

F.C.I.

**REGOLAMENTO TECNICO ATTIVITA' AGONISTICA**

**PISTA**

*(approvato con delibera del C.F. n° 260 del 14 novembre 2021, in attesa di ratifica da parte del C.O.N.I.)*

<b>Capitolo 1: ORGANIZZAZIONE</b>	<b>2</b>
<b>Capitolo 2: GARE SU PISTA</b>	<b>3</b>
§ 1 Osservazioni generali	3
§ 2 200 metri cronometrati	6
§ 3 Velocità	6
§ 4 Inseguimento individuale	9
§ 5 Inseguimento a squadre	10
§ 6 Chilometro e 500 metri contro il tempo	12
§ 7 Corsa a punti	13
§ 8 Keirin	15
§ 9 Velocità a squadre	19
§ 10 Madison	23
§ 11 Scratch	25
§ 12 Tandem	26
§ 13 Corsa ad eliminazione	26
§ 14 Gare di 6 giorni	27
§ 15 Omnium	29
§ 16 Giro Lanciato	31
§ 17 Tempo Race	31
<b>Capitolo 3: SPECIFICHE TECNICHE ED OMOLOGAZIONE DEI VELODROMI</b>	<b>35</b>
§ 1 Velodromi	35
<b>Capitolo 4: INCIDENTI DI CORSA E INFRAZIONI SPECIFICHE</b>	<b>39</b>
§ 1 tabella dei fatti di corsa atleti, squadre e altri tesserati nel contesto di competizioni su pista	40

## **Capitolo 1: ORGANIZZAZIONE**

### **Programma della gara**

#### **Articolo 1**

L'organizzatore deve predisporre un programma per ogni edizione della sua prova.

#### **Articolo 2**

Il programma deve contenere almeno i seguenti dettagli organizzativi:

- l'indicazione che la gara sarà disputata secondo i regolamenti dell'UCI e della FCI
- l'eventuale regolamento particolare della gara
- il programma e l'orario delle prove
- una descrizione della pista (lunghezza, tipo del rivestimento, coperta o scoperta)
- il luogo della segreteria, del locale del controllo antidoping e della sala stampa
- il luogo e l'ora della verifica licenze e della consegna dei numeri di gara
- il luogo e l'ora della riunione dei direttori sportivi
- il programma delle cerimonie protocolari
- i premi
- la composizione del collegio dei commissari
- nome, indirizzo e numero di telefono del direttore dell'organizzazione
- l'indicazione che sarà applicata solo la tabella punizioni dell'UCI e/o della FCI
- il regolamento antidoping che sarà applicato

### **Segreteria**

#### **Articolo 3**

L'organizzatore deve prevedere, per tutta la durata della gara, una segreteria permanente ed attrezzata all'interno del velodromo. Un responsabile dell'organizzazione deve essere presente in ogni momento.

#### **Articolo 4**

La segreteria sarà funzionante sino al momento in cui i commissari non abbiano terminato il loro lavoro.

#### **Articolo 5**

La segreteria deve essere attrezzata con un telefono, una connessione ad internet e una fotocopiatrice.

### **Risultati**

#### **Articolo 6**

Dal momento in cui i risultati della prova sono resi noti, l'organizzatore assieme con il Commissario designato deve trasmetterli elettronicamente, o attraverso qualsiasi altro metodo specificato alla FCI.

### **Sicurezza**

#### **Articolo 7**

Senza pregiudizio delle disposizioni legislative ed amministrative applicabili ed al dovere di prudenza di ognuno, l'organizzatore deve adoperarsi affinché la pista, il velodromo e tutte le installazioni siano in buono stato e non presentino alcun pericolo per la sicurezza.

#### **Articolo 8**

Il numero di corridori in pista non deve in nessun caso superare:

20 (15 squadre per la Madison) su una pista di 200 m.

24 (18 squadre per la Madison) su una pista di 250 m.

36 (20 squadre per la Madison) su una pista di 333,33 m

#### **Articolo 9**

In nessun caso la FCI potrà essere ritenuta responsabile delle mancanze o degli incidenti che avverranno.

#### **Articolo 10**

Le prove di gruppo sono riferite alle seguenti prove su pista:

- Corsa a punti (come da paragrafo 7)
- Madison (come da paragrafo 10)
- Scratch (come da paragrafo 11)
- Eliminazione (come da paragrafo 13)
- Omnium (come da paragrafo 15)
- Tempo race (come da paragrafo 17)

## **Zona di sicurezza**

### **Articolo 11**

Durante tutte le prove su pista, eccetto Inseguimento a Squadre e Inseguimento Individuale, tutto il personale delle squadre deve rimanere all'interno della pista (fuori dalla zona di sicurezza e dalla pista stessa).

Durante l'Inseguimento a Squadre e l'Inseguimento Individuale è ammesso nella zona di sicurezza solo un direttore sportivo per ciascuna squadra.

Uno specifico addetto di una squadra potrà essere autorizzato all'accesso nella zona di sicurezza (es: il meccanico a seguito di una caduta) a discrezione dei Commissari.

Il mancato rispetto di quanto sopra comporta l'applicazione dell'articolo 230.

## **Capitolo 2: GARE SU PISTA**

### **§ 1 Osservazioni generali**

#### **Preparazione della pista per le prove contro il tempo**

##### **Articolo 12**

Per le piste più lunghe di 250 metri, la fascia azzurra sarà resa impercorribile piazzando dei sacchetti ogni 5 metri iniziando da ogni linea dell'inseguimento fino alla fine della seconda curva dopo questa linea dell'inseguimento. Solo per la prova dei 200 metri cronometrati questi sacchetti dovranno essere piazzati ogni 5 metri solo nelle curve. I sacchetti dovranno essere lunghi 50 cm per un massimo di 10 cm di larghezza e 10 cm di lunghezza, di materiale sintetico, pesanti abbastanza da non essere mossi dal flusso dell'aria.

In piste di 250 metri o più corte non sono richiesti sacchetti nella fascia azzurra.

Per la velocità a squadre, si applica l'articolo 140.

#### **Comportamento dei corridori**

##### **Articolo 13**

I corridori devono astenersi da qualsiasi accordo o dal compiere qualsiasi manovra o azione suscettibile di falsare lo svolgimento od il risultato della corsa. In caso di collusione tra i corridori, i commissari possono squalificare i corridori coinvolti.

I corridori che girano in pista inoltre, devono sempre mantenere il pieno controllo della bicicletta e tenere almeno una mano sul manubrio (o sull'appendice).

##### **Articolo 14**

Se dei corridori che indossano lo stesso abbigliamento partecipano alla stessa prova, devono portare un segno che permetta di distinguerli.

Non è permesso ai corridori di indossare visiere colorate o occhiali tali da impedire di essere chiaramente riconosciuti mentre sono seduti nella zona di attesa. I corridori potranno indossare le loro visiere colorate o gli occhiali solamente quando salgono in pista. Ogni corridore che contravvenga a questo articolo sarà sanzionato secondo l'articolo 262.

##### **Articolo 15**

Salvo causa di forza maggiore, qualsiasi corridore qualificato per una fase seguente della gara deve parteciparvi, sotto pena di squalifica.

##### **Articolo 16**

I corridori non possono portare addosso o sulla loro bicicletta alcun oggetto che possa cadere sulla pista. Essi non possono portare né utilizzare in pista alcun apparato di riproduzione musicale o sistema di collegamento radio. Inoltre, qualsiasi strumento elettronico con display (ad es. tachimetro oppure misuratore della potenza erogata) deve essere coperto in modo che non possa essere consultato dall'atleta.

##### **Articolo 17**

Un corridore non può far fermare una gara a causa di una irregolarità della quale si crede vittima.

##### **Articolo 18**

Salvo disposizione contraria, qualsiasi corridore caduto o che abbia lasciato la pista per scendere dalla bicicletta, può farsi aiutare per risalire. Dovrà ripartire dal punto in cui ha lasciato la pista e nella posizione che occupava prima di cadere o di lasciare la pista.

##### **Articolo 19**

La fascia azzurra non fa parte della superficie percorribile della pista. Se un corridore percorre la zona di riposo volontariamente e se, facendo questo, viene considerato che il corridore abbia ottenuto un vantaggio, quest'ultimo sarà retrocesso o squalificato in relazione alla gravità del fatto.

## **Numeri dei corridori**

### **Articolo 20**

I corridori devono portare due numeri dorsali, salvo che nelle seguenti specialità dove ne porteranno uno solo: Km cronometrato, 500 metri cronometrati, inseguimento individuale, inseguimento a squadre e velocità a squadre. (testo

## **Collegio di Giuria**

### **Articolo 21**

La composizione del collegio di Giuria è stabilita dalle relative Commissioni di riferimento della Categoria (CNGG o CRGG), in base alla tipologia di gara.

## **Giudice Arbitro**

### **Articolo 22**

La CNGG o CRGG di riferimento, nomina uno dei membri del collegio come giudice arbitro. La funzione di giudice arbitro è obbligatoria per le prove di velocità, il keirin e tutte le prove di gruppo, come da articolo 10.

Il giudice arbitro sorveglia esclusivamente il comportamento dei corridori in corsa ed il rispetto delle regole di corsa. A questo scopo egli adotta, solo ed immediatamente, le sanzioni ed ogni altra decisione che si impone in applicazione del regolamento.

### **Articolo 23**

Il Giudice Arbitro deve prendere posto all'esterno della pista, in un luogo calmo e isolato che permetta una vista generale dominante e completa della pista. Deve disporre di un mezzo di comunicazione diretto con il presidente del collegio dei commissari. Durante le prove di Campionato Nazionale, il giudice arbitro deve inoltre disporre di un sistema video con rallentatore che gli consenta di rivedere le sequenze della corsa. Questo sistema dovrà essere collegato a uno schermo TV, situato nei pressi della linea d'arrivo, che permetterà al Presidente del Collegio dei Commissari di vedere in forma privata le stesse immagini. Un tecnico dovrà essere appositamente designato per assisterlo e per utilizzare il sistema video secondo le sue istruzioni.

## **Ammonizione - espulsione**

### **Articolo 24**

Ogni infrazione non sanzionata in modo specifico ed ogni comportamento antisportivo sarà punito con l'ammonizione, indicata con una bandiera gialla, o con la messa fuori corsa, indicata con una bandiera rossa, secondo la gravità della colpa, senza pregiudizio per l'ammenda prevista nella tabella dei fatti di corsa riportati all'art 262.

Se un corridore viene retrocesso nel corso di una gara, tale retrocessione può comportare anche un'ammonizione, in base alla gravità, l'intenzione e l'effetto dell'infrazione. Un corridore che riceva una seconda ammonizione, o che venga retrocesso per la terza volta, è squalificato.

In ogni occasione i commissari indicheranno il dorsale del corridore che ha commesso l'infrazione. L'ammonizione e la messa fuori corsa sono relative ad una sola specifica prova.

### **Articolo 25**

In occasione delle prove nelle quali la conformità delle biciclette con gli articoli da 1.3.006 a 1.3.020 dell'UCI è verificata attraverso apparecchi di misura specifici, i commissari sono autorizzati a controllare nuovamente le posizioni dopo la corsa, in maniera casuale.

Se la bicicletta o le posizioni sono state modificate in violazione a questo regolamento, il corridore sarà squalificato.

## **Cronometraggio**

### **Articolo 26**

I tempi sono rilevati al millesimo di secondo in ogni occasione in cui il tempo determina il risultato.

## **Partenza**

### **Articolo 27**

Lo starter, situato nel centro della pista, darà la partenza attraverso un colpo di pistola. Nei casi in cui la partenza avvenga da un blocco di partenza, si applica la seguente procedura: i freni dell'apparato sono aperti dal sistema elettronico che aziona simultaneamente il cronometro. Dal momento in cui la bicicletta sarà bloccata, un orologio situato davanti al corridore conterà gli ultimi 50 secondi prima della partenza.

### **Articolo 28**

La partenza sarà vietata al corridore che ritarda il via per dei motivi non riconosciuti dallo starter.

## **Contagiri e campana**

### **Articolo 29**

Senza pregiudizi per le specifiche regole di ciascuna prova, l'inizio dei giri in cui ci sarà una volata, incluso l'ultimo giro, sarà indicato con il suono della campana. La campana dovrà essere suonata una sola volta, quando la testa della corsa attraversa la linea d'arrivo. I punti saranno assegnati, o la corsa terminerà, la volta successiva in cui la testa della corsa attraverserà la linea d'arrivo. La decisione finale su chi è la testa della corsa spetterà al Presidente del Collegio di Giuria. O il Presidente, o un Commissario da lui designato, indicherà la testa della corsa durante le prove di gruppo.

### **Articolo 30**

Una volta che la corsa è iniziata, la distanza rimanente da percorrere sarà indicata dal contagiri, anche se la distanza totale percorsa non è la stessa di quella indicata nel regolamento della prova.

## **Giri guadagnati e persi**

### **Articolo 31**

Sarà considerato che un corridore, o una squadra abbiano guadagnato un giro quando avranno raggiunto la coda del gruppo competitivo più numeroso in pista. Similmente, sarà considerato che un corridore o una squadra abbiano perso un giro quando saranno raggiunti dal gruppo competitivo più numeroso in pista. In ogni caso, la decisione finale su quale sia il gruppo più numeroso in pista spetterà al Presidente del Collegio di Giuria.

## **Fermata**

### **Articolo 32**

Solo lo starter può decidere se fermare la gara in caso di partenza irregolare.

### **Articolo 33**

L'arresto della corsa è segnalato con un doppio colpo di pistola.

## **Neutralizzazione**

### **Articolo 34**

Senza pregiudizi per le specifiche regole, nelle prove di gruppo, in caso di incidente riconosciuto di un corridore, o di entrambi i corridori di una squadra nella Madison, il corridore o la squadra avranno diritto ad una neutralizzazione per il numero di giri più prossimo ai 1250 metri (5 giri in una pista di 250 metri), contati dal momento dell'incidente fino a quando hanno ripreso la posizione che occupavano prima dell'incidente.

Oltre questa distanza, i corridori o le squadre iniziano a perdere giri fino a che riprendono la posizione che occupavano prima dell'incidente.

I corridori o le squadre neutralizzate non possono ritornare in pista nell'ultimo km. Se l'inizio dell'ultimo km inizia durante il periodo di neutralizzazione concesso per incidente riconosciuto e i corridori non sono in grado di ritornare in pista prima dell'inizio dell'ultimo km, questi corridori o squadre neutralizzati dovranno apparire nella classifica finale in base ai punti e ai giri accumulati prima dell'incidente.

