón principal pierde(n) 20 puntos.
- Los corredores de cabeza de carrera que doblen al pelotón principal tras el toque de campana, sumarán los 20 puntos. Sin embargo, los puntos del sprint serán para los corredores siguientes (escapados o cabeza del pelotón).
- En caso de empate a puntos en la clasificación, se desempata a favor del corredor mejor clasificado en el sprint final.
- Los corredores doblados por el pelotón podrán ser retirados por los comisarios.
- En caso de que uno de los corredores que forma parte de un grupo de escapados o descolgados sufra un accidente reconocido, éste reemprenderá la prueba en las mismas condiciones que el grupo en el que rodaba en el momento del accidente. Si su grupo gana vuelta, se le sumarán los 20 puntos; si por el contrario su grupo pierde vuelta, se le restarán 20 puntos. Esta circunstancia es también aplicable en las 5 últimas vueltas de la prueba.
- NO hay neutralización en las últimas 4 vueltas de la prueba. El corredor accidentado no se incorporará a la prueba. Sin embargo, figurará en la Clasificación en función a los puntos obtenidos hasta el momento de su accidente.

3.4. Scratch.

- La Clasificación se establece conforme al orden de paso de los corredores en el sprint (único que sirve de final de carrera). En el Scratch NO hay sprints intermedios. Las vueltas ganadas o perdidas se tienen en cuenta en la Clasificación pero no se otorgan o restan puntos.
- Los corredores doblados por el pelotón principal deben abandonar la pista inmediatamente.
- NO hay neutralización en las últimas 4 vueltas de la prueba. El corredor accidentado no se incorporará a la prueba y tampoco figurará en la Clasificación.

3.5. Eliminación.

- Es una prueba en la que, tras cada sprint intermedio, el último corredor en atravesar la Línea de Llegada es eliminado. Los corredores son eliminados por su rueda trasera, excepto 1º y 2º clasificados.
- Los sprints intermedios se disputan cada un número de vueltas previamente fijado (normalmente 1 y/o 2).
- Los corredores eliminados deben abandonar la pista inmediatamente.
- Los corredores que tomen ventaja por la Banda de Rodadura, serán descalificados.
- Si un corredor toma una vuelta de ventaja, ésta no será tenida en cuenta. Tendrá que disputar el(os) nuevo(s) sprint(s) para no quedar eliminado.
- Los corredores accidentados son eliminados y no habrá eliminación para los demás corredores en la vuelta fijada. Sin embargo, cuando resten 7 ó menos corredores, el corredor que sufra un accidente (reconocido o no) será clasificado –incluso si no completa la distancia– en la última plaza del número de corredores que permanecían en carrera en el momento de producirse el accidente. No habrá eliminación para los demás corredores en la vuelta fijada

3.6. Madison (Americana).

- Es una prueba que se disputa con sprints intermedios y por equipos de dos corredores.
- Los corredores de cada equipo portan el mismo número de dorsal (cada uno de un color diferente), e idéntico maillot (o buzo).
- La clasificación se establece a la distancia, según el número de vueltas enteras recorridas por cada equipo.
- Los equipos que hayan recorrido igual número de vueltas serán clasificados según el número de puntos obtenidos. En caso de empate a vueltas y puntos, se desempata a favor del equipo mejor clasificado en el sprint final.
- Los sprints intermedios se disputan cada 20 vueltas, salvo disposición contraria.
- En cada sprint, se otorgan 5 puntos al primer equipo, 3 al segundo, 2 al tercero y 1 al cuarto.
- Los corredores del mismo equipo pueden realizar el relevo discrecionalmente, con la mano o al coulotte.
- Los equipos de cabeza de carrera que doblen al pelotón principal tras el toque de campana, se beneficiarán de la vuelta ganada. Sin embargo, los puntos del sprint serán para los equipos siguientes (escapados o cabeza del pelotón).
- Los equipos doblados tres veces por el pelotón principal podrán ser retirados por los comisarios.
- En caso de accidente reconocido de uno de los corredores del equipo, su compañero deberá incorporarse inmediatamente al grupo del que formaba parte el accidentado. NO hay neutralización.
- En caso de caída simultánea de los dos corredores del equipo, éste tiene derecho a una neutralización de 4 vueltas. Cuando se reincorpore a la prueba el primero de los integrantes del equipo, deberá hacerlo en el grupo en el que se encontraba el equipo en el momento de sufrir el accidente, salvo disposición contraria.
- NO hay neutralización en las últimas 4 vueltas de la prueba. El equipo accidentado no se incorporará a la prueba. Sin embargo, figurará en la Clasificación en función a las vueltas y puntos obtenidos hasta el momento de su accidente.
- El corredor cuyo compañero de equipo se encuentre detenido como consecuencia de un accidente, avería u otro, NO tiene derecho a *copiar* o descansar. Deberá continuar disputando la carrera hasta que su compañero se reincorpore a la misma y pueda relevarle.
- El corredor que descansa o se encuentre esperando el relevo de su compañero de equipo, deberá rodar en todo momento por encima de la Línea de Cuerda, y preferentemente por encima de la Línea de Stayer.
- Ningún corredor deberá interponerse (pasar, rodar, circular...) entre los dos corredores de un equipo que esté a punto de realizar el relevo.

3.7. Eliminación Danesa.

- Es una prueba en la que, en cada sprint intermedio, el primer corredor en atravesar la Línea de Llegada concluye su carrera.
- Los sprints intermedios se disputan cada un número de vueltas previamente fijado.
- La clasificación se establece a la distancia.

- El corredor vencedor del primer sprint será declarado ganador absoluto de la prueba; el vencedor del segundo sprint, segundo clasificado; y así, sucesivamente en los demás sprints. En el último sprint, se establecerá la clasificación del resto de corredores de conformidad con la posición que haya ocupado cada uno de ellos a su paso por la Línea de Llegada.
- Los corredores que concluyen la prueba deben abandonar la pista inmediatamente.
- Los corredores accidentados son eliminados.