## **Incidenti riconosciuti**

### **Articolo 35**

Sono considerati incidenti riconosciuti:

- una caduta legittima
- una foratura
- la rottura di una parte essenziale della bicicletta.

Tutti gli altri incidenti sono considerati come incidenti non riconosciuti.

## **Composizione della lista partenti**

### **Articolo 36**

Per tutte le prove di Campionato, i corridori e le squadre devono essere inseriti nell'elenco partenti secondo il piazzamento ottenuto nel precedente Campionato della categoria. I corridori e le squadre privi di classificazione devono essere inseriti dal Collegio di Giuria per ultimi, in ordine casuale. Nel caso in cui siano corse batterie di qualificazione per le prove di gruppo, i corridori nelle prove successive e nella finale deve essere inseriti nella lista partenti a partire dal risultato di queste batterie.

## **Ripartenza in prove contro il tempo con partenza da fermo**

### **Articolo 37**

In ogni fase di una gara contro il tempo con partenza da fermo, ad una squadra o ad un corridore sono permesse solo due partenze. Una ripartenza deve essere concessa o in caso di falsa partenza o in caso di un incidente.

Una squadra o un corridore che causa una seconda falsa partenza o che è vittima di un secondo incidente nella fase di qualificazione deve essere eliminato (DNF).

Una squadra o un corridore che causa una seconda falsa partenza o che è vittima di un secondo incidente nel primo turno di una competizione deve essere retrocesso.

Una squadra o un corridore che causa una seconda falsa partenza o che è vittima di un secondo incidente durante le finali, perde la finale.

## **§ 2 200 metri cronometrati**

### **Definizione**

#### **Articolo 38**

La prova "200 metri cronometrati" è una prova a cronometro con partenza lanciata a partire dalla linea dei 200 metri e deve essere utilizzata per selezionare e classificare i partecipanti alla prova di velocità.

### **Svolgimento della prova**

#### **Articolo 39**

I corridori partiranno secondo l'ordine stabilito dai commissari.

#### **Articolo 40**

Il corridore entra in pista non appena è stato superato dal corridore precedente che ha fatto partire il cronometro.

#### **Articolo 41**

La distanza da percorrere, compresi il lancio e i 200 metri, è fissata in rapporto alla lunghezza della pista:

- Pista fino a 250 metri: 3 giri e mezzo
- Pista di 285,714 metri: 3 giri
- Pista di 333,33 metri: 2 giri e mezzo
- Pista di 400 metri e oltre: 2 giri

#### **Articolo 42**

In caso di ex-aequo, i corridori sono classificati in base al miglior tempo realizzato negli ultimi 100 metri. Nel caso tali tempi non possano essere registrati o i corridori siano ancora appaiati, si procederà al sorteggio.

#### **Articolo 43**

In caso di incidente, il corridore effettuerà una nuova partenza. Solo una nuova partenza sarà permessa.

## **§ 3 Velocità**

### **Definizione**

#### **Articolo 44**

La prova di velocità è una corsa disputata da 2 a 4 corridori su 2 o 3 giri.

### **Organizzazione della competizione**

#### **Articolo 45**

La competizione valevole per l'assegnazione di un titolo nazionale o regionale deve essere organizzata come indicato dalla tabella all'articolo 60.

#### **Articolo 46**

Le prove di cui all'articolo 45, dovranno includere almeno:

- 8 corridori
- 200 mt cronometrati con partenza lanciata
- Quarti di finale, ad eliminazione diretta
- Semifinali, al meglio di tre prove
- Finali 3° - 4° posto e 1° - 2° posto, al meglio di tre prove

Le altre competizioni potranno essere disputate secondo diverse formule di svolgimento.

#### **Articolo 47**

Sulle piste di meno di 333,33 metri, le prove si disputano su 3 giri. Sulle piste di 333,33 metri ed oltre, le prove si disputano su 2 giri.

#### **Articolo 48**

In caso di rinuncia di un corridore in una prova a due, il suo avversario dovrà presentarsi sulla linea di partenza per essere dichiarato vincitore. Non dovrà percorrere la distanza.

#### **Articolo 49**

La posizione alla partenza è determinata per sorteggio. Il corridore che sorteggia il numero 1 deve partire all'interno della pista.

Nelle sfide in due prove, l'altro corridore dovrà prendere la posizione all'interno della pista nella seconda prova.

Per l'eventuale bella si farà un nuovo sorteggio.

### **Svolgimento della gara**

#### **Articolo 50**

La partenza è data con il fischietto.

#### **Articolo 51**

Il corridore situato all'interno della pista, a meno che non sia superato, deve condurre almeno a passo d'uomo e non fare manovre per forzare l'avversario a passarlo fino alla linea dello inseguimento del lato opposto della pista. Sono autorizzati massimo due surplace per prova. La durata massima di un surplace è di 30 secondi, alla fine dei quali lo starter indicherà al corridore in testa di continuare. In caso di inosservanza, lo starter arresterà la corsa e l'altro concorrente sarà dichiarato vincitore della batteria. In una corsa a tre o quattro, la corsa sarà ripetuta immediatamente a due o a tre, senza il concorrente declassato.

#### **Articolo 52**

Prima della linea degli ultimi 200 metri o l'inizio della volata finale, i corridori possono impegnare tutta la larghezza della pista lasciando comunque uno spazio sufficiente per il passaggio del loro avversario e senza compiere delle manovre che possano provocare una collisione, una caduta od un'uscita di pista.

#### **Articolo 53**

Durante la volata finale, anche se lanciata prima degli ultimi 200 metri, ogni corridore deve conservare la sua linea sino all'arrivo, a meno che non abbia almeno una chiara bicicletta di vantaggio, senza fare delle manovre che impediscano all'avversario di passare.

#### **Articolo 54**

Un corridore non può attaccare o superare sulla sinistra un avversario che si trova nella corsia dei velocisti.

Se il corridore in testa abbandona la corsia dei velocisti e se il suo avversario tenta di passare a sinistra, non potrà rientrare nella stessa a meno che non abbia ancora come minimo una chiara bicicletta di vantaggio.

#### **Articolo 55**

Il corridore che superi sulla destra l'avversario che si trova nella corsia dei velocisti non può stringerlo o obbligarlo a diminuire bruscamente la velocità.

#### **Articolo 56**

Il corridore che ha lanciato la volata fuori dalla corsia dei velocisti non può entrarvi se la stessa è già occupata dal suo avversario, a meno che non abbia almeno una chiara bicicletta di vantaggio.

#### **Articolo 57**

Se, in una corsa a tre o a quattro, un corridore si comporta in modo irregolare per favorirne un altro, sarà retrocesso. La corsa sarà immediatamente ripetuta a due od a tre.

### **Arresto della corsa**

#### **Articolo 58**

La corsa può essere fermata solo:

1. in caso di caduta.

Se la caduta è causata intenzionalmente da un corridore, lo stesso sarà retrocesso o squalificato dal torneo a seconda della gravità dell'infrazione commessa e l'altro concorrente sarà dichiarato vincitore. Nelle prove a tre/quattro corridori, la prova sarà ripetuta immediatamente a due/tre.

Se la caduta è causata da un corridore che procede troppo lentamente in curva o da un altro fatto non intenzionale, la corsa sarà ripetuta ed il corridore colpevole dovrà partire all'interno della pista.

Se la caduta non è causata per colpa di un corridore, i commissari decideranno se la corsa si ripete con lo stesso ordine dei corridori o se le posizioni al momento della caduta debbono considerarsi come



- definitivamente acquisite.
2. in caso di foratura.
  3. in caso di rottura di un pezzo essenziale della bicicletta.  
In tutti questi tre casi i commissari decideranno se la corsa è da ripetere con lo stesso ordine dei corridori o se le posizioni al momento dell'incidente debbono considerarsi come definitivamente acquisite.
  4. nei casi seguenti:
    - a) se un corridore perde l'equilibrio, cade, tocca un avversario o la balaustra, la corsa si ripete ed il corridore in questione partirà all'interno della pista.
    - b) se lo starter constata una infrazione flagrante e ferma la corsa prima del suono della campana che indica l'inizio dell'ultimo giro, i commissari possono retrocedere o squalificare il concorrente autore dell'infrazione. L'altro corridore sarà dichiarato vincitore o, se si tratta di una prova a tre/quattro, la prova sarà ripetuta a due/tre.

#### Articolo 59

Se l'autore dell'infrazione non è retrocesso o squalificato, la corsa sarà ripetuta e l'avversario deciderà le loro posizioni di partenza.

#### Articolo 60

Tabella delle prove di velocità:

#### PROVE DI CAMPIONATO NAZIONALE E REGIONALE

PARTENTI	FORMULA	BATTERIA	COMPOSIZIONE	1°	Altri
28	I quattro migliori corridori saltano questo turno  Sedicesimi di Finale 12 X 2 → 1 = 12	1	N1	1A	Classificati dal 17° al 28° posto in base ai tempi dei 200 metri
		2	N2	2A	
		3	N3	3A	
		4	N4	4A	
		5	N5 – N28	5A	
		6	N6 – N27	6A	
		7	N7 – N26	7A	
		8	N8 – N25	8A	
		9	N9 – N24	9A	
		10	N10 – N23	10A	
		11	N11 – N22	11A	
		12	N12 – N21	12A	
		13	N13 – N20	13A	
		14	N14 – N19	14A	
		15	N15 – N18	15A	
		16	N16 – N17	16A	
16	Ottavi di Finale 8 X 2 → 1 = 8	1	1A – 16A	1B	Classificati dal 9° al 16° posto in base ai tempi dei 200 metri
		2	2A – 15A	2B	
		3	3A – 14A	3B	
		4	4A – 13A	4B	
		5	5A – 12A	5B	
		6	6A – 11A	6B	
		7	7A – 10A	7B	
		8	8A – 9A	8B	
8	Quarti di Finale 4 X 2 → 1 = 4 (in 2 prove, 3 se necessario)	1	1B – 8B	1C	Classificati dal 5° al 8° posto in base ai tempi dei 200 metri
		2	2B – 7B	2C	
		3	3B – 6B	3C	
		4	4B – 5B	4C	
4	Semifinali 2 X 2 → 1 = 2 (in 2 prove, 3 se necessario)	1	1C – 4C	1D1	1D2
		2	2C – 3C	2D1	2D2

4	Finali 2 X 2 → 1 = 2 (in 2 prove, 3 se necessario)	1	1D1 – 2D1	1° (oro)	2° (argento)
		2	1D2 – 2D2	3° (bronzo)	4°

## § 4 Inseguimento individuale

### Definizione

#### Articolo 61

Due corridori si affrontano su una distanza determinata. I corridori partono da due punti diametralmente opposti della pista. È dichiarato vincitore il concorrente che raggiunge l'avversario o quello che ha registrato il tempo migliore.

### Organizzazione della competizione

#### Articolo 62

Le gare si disputano sulle distanze di:

- 4 km per gli Uomini
- 3 km per le Donne
- 3 km per gli Uomini Junior
- 3 km per gli Allievi
- 2 km per le Donne Junior
- 2 km per le Donne Allieve

#### Articolo 63

La competizione è organizzata in due fasi:

1. le prove di qualificazione, per selezionare i 4 migliori corridori sulla base dei tempi realizzati
2. le finali

I corridori che realizzeranno i 2 migliori tempi disputeranno la finale per il 1° ed il 2° posto, gli altri disputeranno la finale per il 3° e 4° posto.

#### Articolo 64

Per le prove di qualificazione i commissari metteranno di fronte ogni volta due corridori che si presume abbiano lo stesso valore, senza peraltro opporre i due ritenuti i migliori.

#### Articolo 65

In occasione delle prove di qualificazione sarà unicamente tenuto conto del tempo.

Se un corridore è raggiunto, deve terminare la distanza per la registrazione del suo tempo.

Un corridore raggiunto non può correre nella scia del suo avversario, nè ripassarlo, sotto pena di squalifica. Similmente, il corridore che raggiunge non può correre nella scia del suo avversario, sotto pena di squalifica.

#### Articolo 66

Se, in occasione di una corsa che oppone due dei quattro migliori corridori (finali), un corridore raggiunge l'altro, la corsa è terminata.

#### Articolo 67

Un corridore è considerato raggiunto nel momento in cui la pedaliera della bicicletta del suo avversario arriva all'altezza della pedaliera della sua bicicletta.

#### Articolo 68

Se un corridore non parte in una finale, il suo avversario sarà dichiarato vincitore.

Il corridore assente nella finale per il 1° e 2° posto sarà classificato secondo, quello assente nella finale 3° e 4° posto sarà classificato quarto. Se l'impossibilità di correre non è riconosciuta, il corridore assente sarà squalificato ed il suo posto resterà vacante.

#### Articolo 69

In caso di parità di tempi, sarà dichiarato vincitore il corridore che avrà realizzato il miglior tempo nell'ultimo giro.

### Preparazione della pista

#### Articolo 70

Alla partenza i due corridori sono posti ai due punti diametralmente opposti della pista.

#### **Articolo 71**

Il punto di partenza situato davanti alla tribuna principale sarà indicato da un disco rosso. Il punto di partenza situato sul rettilineo opposto sarà indicato da un disco verde.

#### **Articolo 72**

In ogni postazione d'arrivo sarà installato un dispositivo che registra il tempo di ogni corridore e che aziona una luce verde ed una luce rossa, indicante il momento di passaggio dei rispettivi corridori.

#### **Articolo 73**

Un contagiri ed una campana saranno installati sulla linea d'arrivo di ogni corridore. L'ordine di passaggio, il numero dei giri percorsi, il tempo di ogni corridore e il distacco fra i due corridori ad ogni metà giro ed il tempo finale di ogni corridore saranno indicati sul tabellone elettronico.

#### **Articolo 74**

Sulle piste la cui lunghezza non permette un numero completo di giri corrispondenti alla distanza da percorrere, il punto dell'ultimo kilometro sarà indicato con una bandiera rossa per il corridore partito dal disco rosso e con una bandiera verde per il corridore partito dal disco verde. Nelle gare per le Donne Juniores saranno indicati gli ultimi 500 metri

#### **Articolo 75**

Alla partenza, ogni corridore è sorretto da un blocco di partenza.

#### **Svolgimento della gara**

##### **Articolo 76**

La partenza avviene sul bordo interno della pista.

##### **Articolo 77**

Punto di partenza dei Corridori:

- a) durante le prove di qualificazione, il punto di partenza dei corridori è stabilito dai commissari.
- b) nella finale, il corridore che avrà realizzato il miglior tempo nella fase precedente dovrà terminare davanti alla tribuna principale.

##### **Articolo 78**

Lo starter fermerà la corsa con un doppio colpo di pistola nel caso di una falsa partenza o di un incidente. La corsa sarà ripetuta come indicato nell'articolo 80.

##### **Articolo 79**

Durante le finali, un colpo di pistola indicherà la fine della corsa nel momento in cui ogni corridore passerà la sua linea di arrivo al termine della distanza o nel momento in cui un corridore raggiunge l'altro.

#### **Incidenti**

(sezione soggetta all'articolo 37)

##### **Articolo 80**

Turni di Qualificazione:

Durante il primo mezzo giro, in caso di incidente, la prova è fermata e ricorsa immediatamente.

Dopo il primo mezzo giro, la prova non viene più fermata. Un corridore vittima di un incidente sarà autorizzato ad effettuare un nuovo tentativo al termine delle qualificazioni (solo contro il tempo o contro altro avversario che si trova nella stessa condizione)

Finali:

In caso di incidente nel primo mezzo giro, la corsa viene fermata e viene data una nuova partenza immediatamente per entrambi i corridori.

Dopo il primo mezzo giro non verrà preso in considerazione alcun incidente. Il corridore vittima di un incidente sarà considerato battuto nelle finali.

#### **§ 5 Inseguimento a squadre**

##### **Definizione**

##### **Articolo 81**

L'inseguimento a squadre è una prova che oppone due squadre che partono da due punti diametralmente opposti

della pista. E' dichiarata vincitrice la squadra che raggiunge l'altra o quella che fa registrare il tempo migliore. La prova si svolge sulla distanza di 4 chilometri fra due squadre di 4 corridori. Per le categorie Allievi e Donne Allieve, la prova si svolgerà su una distanza di 3 km

## **Organizzazione della competizione**

### **Articolo 82**

Ad eccezione delle deroghe contenute nel presente paragrafo, anche implicitamente, le regole dell'inseguimento individuale si applicano allo stesso modo anche all'inseguimento a squadre.

### **Articolo 83**

Le squadre sono composte da corridori iscritti per tale gara. La composizione della squadra può variare da una fase all'altra. Una squadra incompleta ai sensi dell'articolo 81 non può prendere il via.

I direttori sportivi devono avvertire i commissari di ogni cambiamento almeno 30 minuti prima della partenza di ciascun turno della competizione.

### **Articolo 84**

Il terzo concorrente di ogni squadra determina il tempo e la classifica della squadra. La registrazione del tempo viene effettuata sulla ruota anteriore del 3° corridore di ogni squadra.

### **Articolo 85**

Una squadra è raggiunta nel momento in cui la squadra avversaria (almeno 3 corridori che corrono insieme) arriva ad una distanza uguale o inferiore ad un metro.

### **Articolo 86**

Nelle prove di Campionato Nazionale sono organizzate delle prove di qualificazione per qualificare le 4 squadre migliori.

### **Articolo 87**

Nei turni di qualificazione, le squadre correranno contro il tempo.

In considerazione del numero di squadre iscritte, il Collegio dei Commissari può decidere di far disputare turni di qualificazione con due squadre per ogni batteria.

L'ordine di partenza potrà essere determinato tenendo conto del tempo target comunicato dal team manager al momento della verifica licenze, senza tuttavia opporre le due squadre ritenute le migliori.

### **Articolo 88**

L'evento sarà organizzato in due turni:

1. le qualificazioni, per selezionare le migliori 4 squadre sulla base dei loro tempi;
2. le finali.

Le squadre che hanno realizzato i due tempi migliori disputeranno la finale per il 1° e 2° posto; le altre due la finale per il 3° e 4° posto.

### **Articolo 89**

In occasione delle finali, se una squadra è raggiunta dall'altra, la corsa è terminata e la squadra che ha raggiunto l'altra è dichiarata vincitrice.

Un colpo di pistola indicherà la fine della prova nel momento in cui la squadra attraversa la sua linea d'arrivo al completamento della distanza prevista o nel momento in cui una squadra raggiunge l'altra.

### **Articolo 90**

Le squadre incomplete non possono prendere la partenza. Nei turni di qualificazione, inoltre, le squadre incomplete saranno squalificate.

### **Articolo 91**

Se una squadra non prende il via nelle finali, la sua avversaria è dichiarata vincitrice e la squadra non partente sarà classificata al 2° posto in tale batteria.

Se l'impossibilità di correre non è riconosciuta dal Collegio dei Commissari, la squadra assente sarà squalificata ed il suo posto resta vacante.

### **Articolo 92**

I casi di squadre che non partono e di parità di tempo sono regolati secondo il regolamento dell'inseguimento individuale e in riferimento all'articolo 224.

## **Preparazione della pista**

### **Articolo 93**

Una banda di cronometraggio elettronica deve essere installata sulle linee dell'inseguimento per permettere di giudicare l'arrivo sulla ruota anteriore del terzo concorrente di ogni squadra.

### **Articolo 94**

Il rilevamento dei tempi e la registrazione dei passaggi ad ogni mezzo giro devono essere fatti sulla ruota anteriore del 3° corridore.

## **Svolgimento della gara**

### **Articolo 95**

I corridori di ogni squadra sono posizionati sulla linea di partenza uno a fianco dell'altro.

La distanza laterale fra ogni corridore deve essere di 1 metro.

Il corridore situato alla corda sarà tenuto dal blocco di partenza e sarà colui che condurrà.

### **Articolo 96**

Lo starter fermerà la corsa per falsa partenza o per un incidente a mezzo di un doppio colpo di pistola, per esempio se uno dei corridori anticipa la partenza o se il corridore piazzato all'interno della pista non ha preso la testa.

### **Articolo 97**

La spinta fra compagni di squadra è assolutamente proibita, sotto pena di squalifica della squadra nelle prove di qualificazione e di declassamento nel primo turno della competizione.

In occasione delle finali, la squadra in questione perde la finale.

### **Articolo 98**

Nel momento in cui i commissari costatano che una squadra sta per essere raggiunta, onde evitare ogni collisione con l'altra squadra o di danneggiare la sua progressione, dovranno segnalare alla squadra in svantaggio, per mezzo di una bandiera rossa e un fischietto, che non può effettuare cambi e che deve rimanere alla corda fino a quando la squadra che le è opposta l'abbia sorpassata.

Ogni inosservanza a questa consegna comporta la squalifica immediata della squadra.

### **Articolo 99**

La corsa è terminata nel momento in cui il terzo corridore di ogni squadra supererà la sua linea d'arrivo, al compimento della distanza, oppure, in finale, nel momento in cui una squadra (almeno 3 corridori che procedono insieme) avrà raggiunto l'altra squadra

## **Incidenti**

(sezione soggetta all'articolo 37)

### **Articolo 100**

Prove di qualificazione:

Durante il primo mezzo giro, se una squadra resta vittima di un incidente, la corsa sarà fermata e verrà data una nuova partenza immediatamente.

Se un incidente si verifica dopo il primo mezzo giro ed è incidentato un solo corridore, la squadra può sia continuare con tre corridori, sia fermarsi. Se la squadra sceglie di fermarsi, questo deve essere fatto, pena la squalifica, entro il giro nel quale l'incidente si è verificato. Se è possibile, l'altra squadra dovrà continuare la corsa.

La squadra che si è fermata dopo un incidente ripartirà alla fine delle prove di qualificazione, o in una posizione idonea al fine di non compromettere la prestazione di altre squadre, come stabilito dal Collegio dei Commissari, se del caso con un'altra squadra che si trovi nella stessa condizione.

Se una squadra rimane vittima di un incidente in occasione del nuovo tentativo, deve continuare con tre corridori, a pena di squalifica.

### **Articolo 101**

Finali:

In caso di incidente nel primo mezzo giro, la corsa sarà fermata e verrà data una nuova partenza immediatamente. Dopo il primo mezzo giro non verrà preso in considerazione alcun incidente. La squadra deve continuare se ha ancora tre corridori in pista.

In caso contrario, tale squadra deve fermarsi e sarà considerata battuta:

## **§ 6 Chilometro e 500 metri contro il tempo**

### **Definizione**

**Articolo 102**

La prova definita "Kilometro" o "500 metri" è una gara individuale contro il tempo con partenza da fermo.

**Articolo 103**

La prova si disputa su di una distanza di 1.000metri per gli uomini e 500 metri per le donne.

**Organizzazione della competizione****Articolo 104**

L'ordine di partenza è fissato dai commissari. Le gare saranno disputate direttamente come finali.

**Articolo 105**

In caso di parità, sarà dichiarato vincitore il corridore che ha segnato il miglior tempo nell'ultimo giro.

**Articolo 106**

Tutti i partecipanti devono effettuare il loro tentativo nel corso della stessa riunione. Se ciò non è possibile, per esempio a causa delle condizioni atmosferiche, tutti i partecipanti devono nuovamente correre nella riunione seguente e non sarà tenuto conto dei tempi realizzati in precedenza.

**Svolgimento della gara****Articolo 107**

Alla partenza, il corridore è sorretto da un blocco di partenza.

**Articolo 108**

La partenza avviene nel lato interno della pista.

**Incidenti**

(sezione soggetta all'articolo 37)

**Articolo 109**

Finali

In caso di incidente, la corsa è fermata e verrà data una nuova partenza immediatamente.

Un corridore che è vittima di un secondo incidente durante la prova successiva sarà considerato perdente.

**§ 7 Corsa a punti****Definizione****Articolo 110**

La corsa a punti è una specialità nella quale la classifica finale si stabilisce in base ai punti, conquistati dai corridori in occasione degli sprint e per i giri guadagnati.

**Organizzazione della competizione****Articolo 111**

A seconda del numero dei corridori iscritti nella specialità, i commissari comporranno eventualmente delle batterie di qualificazione e determineranno quanti corridori di ogni batteria parteciperanno alla finale.

**Articolo 112**

Le volate intermedie, sulle piste di 250 metri o meno, si disputeranno ogni 10 giri.

Nelle altre piste, le volate intermedie si disputeranno dopo un numero di giri più vicino possibile ai 2 km, ossia:

- ogni 7 giri sulle piste di 285,714 metri
- ogni 6 giri sulle piste di 333,33 metri
- ogni 5 giri sulle piste di 400 metri

**Articolo 113**

La competizione deve svolgersi sulle distanze, numero di giri e di volate descritti nella seguente tabella:

Lunghezza Pista (in m)	Prova	UOMINI ELITE			DONNE ELITE UOMINI JUNIOR			DONNE JUNIOR UOMINI ALLIEVI			DONNE ALLIEVE ESORDIENTI DONNE/UOMINI		
		Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate
250	Qual.	15	60	6	10	40	4	10	40	4	8	32	3
	Finale	30	120	12	20	80	8	15	60	6	12	48	5
200	Qual.	14	70	7	10	50	5	8	40	4	8	40	4
	Finale	30	150	15	20	100	10	16	80	8	12	60	6
285.714	Qual.	16	56	5	12	42	4	10	35	3	8	28	4
	Finale	30	105	10	20	70	7	16	56	5	12	42	6
333.33	Qual.	14	42	7	10	30	5	10	30	5	8	24	4
	Finale	30	90	15	20	60	10	16	48	8	12	36	6
400	Qual.	14	35	7	10	25	5	8	20	4	8	20	4
	Finale	30	75	15	20	50	10	16	40	8	12	30	6

*In occasione dei Campionati le distanze, il numero dei giri ed il numero delle volate dovranno essere come da tabella seguente:*

Lunghezza Pista (in m)	Prova	UOMINI ELITE			DONNE ELITE UOMINI JUNIOR			DONNE JUNIOR UOMINI ALLIEVI			DONNE ALLIEVE ESORDIENTI DONNE/UOMINI		
		Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate
250	Qual.	20	80	8	15	60	6	10	40	4	8	32	3
	Finale	40	160	16	25	100	10	20	80	8	15	60	6
200	Qual.	20	100	10	15	75	7	10	50	5	8	40	4
	Finale	40	200	20	25	125	12	20	100	10	15	75	7
285.714	Qual.	20	70	7	16	56	5	10	35	3	8	28	4
	Finale	40	140	10	24	84	8	20	70	7	16	56	5
333.33	Qual.	20	60	10	16	48	8	10	30	5	8	24	4
	Finale	40	120	20	25	75	15	20	60	10	16	48	8
400	Qual.	20	50	10	16	40	8	10	25	5	8	20	4
	Finale	40	100	20	26	65	13	20	50	10	16	40	8

Ci deve essere un numero uguale di giri tra ogni sprint, a partire dallo sprint finale, come segue:

Piste inferiori a 200 metri – 15 giri

Piste da 200 metri a meno di 333.3 metri – 10 giri

Piste di 333.3 metri – 6 giri

Piste di 400 metri e più lunghe – 5 giri

Nel caso in cui il numero totale di giri non sia divisibile per il numero di giri prescritto tra due volate, i giri "addizionali" devono essere corsi prima della prima volata (per esempio, in una pista di 285.7 metri, le volate sono disputate ogni 10 giri. Se la corsa è 56 giri, la prima volata sarà disputata dopo 16 giri e le successive ogni 10 giri).

#### **Articolo 114**

Al primo corridore classificato in ogni volata intermedia saranno attribuiti 5 punti, al secondo 3 punti, al terzo 2 punti e al quarto 1 punto. I punti guadagnati nell'ultima volata dopo l'intera distanza saranno raddoppiati (10 punti, 6 punti, 4 punti, 2 punti).

Nel caso di parità in uno sprint, i corridori conquisteranno la stessa posizione, con i corrispondenti punti per quella posizione (per esempio, se due corridori sono pari merito per il primo posto in una volata a punteggio, guadagneranno entrambi 5 punti; in questo caso non ci sarà un secondo posto).

Un corridore che guadagna un giro sul gruppo principale guadagnerà 20 punti

Un corridore che perde un giro sul gruppo principale perderà 20 punti.

### **Articolo 115**

In caso di parità di punti tra due o più corridori, il piazzamento nella volata finale determinerà il vincitore.

Svolgimento della gara

### **Articolo 116**

Prima della partenza, la metà dei corridori è allineata lungo la balaustra, l'altra metà è tenuta in fila indiana nella corsia dei velocisti.

### **Articolo 117**

La partenza è data lanciata, dopo un giro neutralizzato.

### **Articolo 118**

Le volate si svolgono con le stesse regole delle gare di velocità.

### **Articolo 119**

Se nel momento in cui sta per disputarsi una volata uno o più corridori conquistano un giro, questi corridori guadagneranno 20 punti. I punti dello sprint saranno immediatamente attribuiti iniziando dalla volta successiva in cui la testa della corsa passa la linea d'arrivo (per esempio, ai corridori in fuga o a quelli in testa al gruppo).

### **Articolo 120**

Uno o più corridori staccati dal gruppo e raggiunti da uno o dai corridori che sono usciti in testa al gruppo non possono condurre questi ultimi, sotto pena della messa fuori corsa.

### **Articolo 121**

I corridori che accumulano uno o più giri di ritardo potranno essere eliminati dal Collegio di Giuria.

### **Articolo 122**

In caso di caduta che coinvolga più della metà dei corridori, la corsa verrà fermata e i commissari stabiliranno la durata dell'interruzione. Sarà data una nuova partenza, partendo dalle posizioni acquisite al momento della caduta.

### **Articolo 123**

Se la pista diventa impraticabile per qualsiasi ragione, i commissari prenderanno le seguenti decisioni:

DISTANZA	DECISIONE		
	Ripetere interamente lo stesso giorno	Riprendere la corsa con i punti acquisiti	Risultato acquisito
	Arresto prima	Arresto tra	Arresto dopo
8 km	6 km	/	6 km
10/12 km	8 km	/	8 km
14/15/16 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

## **§ 8 Keirin**

### **Definizione**

#### **Articolo 124**

I corridori si affronteranno in uno sprint dopo aver effettuato un numero di giri dietro ad un allenatore su moto, che abbandonerà la pista a tre giri dal termine (su piste di 250 metri). Per piste di altre dimensioni, l'allenatore su moto abbandonerà la pista alla distanza più prossima a 750 metri dall'arrivo.

Il numero di giri effettuati senza l'allenatore su moto deve essere uguale al numero di giri dietro all'allenatore su moto.

### **Organizzazione della competizione**

#### **Articolo 125**

La gara deve includere, come minimo:

- 10 corridori
- una qualificazione, 2 batterie di 5 corridori
- una finale per i posti dal 7° al 10°
- Una finale per i posti dal 1° al 6°



La competizione sarà organizzata come mostrato nelle tabelle seguenti:

Primo round			
Numero di corridori	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	
da 10 a 14	2	5-7	Primi tre in finale 1-6 posto Dal 4 al 6 in finale 7-12 posto

Primo round				Ripescaggi			Semifinali		
Numero di corridori	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	Corridori qualificati per batteria per le semifinali	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	Corridori qualificati per batteria per le semifinali	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	
da 15 a 21	3	5-7	2	2-3	5-7	2-3			Primi tre in finale 1-6 posto Gli altri in finale 7-12 posto
da 22 a 28	4	5-7	2	4	3-5	1	2	6	
da 29 a 42	6	4-7	1	6	3-6	1			

Primo round				Ripescaggi			Quarti di finale			Ripescaggi			Semifinali		
Numero di corridori	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	Corridori qualificati per batteria per i quarti di finale	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	Corridori qualificati per batteria per i quarti di finale	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	Corridori qualificati per batteria per le semifinali	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	Corridori qualificati per batteria per le semifinali	Numero di Batterie	Numero di corridori per batteria	
da 43 a 49	7	6-7	1	6	6-7	2	3	6-7	2	2	6-7	3	2	6	Primi tre in finale 1-6 posto
da 50 a 56	8	6-7	1	7	6-7	2	4	5-6	2	2	7	2			Gli altri in finale 7-12 posto
da 57 a 63	9	6-7	1	8	6-7	2	4	6-7	2	4	4-5	1			
da 64 a 70	10	6-7	1	9	6-7	2	4	7	2	4	5	1			

LUNGHEZZA DELLA PISTA	NUMERO DI GIRI	ALLENATORE (numero di giri prima della fine)
250	6	6

**ESEMPIO DI COMPOSIZIONE DELLE PROVE DI KEIRIN CHE PREVEDONO 28 CORRIDORI**

<b>1° Round</b>	Composizione: 4 batterie da 7 corridori				
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	
	R1	R2	R3	R4	
	R8	R7	R6	R5	
	R9	R10	R11	R12	
	R16	R15	R14	R13	
	R17	R18	R19	R20	
	R24	R23	R22	R21	
	R25	R26	R27	R28	
	Abbreviazioni: "R" Ranking nell'ultima Classifica Individuale UCI Keirin. In assenza di Ranking, si procede con sorteggio				
	Risultati:				
	*QA1	*QB1	*QC1	*QD1	
	*QA2	*QB2	*QC2	*QD2	
	QA3	QB3	QC3	QD3	
	QA4	QB4	QC4	QD4	
	QA5	QB5	QC5	QD5	
	QA6	QB6	QC6	QD6	
	QA7	QB7	QC7	QD7	
	* Concorrenti qualificati per il 2° round (semifinali) – gli altri vanno ai recuperi				
<b>Recuperi</b>	Composizione: 4 batterie da 5 corridori				
	QA3	QB3	QC3	QD3	
	QD4	QC4	QB4	QA4	
	QC5	QB5	QA5	QD5	
	QB6	QA6	QD6	QC6	
	QA7	QD7	QC7	QB7	
	Risultati:				
		*RA1	*RB1	*RC1	*RD1
	Tutti classificati 13°	RA2	RB2	RC2	RD2
	Tutti classificati 17°	RA3	RB3	RC3	RD3
Tutti classificati 21°	RA4	RB4	RC4	RD4	
Tutti classificati 25°	RA5	RB5	RC5	RD5	
* Concorrenti qualificati per il 2° round (semifinali) – gli altri sono classificati in base all'ordine d'arrivo di ogni batteria (da adattare in base al numero di batterie)					
	QA1	QB1			
	QD1	QC1			
	QB2	QA2			
	QC2	QD2			
	RA1	RB1			
	RD1	RC1			
	*FA1	*FB1			
	*FA2	*FB2			
	*FA3	*FB3			
	**FA4	**FB4			
	**FA5	**FB5			
	**FA6	**FB6			

### Articolo 126

L'allenatore gira all'interno della linea degli sprinter, partendo da 30 km/h e aumentando progressivamente la velocità fino a 50 km/h, velocità che sarà raggiunta al più tardi al momento di lasciare la pista, dopo la linea dell'inseguimento sul rettilineo d'arrivo, a 3 giri dalla fine (su piste da 250 metri).

Per le categorie Allievi e Donne Allievi, la velocità sarà rispettivamente di 25 km/h e 45 km/h

### Svolgimento della gara

#### Articolo 127

La posizione dei corridori alla partenza è determinata per sorteggio. I corridori saranno piazzati in tale ordine uno di fianco all'altro sulla linea degli inseguitori, lasciando libera la corsia dei velocisti. I corridori saranno sorretti da assistenti e non dovranno essere spinti.

#### Articolo 128

La partenza è data nel momento in cui l'allenatore si avvicina alla linea degli inseguitori nella corsia dei velocisti. Alla partenza, i corridori manterranno le rispettive posizioni determinate per sorteggio direttamente dietro all'allenatore per almeno il primo giro, altrimenti la corsa sarà fermata e i corridori che non avranno rispettato questa prescrizione saranno eliminati. In occasione della nuova partenza i corridori rimasti manterranno le stesse rispettive posizioni dietro l'allenatore.

#### Articolo 129

I corridori devono restare immediatamente dietro il conduttore fino a che quest'ultimo non lasci la pista.

#### Articolo 130

Nel caso in cui uno o più corridori superino il limite più avanzato della ruota anteriore del ciclomotore prima della linea dell'inseguimento quando questi abbandona la pista, la prova sarà fermata e verrà ripetuta senza il o i corridori responsabili, che verranno squalificati.

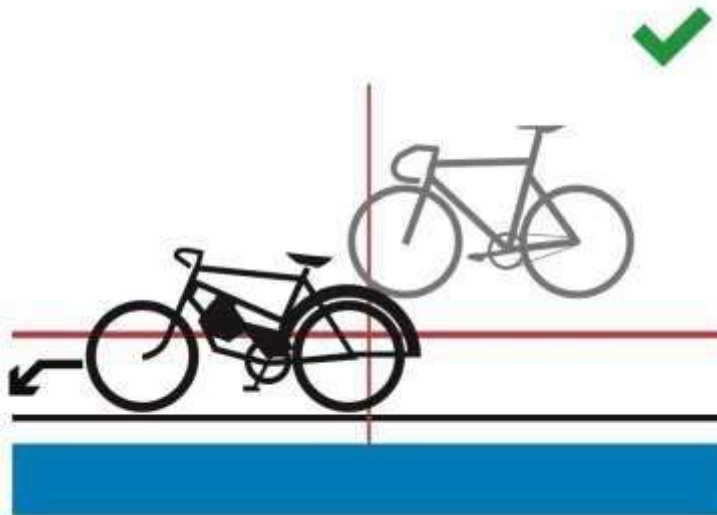


figura 1

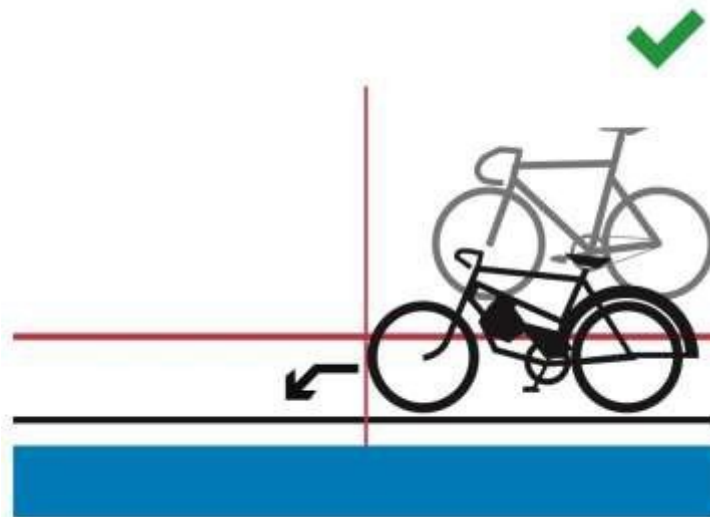


figura 2

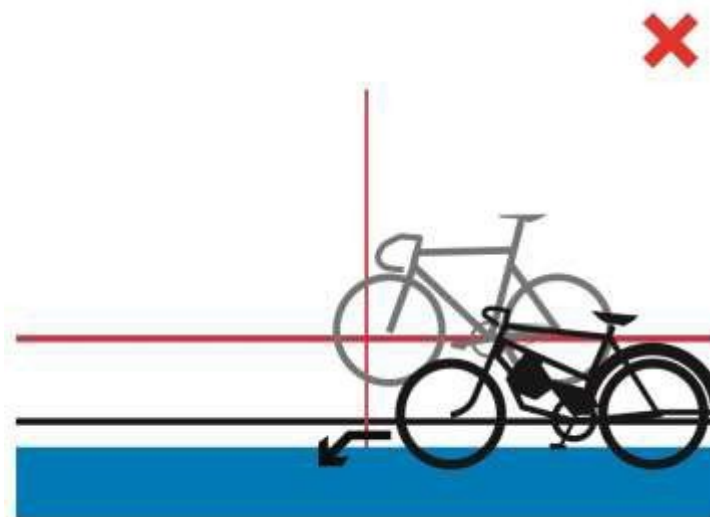


figura 3

#### **Articolo 130**

La gara si svolge secondo il regolamento della velocità.

#### **Articolo 131**

La corsa sarà fermata in caso di comportamento scorretto o non sportivo da parte di uno o più corridori durante la fase di corsa che si disputa dietro al deny. La corsa sarà ripresa senza il o i corridori scorretti, che saranno penalizzati in base alla gravità della situazione (retrocessione con ammonizione o squalifica).

#### **Articolo 132**

Qualora avvenga un incidente nel primo mezzo giro, verrà immediatamente data una nuova partenza. Dopo il primo mezzo giro, nessun incidente verrà preso in considerazione.

### **§ 9 Velocità a squadre**

Definizione

#### **Articolo 133**

La velocità a squadre è una gara che oppone due squadre, in cui ogni corridore deve condurre per un giro. La prova è corsa su tre giri di pista da squadre di tre corridori.

#### **Articolo 134**

Nella fase di qualificazione, le squadre correranno contro il tempo.

In base al numero delle squadre iscritte, il Collegio dei Commissari può decidere di far disputare la fase di qualificazione con due squadre in ogni batteria.

## **Organizzazione della competizione**

### **Articolo 135**

Questa prova è organizzata in tre fasi nelle prove di Campionato;

1. Le prove di qualificazione per selezionare le 8 migliori squadre sulla base dei tempi;
2. Nel primo turno della competizione, le 8 migliori squadre si incontreranno come di seguito esposto:
  - la squadra che ha ottenuto il 4° miglior tempo contro quella che ha ottenuto il 5° miglior tempo
  - la squadra che ha ottenuto il 3° miglior tempo contro quella che ha ottenuto il 6° miglior tempo
  - la squadra che ha ottenuto il 2° miglior tempo contro quella che ha ottenuto il 7° miglior tempo
  - la squadra che ha ottenuto il miglior tempo contro quella che ha ottenuto l' 8° miglior tempo

### 3. Le finali

Le quattro squadre vincenti provenienti dal primo turno disputeranno le finali. Le squadre che hanno ottenuto i due migliori tempi disputeranno la finale per il primo e secondo posto e le altre due squadre disputeranno la finale per il terzo e quarto posto.

Le squadre battute al primo turno della competizione saranno classificate dal quinto all'ottavo posto in relazione ai tempi stabiliti in quella stessa fase della competizione.

### **Articolo 136**

In caso di parità, spareggerà il miglior tempo sull'ultimo giro di pista.

### **Articolo 137**

La squadra che si ritirerà da una finale, non sarà sostituita. L'altra squadra sarà dichiarata vincitrice.

Se la ragione per cui la squadra non ha corso non sarà accettata, la squadra assente sarà squalificata.

### **Articolo 138**

Se una squadra non prende la partenza nel primo turno di gara, non verranno fatte sostituzioni. La squadra non partente verrà classificata all'8° posto.

Se diverse squadre non prendono la partenza, saranno classificate a partire dall' 8° posto, in ordine decrescente, in base ai tempi da loro realizzati nelle qualificazioni. Se il motivo per non aver preso la partenza non viene riconosciuto dai commissari, la squadra assente verrà squalificata e il suo posto rimarrà vacante. La squadra partente gareggerà da sola per stabilire un tempo ai fini di determinare la composizione delle finali.

### **Articolo 139**

Le squadre sono composte da concorrenti iscritti per questa prova. La composizione di una squadra può essere cambiata da una manche all'altra. Una squadra incompleta non può prendere il via.

I Direttori Sportivi devono avvertire i Commissari di ogni variazione almeno 30 minuti prima di ogni partenza della relativa fase della competizione.

## **Preparazione della pista**

### **Articolo 140**

La fascia azzurra dovrà essere resa impercorribile, nei due lati della pista, mettendo tre sacchetti di materiale sintetico lunghi 50 cm disposti a 5 metri, 10 metri e 15 metri a partire dalla linea degli inseguitori. Nessun altro sacchetto dovrà essere piazzato nella fascia azzurra.

## **Svolgimento della gara**

### **Articolo 141**

La partenza viene data alla metà dei due rettilinei. Nel corso delle prove di qualificazione, il lato di partenza di ogni squadra è fissato dai Commissari. In seguito, la squadra che avrà realizzato il miglior tempo nella fase precedente della competizione partirà dal lato della tribuna principale.

### **Articolo 142**

I corridori di ogni squadra sono piazzati uno a fianco all'altro nella linea di partenza. La distanza laterale fra ogni corridore deve essere di 1,5 metri.

Il corridore piazzato alla corda è tenuto da un blocco di partenza e deve essere il concorrente che conduce il primo giro.

### **Articolo 143**

Il corridore di testa conduce per il primo giro e poi scarta verso l'esterno, poi ridiscende per abbandonare la pista senza essere di intralcio all'altra squadra.

Il corridore in seconda posizione deve condurre per il giro seguente e poi scartare nello stesso modo.

Il terzo corridore terminerà da solo l'ultimo giro.

### Articolo 144

Al termine del suo giro, la tangente anteriore della ruota anteriore del corridore di testa dovrà tagliare la linea dell'inseguimento davanti alla tangente anteriore della ruota anteriore del corridore che segue. Successivamente, il corridore di testa si dovrà immediatamente spostare e marciare sopra la linea dei velocisti entro i 15 metri successivi alla linea dell'inseguimento.

La spinta tra i componenti della squadra è assolutamente vietata.

In caso di dubbio circa il rispetto delle prescrizioni di cui sopra, dovranno essere riviste le informazioni disponibili. Se confermato, la squadra sarà declassata all'ultimo posto di quella fase della competizione.

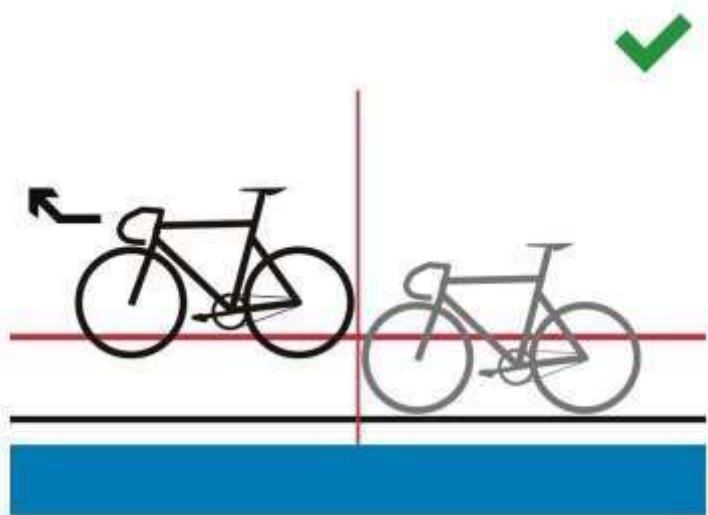


Figura 1

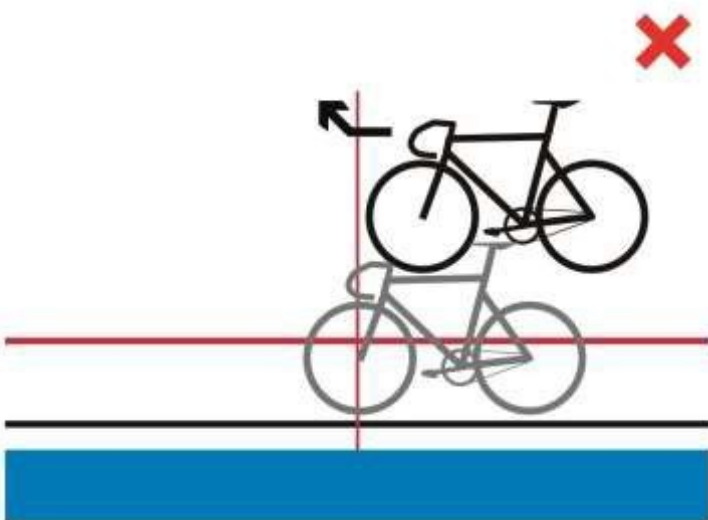


Figura 2

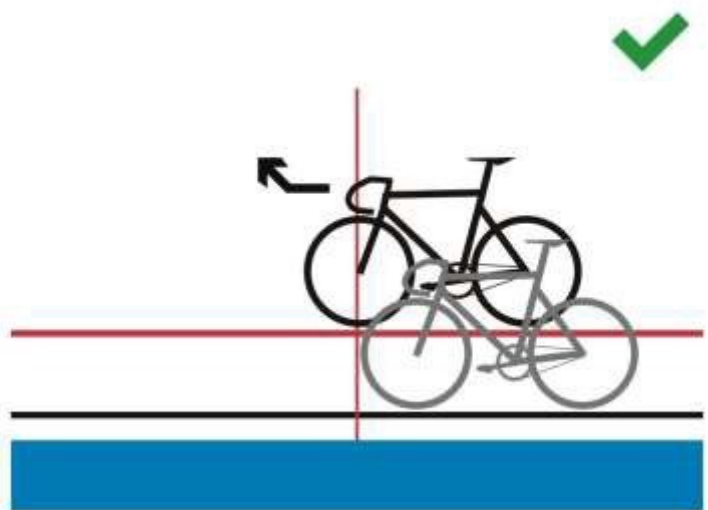


Figura 3

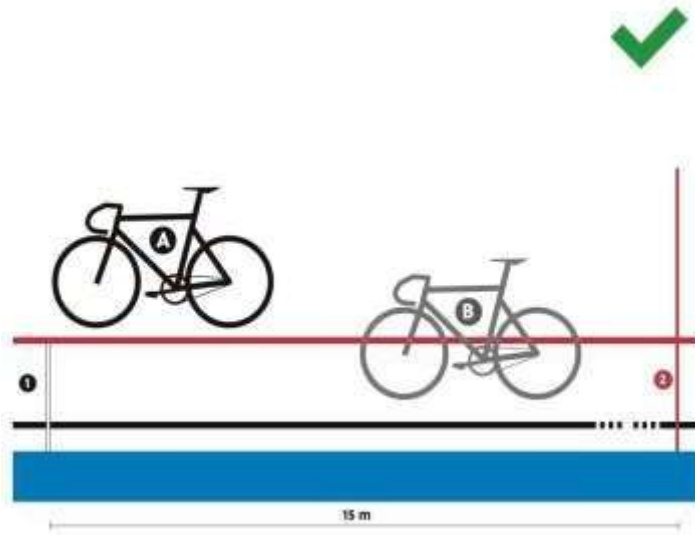


Figura 4

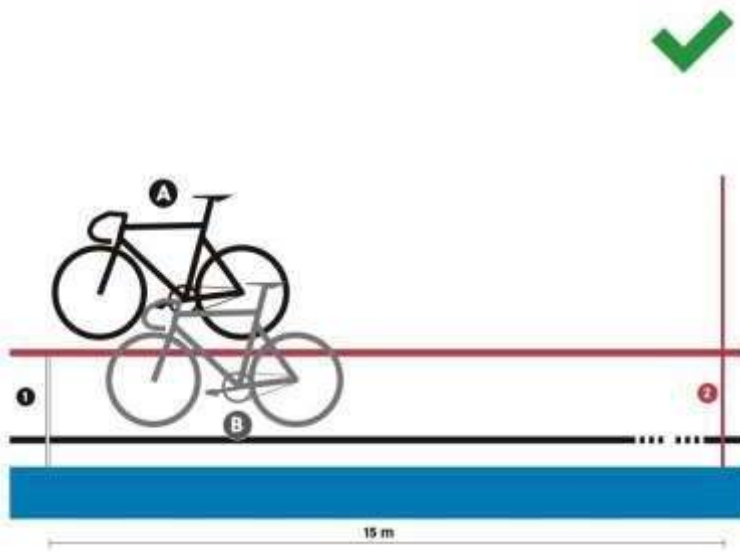


Figura 5

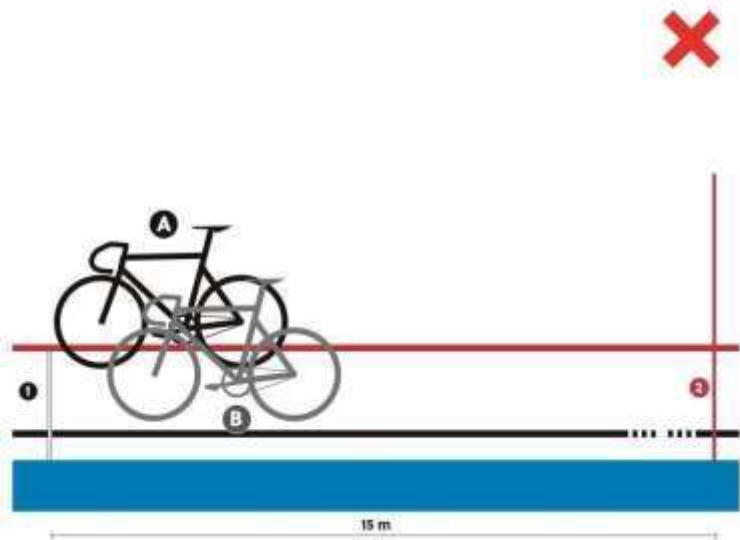


Figura 6

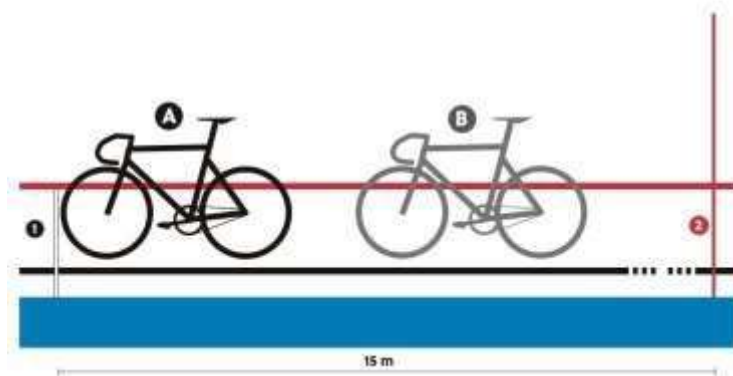


Figura 7

## Incidenti

(sezione soggetta all'articolo 37)

### Articolo 145

Qualificazioni:

In caso di incidente, la squadra effettuerà un nuovo tentativo alla fine della fase di qualificazione. Ogni squadra che sarà stata danneggiata dall'incidente della sua avversaria potrà essere autorizzata, su decisione del Collegio di Giuria, ad effettuare un altro tentativo in coda alla serie delle qualificazioni.

### Articolo 146

Primo giro di competizione e finali:

In caso di incidente la corsa viene fermata e ricominciata immediatamente.

Dopo il primo mezzo giro non verrà preso in considerazione alcun incidente. In questo caso, la squadra dovrà fermarsi e sarà:

- retrocessa e classificata secondo l'articolo 224.nel primo turno della competizione;
- considerata battuta nelle finali.

## § 10 Madison

### Definizione

#### Articolo 147

La Madison è una specialità per squadre di 2 corridori, nella quale il piazzamento finale è determinato in base ai punti accumulati, vinti dalle squadre durante gli sprint e guadagnando giri.

### Organizzazione della competizione

#### Articolo 148

La competizione sarà disputata come minimo sulle seguenti distanze (numero di giri) e numero di volate come riportato nella tabella seguente:

Lunghezza Pista (in m)	Prova	UOMINI ELITE			DONNE ELITE UOMINI JUNIOR			DONNE JUNIOR UOMINI ALLIEVI			DONNE ALLIEVE ESORDIENTI DONNE/UOMINI		
		Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate
250	Qual.	15	60	6	10	40	4	10	40	4	8	32	3
	Finale	30	120	12	20	80	8	15	60	6	12	48	5
200	Qual.	14	70	7	10	50	5	8	40	4	8	40	4
	Finale	30	150	15	20	100	10	16	80	8	12	60	6
285.714	Qual.	16	56	5	12	42	4	10	35	3	8	28	4
	Finale	30	105	10	20	70	7	16	56	5	12	42	6
333.33	Qual.	14	42	7	10	30	5	10	30	5	8	24	4
	Finale	30	90	15	20	60	10	16	48	8	12	36	6
400	Qual.	14	35	7	10	25	5	8	20	4	8	20	4
	Finale	30	75	15	20	50	10	16	40	8	12	30	6



In occasione di prove di Campionato, le distanze, il numero dei giri ed il numero delle volate devono essere come nella seguente tabella:

Lunghezza Pista (in m)	Prova	UOMINI ELITE			DONNE ELITE UOMINI JUNIOR			DONNE JUNIOR UOMINI ALLIEVI			DONNE ALLIEVE ESORDIENTI DONNE/UOMINI		
		Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate	Distanza (km)	Giri	Volate
250	Qual.	25	100	10	15	60	6	10	40	4	8	32	3
	Finale	50	200	20	30	120	12	20	80	8	15	60	6
200	Qual.	25	125	12	15	75	7	10	50	5	8	40	4
	Finale	50	250	25	30	150	15	20	100	10	15	75	7
285.714	Qual.	25,1	88	8	15,1	53	5	10	35	3	8	28	4
	Finale	50	175	17	30	105	10	20	70	7	16	56	5
333.33	Qual.	25	76	12	14	42	7	10	30	5	8	24	4
	Finale	50	150	25	30	90	15	20	60	10	16	48	8
400	Qual.	26	65	12	14	35	7	10	25	5	8	20	4
	Finale	50	125	25	30	75	15	20	50	10	16	40	8

Ci deve essere un numero uguale di giri tra ogni sprint, a partire dallo sprint finale, come segue:

Piste inferiori a 200 metri – 15 giri

Piste da 200 metri a meno di 333.3 metri – 10 giri

Piste di 333.3 metri – 6 giri

Piste di 400 metri e più lunghe – 5 giri

Nel caso in cui il numero totale di giri non sia divisibile per il numero di giri prescritto tra due volate, i giri "addizionali" devono essere corsi prima della prima volata (per esempio, in una pista di 285.7 metri, le volate sono disputate ogni 10 giri. Se la corsa è 56 giri, la prima volata sarà disputata dopo 16 giri e le successive ogni 10 giri).

#### Articolo 149

I due corridori di ogni squadra devono portare lo stesso numero ma di diverso colore.

#### Articolo 150

Sono attribuiti 5 punti alla prima squadra classificata in ogni sprint intermedio, 3 punti alla seconda, 2 punti alla terza ed 1 punto alla quarta. I punti guadagnati nell'ultima volata, al termine dell'intera distanza, saranno raddoppiati (10 punti, 6 punti, 4 punti, 2 punti).

Nel caso di parità in uno sprint, le squadre conquisteranno la stessa posizione, con i corrispondenti punti per quella posizione (per esempio, se due squadre sono pari merito per il primo posto in una volata a punteggio, guadagneranno entrambe 5 punti; in questo caso non ci sarà un secondo posto).

#### Articolo 151

In caso di parità di punti, sparpaglia il piazzamento nello sprint finale.

Ogni squadra che guadagna un giro ottiene 20 punti. Ogni squadra che perde un giro perde 20 punti.

#### Svolgimento della gara

##### Articolo 152

Un primo gruppo di corridori, formato da un corridore per ciascuna squadra, prende posizione alla partenza nell'ordine previsto dall'elenco partenti. Metà di loro saranno allineati lungo la balastra esterna e l'altra metà sarà sorretta in fila indiana nella corsia dei velocisti.

Il secondo gruppo di atleti, formato dagli altri corridori di ogni squadra, sarà allineato lungo la balastra opposta.

Il primo gruppo di corridori partirà con una partenza lanciata, dopo un giro di neutralizzazione. Durante il giro neutralizzato gli atleti del secondo gruppo dovranno rimanere fermi.

##### Articolo 153

I corridori della stessa squadra possono darsi il cambio quando vogliono, alla mano o per i pantaloncini.

##### Articolo 154

Gli sprint si disputano secondo le regole stabilite per le gare di velocità.

### Articolo 155

Un corridore staccato dal gruppo non può aiutare il o i corridori in caccia per prendere un giro, sotto pena di espulsione della squadra.

### Articolo 156

Se al momento di uno sprint che conta per la classifica, uno o più concorrenti guadagnano un giro, otterranno 20 punti. I punti dello sprint saranno attribuiti subito agli eventuali corridori in fuga o a quelli in testa al gruppo.

### Articolo 157

Le squadre doppiate una o più volte dal gruppo principale potranno essere eliminate dai Commissari.

### Incidenti

#### Articolo 158

Se uno dei corridori di una squadra ha un incidente riconosciuto, il suo compagno deve immediatamente prendere la posizione in corsa della squadra. Non vi sarà alcuna neutralizzazione. (vedere rif. Art. 34)

#### Articolo 159

In caso di caduta che coinvolga più della metà delle squadre (calcolata sulla base di un corridore per squadra), la corsa sarà fermata ed i commissari fisseranno la durata dell'interruzione. Sarà data una nuova partenza ed ogni squadra conserverà i giri conquistati o persi al momento della caduta.

#### Articolo 160

In caso d'interruzione della corsa a causa di intemperie, i commissari prenderanno le decisioni seguenti:

Corsa fermata	UOMINI ELITE	DONNE ELITE UOMINI JUNIOR	DONNE JUNIOR UOMINI ALLIEVI	DONNE ALLIEVE ESORDIENTI D/U	
prima:	20 km	10 km	8 km	6 km	ripetere interamente lo stesso giorno
tra:	20 – 40 km	10 – 25 km	8 – 15 km	6 – 12 km	riprendere la corsa con i punti e i giri acquisiti
dopo:	40 km	25 km	15 km	12 km	considerare il risultato acquisito

## § 11 Scratch

### Definizione

#### Articolo 161

Lo scratch è una corsa individuale su una distanza determinata.

### Organizzazione della competizione

#### Articolo 162

La prova si svolge sulle distanze seguenti

Uomini Elite	15 km
Donne Elite – Uomini Juniores	10 km
Donne Juniores – Uomini Allievi	7,5 km
Donne Allieve – Donne e Uomini Esordienti	5 km

#### Articolo 163

Al fine di raggiungere il massimo numero di corridori autorizzati sulla pista secondo l'art. 8, dovranno essere organizzate delle qualificazioni per ridurre il numero di atleti iscritti, secondo la tabella seguente:

CATEGORIA	DISTANZA DA PERCORRERE
Uomini Elite	7,5 km
Donne Elite – Uomini Juniores	5 km
Donne Juniores – Uomini Allievi	3,5 km
Donne Allieve – Donne Esordienti – Uomini Esordienti	2,5 km

### Svolgimento della gara

#### Articolo 164

Prima della partenza, la metà dei concorrenti viene raggruppata lungo la balastra esterna, l'altra metà è tenuta in fila indiana nel corridoio dei velocisti

La partenza viene data lanciata dopo un giro neutralizzato.

## **Articolo 165**

I corridori doppiati dal gruppo principale devono immediatamente abbandonare la pista.

## **Articolo 166**

La classifica finale si determina in occasione dello sprint finale tenendo conto dei giri guadagnati.

## **Incidenti**

### **Articolo 167**

Il corridore che non termina la corsa non sarà classificato.

## **Articolo 168**

La corsa potrà essere fermata in caso di caduta collettiva. I commissari decideranno se dovrà essere data una nuova partenza per la distanza completa o per la distanza mancante, tenendo conto delle posizioni al momento della caduta.

La stessa regola vale in caso d'interruzione della corsa a causa d'intemperie.

## **§ 12 Tandem**

### **Definizione**

#### **Articolo 169**

La specialità tandem è una competizione "di velocità" per tandem. È organizzata nel rispetto delle regole della velocità, salvo per le disposizioni che seguono.

### **Organizzazione della competizione**

#### **Articolo 170**

Ogni coppia di corridori è considerata come un solo partecipante.

#### **Articolo 171**

Le gare sono disputate secondo la tabella indicata all'articolo 60, secondo il numero dei partecipanti ed effettuando il calcolo a partire dalla finale.

In ogni caso, sulle piste di 333,33 metri o più corte, una prova sarà disputata con al massimo tre tandem.

#### **Articolo 172**

La prova di qualificazione si corre sulla distanza di un giro di pista con partenza lanciata.

#### **Articolo 173**

La prova si svolgerà sulle seguenti distanze:

- piste inferiori a 333,33 metri    6 giri
- piste di 333,33 metri            5 giri
- piste di oltre 333,33 metri      4 giri
- piste di oltre 450 metri         3 giri

## **§ 13 Corsa ad eliminazione**

### **Definizione**

#### **Articolo 174**

La corsa ad eliminazione è una gara individuale nella quale l'ultimo corridore di ogni sprint intermedio è eliminato.

### **Organizzazione della competizione**

#### **Articolo 175**

L'organizzazione della competizione è stabilita dal regolamento particolare della prova.

Nel caso in cui gli atleti iscritti superino il numero massimo di atleti ammessi in pista, devono essere svolte delle batterie di qualificazione per ridurre il numero degli atleti, al fine di non eccedere il numero massimo previsto dalla pista. Tutti gli atleti iscritti devono partecipare a delle batterie di qualificazione di Scratch, corse sulle distanze previste per la qualificazione dello Scratch. Le batterie devono essere gestite in modo da qualificare fino al numero massimo di corridori previsti per la pista, senza necessariamente qualificare il numero massimo di corridori previsti. Tutti i corridori che non si sono qualificati per partecipare alla finale dell'eliminazione, saranno classificati tutti assieme all'ultimo posto. Tutti gli atleti che non finiranno uno delle qualificazioni non saranno classificati (DNF).

### **Svolgimento della gara**

#### **Articolo 176**

Prima della partenza, la metà dei corridori viene allineata lungo la balaustra esterna, l'altra metà è posta in fila indiana nella corsia dei velocisti.

#### **Articolo 177**

La partenza è lanciata dopo un giro neutralizzato, durante il quale i corridori devono marciare in gruppo ad una velocità moderata.

#### **Articolo 178**

È disputato uno sprint ogni tre giri sulle piste inferiori ai 200 metri, ogni due giri sulle piste tra i 200 metri e inferiori ai 333,33 metri ed ogni giro su quelle di 333,33 metri ed oltre.

Sulle piste inferiori ai 333,33 metri, ogni giro che precede uno sprint sarà indicato da un suono di campana.

#### **Articolo 179**

Dopo ogni sprint l'ultimo corridore, secondo la posizione della sua ruota posteriore sulla linea di arrivo, è eliminato. Se uno o più corridori vengono doppiati o abbandonano la gara tra due sprint, saranno i corridori eliminati nello sprint successivo.

In certi casi i commissari possono decidere di eliminare un atleta diverso dall'ultimo classificato nello sprint (ad esempio, se un corridore passa sulla striscia blu). Il Presidente del collegio dei commissari sarà responsabile sulla decisione finale in merito a chi eliminare in base alle informazioni del giudice arbitro o degli altri commissari.

In ogni caso, la decisione sul corridore da eliminare deve essere presa ed annunciata prima che i corridori attraversino la linea degli inseguitori sul rettilineo opposto immediatamente dopo lo sprint. Se non può essere presa alcuna decisione entro tale termine, nessun atleta sarà eliminato fino allo sprint. Questo sarà indicato a mezzo di una bandiera verde da esporre sulla linea di partenza.

Un corridore eliminato deve lasciare la pista immediatamente, altrimenti verrà penalizzato in base alla gravità della situazione (retrocessione con ammonizione o squalifica). Nel caso in cui l'atleta non lasci immediatamente la pista, il Presidente del Collegio dei Commissari può decidere di neutralizzare la corsa per allontanare il corridore.

#### **Articolo 180**

I corridori eliminati saranno classificati in ordine inverso secondo l'ordine di eliminazione (ad esempio, il primo eliminato è classificato ultimo, il secondo penultimo, etc).

#### **Articolo 181**

Gli ultimi due corridori che restano in corsa disputeranno lo sprint finale. La loro classifica sarà basata sulla posizione della loro ruota anteriore sulla linea d'arrivo.

#### **Articolo 182**

Non è considerata la conquista di un giro.

#### **Articolo 183**

In caso di incidente riconosciuto di uno o più corridori, come deciso dal Presidente del collegio dei commissari, la corsa sarà neutralizzata immediatamente per una distanza massima equivalente al numero di giri che approssimi meglio la distanza di mt. 1250, al fine di permettere a tali atleti di rientrare nel gruppo. Nel caso in cui tutti i corridori in pista siano vittime di un incidente riconosciuto, la gara sarà neutralizzata per una durata massima di tre minuti, per permettere agli stessi di tornare in pista.

La neutralizzazione è segnalata con una bandierina gialla sulla linea d'arrivo e tutti gli atleti in pista dovranno girare in gruppo compatto e a velocità moderata. La posizione dei corridori in fuga o attardati al momento dell'incidente non viene tenuta in considerazione.

La corsa ripartirà, quando i corridori coinvolti saranno tornati in pista o quando la neutralizzazione sarà terminata, con il ritiro della bandierina gialla e con lo sparo di un colpo di pistola da parte dello starter. I corridori non in grado di riprendere la corsa in tale momento saranno considerati come eliminati e la loro posizione in classifica determinata secondo il momento della loro eliminazione. La campana verrà suonata il giro successivo per indicare l'inizio del giro con lo sprint.

Ad eccezione del caso in cui tutti gli atleti in pista siano vittime di incidente riconosciuto, nel momento in cui in pista rimangono 4 o meno corridori non sarà più concessa alcuna neutralizzazione e tutti i corridori che non terminano saranno eliminati e la loro posizione in classifica determinata in base al momento della loro eliminazione.

### **§ 14 Gare di 6 giorni**

#### **Articolo 184**

Una prova di "6 giorni" si corre su 6 giorni consecutivi con una durata delle gare di almeno 24 ore.

**Articolo 185**

L'organizzatore è libero di fissare la durata ed il programma della "6 giorni", nel rispetto dell'articolo 184.

**Articolo 186**

La "6 giorni" è una gara per squadre, composte da 2 o 3 corridori che devono portare delle maglie con lo stesso numero, come indicato nell'articolo 1.3.044 dell'UCI.

**Articolo 187**

Una "6 giorni" deve disputarsi su una pista con una lunghezza minima di 140 metri.

**Articolo 188**

Il numero delle squadre è fissato dall'organizzatore in relazione alla lunghezza della pista.

**Articolo 189**

Alla partenza della Madison/caccia (escluse le prove ad handicap), il tabellone luminoso deve indicare zero (0) giri per tutte le squadre.

Alla fine della Madison/caccia, il tabellone luminoso deve indicare la classifica generale effettiva della prova.

L'ultimo giorno di gara, durante la Madison/caccia finale, il tabellone luminoso deve sempre indicare la classifica generale effettiva.

**Articolo 190**

In caso di incidente meccanico riconosciuto valido dai commissari, o se un corridore cade, la squadra avrà diritto ad una neutralizzazione del numero di giri più prossimo a 1250 metri (5 giri in una pista di 250mt). In caso di un incidente non riconosciuto valido dai commissari o alla fine della neutralizzazione, uno dei due concorrenti riprenderà la corsa al 100% partendo dalla posizione occupata al momento dell'incidente, in mancanza di questo la squadra sarà penalizzata dei giri persi.

**Articolo 191**

I giri conquistati da una squadra della quale uno dei due componenti è neutralizzato non sono riconosciuti a meno che il corridore rimasto in gara abbia compiuto tutta la distanza, ossia senza aver effettuato alcun cambio.

**Articolo 192**

Nel corso di una Madison/caccia cronometrata, la squadra ridotta ad 1 solo corridore deve abbandonare la pista 10 giri prima del termine della Madison/caccia

**Articolo 193**

Il Direttore della pista, in accordo con il collegio di Giuria, ha il potere di costituire una squadra provvisoria composta da corridori i cui compagni siano neutralizzati. Tali corridori porteranno la stessa maglia e lo stesso numero. Al momento della costituzione della squadra provvisoria, per determinare la sua posizione provvisoria si sommerà il numero dei giri compiuti dalle rispettive squadre di appartenenza, arrotondandolo alla cifra pari inferiore e dividendolo per due.

Al momento dello scioglimento della squadra provvisoria, i giri guadagnati o persi, come i punti conquistati, saranno conteggiati in classifica generale per ognuno dei corridori a beneficio della loro squadra di appartenenza.

**Articolo 194**

Se un corridore è neutralizzato, il suo compagno dovrà continuare la caccia che si sta svolgendo secondo le regole degli articoli 191 e 192. Se il corridore neutralizzato è incapace di continuare la prova nella caccia successiva, tutta la squadra sarà neutralizzata.

Dopo la caccia, la squadra neutralizzata sarà inserita nella stessa posizione della squadra più vicina in classifica generale all'inizio della prova, includendo i giri persi da questa squadra nel corso della caccia. I giri guadagnati non saranno considerati.

La squadra neutralizzata, inoltre, sarà penalizzata di un giro di ritardo.

**Articolo 195**

Il medico di corsa può decidere la neutralizzazione di un corridore per una durata massima di 36 ore. Passato tale termine, il corridore è eliminato.

**Articolo 196**

Se un corridore si ritira, la squadra è sciolta. Il restante corridore parteciperà a tutte le prove individuali.

Se entro 48 ore non sarà integrato in una nuova squadra, sarà eliminato.

### **Articolo 197**

Se è costituita una nuova squadra, sarà tenuto conto della classifica della migliore squadra sciolta, con la penalizzazione di un giro. I punti guadagnati dalle due squadre saranno addizionati e divisi per due.

### **Articolo 198**

I punti sono attribuiti nel modo seguente:

- Prove a squadre: Madison, Eliminazione all'Americana, Cronometro a Squadre (500-1000 metri): 20, 12, 10, 8, 6, 4 punti;
- Prove individuali: Corsa a punti, Eliminazione, Cronometro (1 giro), Derny, Scratch, Keirin: 10, 6, 5, 4, 3, 2 punti;
- Sprint: 5, 3, 2, 1 punto; i punti sono raddoppiati nell'ultima Madison (massimo 6, ogni 10 giri).

### **Articolo 199**

Quando è impossibile mettere tutte le squadre insieme in pista per partecipare ad una stessa prova, la prova sarà corsa in batterie. Si procederà nella maniera seguente:

a) Una batteria con le squadre che occupano la 1° metà della classifica generale:

- con un corridore o per squadra: 10, 8, 6, 4, 2 punti
- a squadre (con un cambio a metà gara): 10, 8, 6, 4, 2 punti
- Madison: 15, 10, 8, 6, 4, 2 punti

Una batteria con le squadre che occupano la 2° metà della classifica generale:

- con un corridore o per squadra: 10, 8, 6, 4, 2 punti
- a squadre (con un cambio a metà gara): 10, 8, 6, 4, 2 punti
- Madison: 15, 10, 8, 6, 4, 2 punti

b) Due batterie con le squadre della 1° metà della classifica generale con un corridore: 5, 4, 3, 2, 1 punti

Due batterie con le squadre della 2° metà della classifica generale con un corridore: 5, 4, 3, 2, 1 punti

I giri guadagnati in corsa dietro derny non contano per la classifica generale

### **Articolo 200**

Nella Madison di una "Sei Giorni", la classifica sarà determinata dalla distanza secondo il numero di giri completi corsi da ogni squadra e dai punti accumulati.

Tranne che nell'ultima Madison/caccia della "6 giorni", le squadre saranno accreditate di un giro di abbuono ogni 100 punti conquistati.

Giri di abbuono possono essere attribuiti su prove particolari come una cronometro, ma solo se tutte le squadre sono autorizzate a partecipare alla prova

### **Articolo 201**

Tutti i punti guadagnati nelle prove individuali e a squadre devono contare per la classifica generale.

Tutti i giri guadagnati nelle prove dove si abbia in pista almeno un corridore per squadra, devono contare per la classifica generale.

I giri guadagnati nella corsa ad eliminazione non contano per la classifica generale

### **Articolo 202**

Ogni giorno, oltre la classifica parziale della prova o della tappa, si stabilisce anche la classifica sulla base dei giri compiuti e dei punti guadagnati.

Il totale della distanza corsa durante i sei giorni, espresso in giri completi, e il numero totale di punti ottenuti determinerà la classifica finale.

I punti saranno utilizzati per classificare le squadre con lo stesso numero di giri. La squadra con il maggior numero di giri, indipendentemente dai punti ottenuti, sarà dichiarata vincitrice.

In caso di parità di giri e di punti, sarà tenuto conto dell'ordine d'arrivo nell'ultima volata.

## **§ 15 Omnium**

### **Definizione**

#### **Articolo 203**

L'omnium è una competizione unica consistente in 4 prove disputate con un numero massimo di corridori definito dalle dimensioni della pista (art. 8) e che verrà svolta in un solo giorno nel seguente ordine e distanze:

1. Scratch

10 km Uomini Elite

7,5 km Donne Elite, Uomini Junior

5 Km Donne Junior, Uomini Allievi

4 km Donne Allieve, Esordienti Uomini, Esordienti Donne

## 2. Tempo Race

- 10 km Uomini Elite
- 7,5 km Donne Elite, Uomini Junior
- 5 Km Donne Junior, Uomini Allievi
- 4 km Donne Allieve, Esordienti Uomini, Esordienti Donne

## 3. Eliminazione

### 4. Corsa a punti

- 25 Km Uomini Elite
- 20 Km Donne Elite, Uomini Juniores
- 15 Km Donne Juniores, Uomini Allievi
- 12 Km Donne Allieve, Esordienti Uomini, Esordienti Donne

## **Articolo 204**

Nelle competizioni per le quali il numero degli atleti iscritti ecceda il limite consentito dalla pista e non ci sia un sistema di qualificazione che permetta di stabilire i partecipanti, la selezione sarà determinata come segue:

Tutti i corridori iscritti parteciperanno a turni di qualificazione di corsa a punti che si svolgeranno sulla distanza ed il numero di volate definite nel regolamento delle qualificazioni della corsa a punti. I turni dovranno svolgersi fino alla qualificazione del numero massimo dei corridori ammesso dalla pista senza necessariamente qualificare il numero massimo di corridori autorizzati. Un numero uguale di corridori dovrà essere qualificato in ciascuna manche per partecipare all'omnium.

Tutti gli atleti non qualificati per partecipare all'omnium saranno classificati insieme all'ultimo posto. I corridori che non terminano i turni di qualificazione non saranno classificati (DNF).

## **Organizzazione della competizione**

### **Articolo 205**

Ogni volta in cui è possibile, le prove sono separate le une dalle altre da un intervallo di almeno 30 minuti.

### **Articolo 206**

I corridori che non prendono il via in una prova non sono ammessi a partecipare alle prove seguenti e sono considerati come ritirati dalla competizione. Il loro nome figurerà all'ultimo posto della classifica finale, con la dicitura "DNF" (non ha terminato).

Per tutte le corse, i corridori si allineeranno in fila indiana lungo la balaustra e nella corsia dei velocisti, nell'ordine riportato dall'elenco partenti. Per lo Scratch, questo ordine si stabilirà per sorteggio. Per la Corsa a Punti, l'Eliminazione e la Tempo Race, tale ordine sarà basato sulla classifica intermedia in essere dell'Omnium.

## **Classifica**

### **Articolo 207**

Le prime tre prove danno luogo a una loro classifica completa. Solamente per ognuna di queste tre prove sarà stabilita una classifica considerando: 40 punti al primo, 38 al secondo, 36 al terzo ecc. I corridori piazzati dal 21° posto in poi riceveranno ciascuno 1 punto.

### **Articolo 208**

Prima della partenza della Corsa a punti, sarà redatta una classifica provvisoria con i punti totali ed i corridori prenderanno il via della corsa a punti con i punti guadagnati nel corso delle prime tre prove. I corridori

aggiungeranno e perderanno punti da questa classifica totale sulla base dei giri vinti e persi e dei punti guadagnati negli sprint durante la corsa a punti. La classifica finale generale dell'Omnium si aggiornerà durante lo svolgimento della Corsa a Punti.

Il vincitore dell'Omnium sarà il corridore che avrà ottenuto il maggior numero di punti.

### **Articolo 209**

Ogni corridore che abbandonerà una delle prove verrà considerato come ritirato dalla competizione e figurerà nella classifica finale dopo l'ultimo corridore classificato con la menzione DNF (did not finish) e non sarà classificato, secondo l'articolo 224.

Nel caso dello Scratch e della Tempo Race, un corridore che perde 2 giri sarà fatto scendere di pista. Questo corridore sarà penalizzato di 40 punti nella classifica dell'omnium e sarà classificato nella prima posizione in classifica disponibile, determinata dal numero di corridori rimasti in pista in quel momento. Se per qualsiasi ragione il corridore non viene fatto scendere di pista, sarà classificato come se fosse stato fatto scendere di pista nel momento in cui ha perso il secondo giro (incluso la penalizzazione dei punti).

### **Articolo 210**

Nello Scratch al corridore che non termina la prova a causa di una caduta nell'ultimo km, o che non sia in grado di

rientrare in pista nel corso dell'ultimo Km, sarà attribuita la posizione (ed i punti) successiva disponibile considerando i giri presi ed il numero dei corridori rimasti in pista a quel momento.

#### **Articolo 211**

In caso di pari merito nella classifica finale, spareggerà il miglior piazzamento nella volata finale della Corsa a Punti.

### **§ 16 Giro Lanciato**

#### **Definizione**

#### **Articolo 212**

Il giro lanciato è una prova a cronometro con partenza lanciata dalla linea d'arrivo.

#### **ProceduraArticolo 213**

Gli atleti prenderanno il via nell'ordine determinato dai Commissari

#### **Articolo 214**

Gli atleti entreranno in pista non appena sarà passato il precedente atleta che ha attivato il cronometraggio.

#### **Articolo 215**

La distanza da percorrere, comprendente il lancio ed il giro di pista, è fissata come segue, in relazione alla lunghezza della pista:

pista di 250 metri o inferiore:	3,5 giri
pista di 285,714 metri:	3 giri
pista di 333,33 metri:	2,5 giri
pista di 400 metri o maggiore:	2 giri

#### **Articolo 216**

In caso di parità, gli atleti saranno spareggiati in base al miglior tempo negli ultimi 200 metri.

#### **Articolo 217**

In caso di incidente, il corridore ripeterà la prova. E' permessa una sola ripetizione.

### **§ 17 Tempo Race**

#### **Definizione**

#### **Articolo 218**

La Tempo Race è una specialità in cui il piazzamento finale è determinato secondo i punti accumulati e vinti dai corridori durante gli sprint e per i giri guadagnati.

#### **Organizzazione della competizione**

#### **Articolo 219**

Salvo specifici dettagli (anche impliciti) in questo paragrafo, le regole della Corsa a Punti saranno applicate allo stesso modo alla Tempo Race.

Le prove saranno corse sulle seguenti distanze:

- 10 km Uomini Elite
- 7,5 km Donne Elite, Uomini Junior
- 5 Km Donne Junior, Uomini Allievi
- 4 km Donne Allieve, Esordienti Uomini, Esordienti Donne

#### **Articolo 220**

Dopo i primi 4 giri, gli sprint saranno disputati ogni giro. Al completamento del quarto giro verrà suonata la campana ad indicare l'inizio dei giri con volata.

#### **Articolo 221**

Il primo corridore in ogni volata si aggiudicherà 1 punto, compresa l'ultima volata.

Ogni corridore che guadagnerà un giro, guadagnerà 20 punti.

Ogni corridore che perderà un giro, perderà 20 punti.

#### **Procedura di gara**



## **Articolo 222**

Prima della partenza, la metà dei corridori sarà allineata alla balaustra e la restante metà sarà allineata in fila indiana nella corsia dei velocisti.

## **Articolo 223**

Il via sarà lanciato dopo un giro neutralizzato, durante il quale i corridori devono procedere in gruppo compatto e a velocità moderata.

## **Modalità di classificazione**

### **Articolo 224**

I corridori che hanno terminato una prova, secondo la specifica regola UCI, saranno classificati secondo queste regole specifiche.

#### **A. Prove di gruppo**

I corridori che non finiscono le batterie di qualificazione saranno considerati in base alla ragione per la quale non hanno finito: Non Arrivato - Did Not Finish (DNF); Non Partito - Did Not Start (DNS); Squalificato - Disqualified (DSQ). Questi corridori non avanzeranno verso il successivo round dell'evento.

La classifica finale dell'evento sarà stilata in gruppi nel seguente ordine:

1. Tutti i corridori che disputano la finale e che la finiscono (secondo il Regolamento UCI) saranno classificati.
2. Tutti i corridori che disputano la finale e che non la finiscono perché fatti scendere di pista dai giudici o per incidente (indicati con DNF) saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile successiva a quelli del gruppo 1.
3. Nel caso in cui sia corsa una batteria di qualificazione, tutti i corridori che disputano la finale e che non la finiscono perché la abbandonano (indicati come DNF) saranno classificati a pari merito nell'ultimo posto disponibile della finale. In tutti gli altri casi (quando non ci sono state batterie di qualificazione), tutti i corridori che disputano la finale e che non la finiscono perché la abbandonano (indicati come DNF) non saranno classificati.
4. Tutti i corridori qualificati per la finale attraverso le batterie di qualificazione ma che non partono (indicati come DNS) saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile dopo il gruppo 3.
5. Tutti i corridori qualificati per la finale ma squalificati (indicati come DSQ) non saranno classificati.
6. Tutti i corridori che disputano le batterie di qualificazione e le finiscono, ma non si qualificano per la finale, saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile dopo il gruppo 4.
7. Tutti i corridori che non finiscono le batterie di qualificazione, per qualsiasi ragione (raggruppati prima DNF, poi DNS, quindi DSQ) non saranno classificati.

#### **B. Keirin**

Eccetto che per gli atleti che non partono, o che sono squalificati, tutti gli atleti che non finiscono uno dei round sono classificati all'ultimo posto della fase in cui stanno correndo. Possono proseguire nel round successivo dell'evento, secondo il Regolamento UCI.

Quando si stila la classifica finale dell'evento, nessun atleta può essere avanzato in una posizione per la quale non ha corso. Alcune posizioni possono, di conseguenza, rimanere vacanti.

La classifica finale dell'evento deve essere stilata in gruppi secondo il seguente ordine:

1. I corridori che corrono la finale principale e che la finiscono (secondo il Regolamento UCI) saranno classificati.
2. Tutti i corridori che corrono la finale principale ma non la finiscono a causa di un incidente (indicati come DNF) saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile successiva a quelli del gruppo 1.
3. Tutti i corridori qualificati per la finale principale ma che non partono (indicati come DNS) saranno classificati a pari merito nell'ultima posizione disponibile nella loro prova.
4. Tutti i corridori che corrono la finale principale e vengono squalificati (indicati come DSQ) non saranno classificati. Ogni posizione in classifica che sarebbe stata occupata da questi corridori rimarrà vacante.
5. I corridori che corrono la finale minore saranno classificati successivamente, secondo lo stesso principio applicabile ai gruppi da 1 a 4 sopradescritto.

Per ogni round dell'evento, eccetto quelli dei gruppi da 1 a 5, i corridori che non si sono qualificati per il round successivo saranno classificati nel modo seguente, con i corridori che prendono parte ai round più avanzati classificati prima di quelli che prendono parte ai round precedenti.

6. Tutti i corridori che hanno finito saranno classificati secondo l'ordine d'arrivo di ogni batteria.
7. Tutti i corridori che non hanno finito (indicati come DNF) saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile successiva per quel round dell'evento, considerando i corridori che potrebbero aver finito davanti a loro nelle altre batterie.
8. Tutti i corridori che non partono (indicati come DNS) saranno classificati a pari merito nell'ultima posizione disponibile per quel round dell'evento, eccetto che per il primo round, dove i corridori che non partono non saranno classificati.

9. Tutti i corridori che hanno corso e che sono stati squalificati (indicati come DSQ) non saranno classificati. Ogni posizione in classifica che sarebbe stata occupata da questi corridori rimarrà vacante, considerando i corridori che potrebbero aver ricevuto una classificazione in batterie equivalenti.

### **C. Velocità**

I corridori che non finiscono i 200 metri di qualificazione, saranno considerati in base alla ragione per la quale non hanno finito: Non Arrivato - Did Not Finish (DNF); Non Partito - Did Not Start (DNS); Squalificato - Disqualified (DSQ). Questi corridori non avanzeranno verso il successivo round dell'evento. Questi corridori saranno raggruppati nell'ordine prima i DNF, poi i DNS, quindi i DSQ. Non avanzeranno nel torneo di Velocità.

Eccetto dove c'è un'indicazione specifica nel regolamento UCI, i corridori che hanno iniziato ma non finito la loro batteria (indicati come DNF), eccetto che nel caso di DSQ, dovranno essere considerati come se avessero perso la loro batteria. Tali corridori verranno classificati secondo il Regolamento UCI come se avessero perso la loro batteria in maniera regolare.

Ogni corridore che non prende il via di una batteria (indicato come DNS), eccetto che per squalifica, dovrà essere considerato come se avesse perso la sua batteria. In ogni round della competizione corso al meglio delle tre prove, ogni corridore che non parte sarà considerato come perdente in quel round della competizione. Tali corridori verranno classificati secondo il Regolamento UCI come se avessero perso la loro batteria in maniera regolare.

Tutti i corridori che vengono squalificati (indicati come DSQ) non saranno classificati. Ogni posizione in classifica che sarebbe stata occupata da questi corridori rimarrà vacante.

### **D. 1 km / 500 metri**

I corridori che non finiscono le qualificazioni saranno considerati in base alla ragione per la quale non hanno finito: Non Arrivato - Did Not Finish (DNF); Non Partito - Did Not Start (DNS); Squalificato - Disqualified (DSQ). Questi corridori saranno raggruppati nell'ordine prima i DNF, poi i DNS, quindi i DSQ. Non avanzeranno nel successivo round della prova.

La classifica finale dell'evento sarà stilata in gruppi nel seguente ordine:

1. Tutti i corridori che competono nella finale e la finiscono, saranno classificati secondo il regolamento UCI.
2. Tutti i corridori che competono nella finale e non la finiscono per qualsiasi ragione (indicati come DNF), eccetto che per squalifica, saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile successiva a quelli del gruppo 1.
3. Tutti i corridori qualificati per la finale ma che non partono (indicati come DNS) saranno classificati a pari merito nell'ultima posizione disponibile nella finale.
4. Tutti i corridori qualificati per la finale ma squalificanti (indicati come DSQ) non saranno classificati. Qualsiasi posizione in classifica che sarebbe stata occupata da questi corridori rimarrà vacante.
5. Tutti i corridori che competono nelle qualificazioni e le finiscono, ma non si qualificano, saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile dopo il gruppo 3.
6. Tutti i corridori che non finiscono le batterie di qualificazione, per qualsiasi ragione (raggruppati prima DNF, poi DNS, quindi DSQ) non saranno classificati.

### **E. Inseguimento a squadre**

Le squadre che non finiscono le batterie di qualificazione saranno considerate in base alla ragione per la quale non hanno finito: Non Arrivato - Did Not Finish (DNF); Non Partito - Did Not Start (DNS); Squalificato - Disqualified (DSQ). Queste squadre non avanzeranno verso il successivo round dell'evento.

Nella classifica finale, le squadre saranno classificate secondo il regolamento della prova.

La classifica finale dell'evento sarà stilata in gruppi come segue:

1. Per tutte le squadre che competono nel round di finale, ogni squadra non partente (indicata come DNS) o che non finisce la prova (indicata come DNF) per qualsiasi ragione, sarà considerata come se avesse perso la sua batteria. Queste squadre saranno classificate secondo il regolamento UCI come se avessero perso la loro batteria. Ogni squadra squalificata (indicata come DSQ) non sarà classificata. Ogni posizione in classifica che sarebbe stata occupata da queste squadre rimarrà vacante.
2. In caso di primo turno di competizione, tutte le squadre che partecipano e che finiscono questo turno ma che non si qualificano per la finale, eccetto che in caso di squalifica, saranno classificati in base al loro tempo in questo turno.
3. In caso di primo turno di competizione, tutte le squadre qualificate ma che non partono (indicate come DNS) o non finiscono (indicate come DNF) questo round, saranno classificate dopo il gruppo 2 secondo il regolamento UCI.
4. In caso di primo turno di competizione, ogni squadra che viene squalificata (indicata come DSQ) non sarà classificata. Ogni posizione in classifica che sarebbe stata occupata da queste squadre rimarrà vacante.
5. Tutte le squadre che competono nelle qualificazioni e le finiscono, ma non si qualificano, saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile dopo il gruppo 4, o 1 se applicabile.
6. Tutte le squadre che non finiscono il turno di qualificazione, che sia per un incidente o per non essere autorizzati a ripartire (indicate con DNF), non saranno classificate.
7. Tutte le squadre che non partono nel turno di qualificazione (indicate come DNS) non saranno classificate.

8. Tutte le squadre che competono nel turno di qualificazione e che vengono squalificate (indicate come DSQ) non saranno classificate.

#### **F. Inseguimento Individuale**

I corridori che non finiscono le qualificazioni saranno considerati in base alla ragione per la quale non hanno finito: Non Arrivato - Did Not Finish (DNF); Non Partito - Did Not Start (DNS); Squalificato - Disqualified (DSQ). Questi corridori saranno raggruppati nell'ordine prima i DNF, poi i DNS, quindi i DSQ. Non avanzeranno nel successivo round della prova.

La classifica finale dell'evento sarà stilata in gruppi nel seguente ordine:

1. Per tutti i corridori che competono nella finale, ogni corridore che non parte (indicato come DNS) o che non finisce (indicato come DNF) per qualsiasi ragione, sarà considerato come perdente nella sua batteria. Questi corridori saranno classificati secondo il regolamento UCI come se avessero perso la loro. Tutti i corridori che sono stati squalificati (indicati come DSQ) non saranno classificati. Qualsiasi posizione in classifica che sarebbe stata occupata da questi corridori rimarrà vacante.
2. Tutti i corridori che competono nelle qualificazioni e le finiscono, ma non si qualificano, saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile dopo il gruppo 1.
3. Tutti i corridori che non finiscono il turno di qualificazione, che sia per un incidente o per non essere autorizzati a ripartire (indicati con DNF), non saranno classificati.
4. Ogni corridore che non parte nelle qualificazioni (indicato come DNS) non sarà classificato.
5. Ogni corridore che partecipa nelle qualificazioni e viene squalificato (indicato come DSQ) non sarà classificato.

#### **G. Velocità a squadre**

Le squadre che non finiscono le batterie di qualificazione saranno considerate in base alla ragione per la quale non hanno finito: Non Arrivato - Did Not Finish (DNF); Non Partito - Did Not Start (DNS); Squalificato - Disqualified (DSQ). Queste squadre non avanzeranno verso il successivo round dell'evento.

La classifica finale dell'evento sarà stilata in gruppi come segue:

1. Per tutte le squadre che competono nel round di finale, ogni squadra non partente (indicata come DNS) o che non finisce la prova (indicata come DNF) per qualsiasi ragione, sarà considerata come se avesse perso la sua batteria. Queste squadre saranno classificate secondo il regolamento UCI come se avessero perso la batteria. Ogni squadra squalificata (indicata come DSQ) non sarà classificata. Ogni posizione in classifica che sarebbe stata occupata da queste squadre rimarrà vacante.
2. In caso di primo turno di competizione, tutte le squadre che partecipano e che finiscono questo turno ma che non si qualificano per la finale, eccetto che in caso di squalifica, saranno classificati in base al loro tempo in questo turno.
3. In caso di primo turno di competizione, tutte le squadre qualificate ma che non partono (indicate come DNS) o non finiscono (indicate come DNF) questo round, saranno classificate dopo il gruppo 2 secondo il loro tempo di qualificazione.
4. In caso di primo turno di competizione, ogni squadra che viene squalificata (indicata come DSQ) non sarà classificata. Ogni posizione in classifica che sarebbe stata occupata da queste squadre rimarrà vacante.
5. Tutte le squadre che competono nelle qualificazioni e le finiscono, ma non si qualificano, saranno classificati a pari merito nella prima posizione disponibile dopo il gruppo 4, o 1 se applicabile.
6. Tutte le squadre che non finiscono il turno di qualificazione, che sia per un incidente o per non essere autorizzati a ripartire (indicate con DNF), non saranno classificate.
7. Tutte le squadre che non partono nel turno di qualificazione (indicate come DNS) non saranno classificate.
8. Tutte le squadre che competono nel turno di qualificazione e che vengono squalificate (indicate come DSQ) non saranno classificate.

### **3 SPECIFICHE TECNICHE ED OMOLOGAZIONE DEI VELODROMI**

#### **§ 1 Velodromi**

##### **Articolo 225**

Le gare su pista del calendario internazionale debbono svolgersi su un velodromo omologato dall'UCI. A titolo eccezionale rispetto a quanto sopra, l'UCI può accettare l'inserimento di velodromi non omologati nel Calendario Internazionale, purché essi soddisfino interamente tutte le garanzie in termine di sicurezza.

Le prove su pista dei calendari nazionali devono svolgersi su un velodromo omologato dalla federazione nazionale del paese o su un velodromo omologato dall'UCI.

La domanda di omologazione deve essere inoltrata alla Commissione Impianti F.C.I. ed alla Struttura Tecnica della F.C.I. Per quanto riguarda l'omologazione internazionale sarà a cura delle stesse l'inoltro della relazione tecnica completa e conforme al modello standard dell'UCI.

#### **GEOMETRIA DELLA PISTA**

##### **Forma**

##### **Articolo 226**

Il bordo interno di una pista presenta due curve collegate da due rettilinei. L'entrata e l'uscita delle curve devono essere realizzate in modo che il passaggio avvenga progressivamente.

L'inclinazione della pista è determinata tenendo conto del raggio delle curve e delle velocità di punta nelle differenti specialità.

##### **Lunghezza**

##### **Articolo 227**

La lunghezza di una pista deve essere compresa tra non meno di 133 mt e non più di 500 mt.

La lunghezza di una pista deve essere determinata in modo che con il compimento di un certo numero di mezzi giri si ottenga una distanza di 1 Chilometro esatto, con lo scarto di misurazione di + 5 centimetri.

Nelle piste che sviluppano una misura che non sia esattamente un sottomultiplo di km. 4 si dovranno segnalare i punti di partenza per i 500 metri e per il km da fermo e quelli per le gare ad inseguimento, sui 2, 3 e 4 km (nei punti diametralmente opposti).

##### **Articolo 228**

La lunghezza della pista viene misurata a 20 cm dal bordo interno della pista (limite superiore della zona di riposo).

##### **Larghezza**

##### **Articolo 229**

La larghezza della pista deve essere costante nel suo insieme. Le piste omologate in categoria 1 e 2 devono avere una larghezza minima di almeno 7 metri. Le altre piste devono avere una larghezza proporzionale alla lunghezza, con un minimo di 5 metri.

##### **Costa azzurra**

##### **(Zona di Riposo)**

##### **Articolo 230**

Una fascia di scorrimento di colore blu detta "costa azzurra" (o zona di riposo) deve essere creata lungo tutto il perimetro interno della pista. La larghezza di questa fascia deve essere almeno il 10% della larghezza della pista e la sua superficie deve avere le stesse caratteristiche di della pista stessa. In questa zona è vietata ogni iscrizione pubblicitaria.

Ad eccezione dei concorrenti che circolano in bicicletta, quando si hanno uno o più concorrenti sulla pista, sulla zona di riposo non può trovarsi alcuna persona o alcun oggetto.

##### **Zona di sicurezza**

##### **Articolo 231**

Partendo dal bordo interno della zona di riposo deve essere predisposta e delimitata una zona di sicurezza. La larghezza dell'insieme della zona di sicurezza e della zona di riposo è di almeno 4 mt per le piste di 250 mt ed oltre e di 2,5 mt per le piste inferiori a 250 mt.

Ad eccezione dei commissari, dei corridori che circolano in bicicletta e delle persone autorizzate dal presidente di giuria, nessuna persona od oggetto (compresi i blocchi di partenza), può trovarsi nella zona di sicurezza quando c'è un corridore sulla pista.

##### **Profilo**

### **Articolo 232**

In ogni punto della pista, la sezione trasversale deve presentare dal bordo interno a quello esterno, un profilo rettilineo. Nelle curve il bordo interno deve essere raccordato con la costa azzurra con un arrotondamento. In ogni punto della pista e della zona di sicurezza, l'altezza di almeno 3 mt. perpendicolare alla superficie deve essere libera da ogni ostacolo.

### **Superficie**

#### **Articolo 233**

La superficie di una pista deve essere totalmente piana, omogenea e non abrasiva. La tolleranza di planimetria della superficie, sono di 5 mm su 2 mt. Il rivestimento deve essere uniforme sotto tutti gli aspetti, sulla totalità della superficie della pista. Il rivestimento destinato a migliorare la qualità dello scorrimento su una sola parte della pista è vietato.

#### **Articolo 234**

Il colore della superficie della pista deve permettere una buona visibilità delle linee di demarcazione.

### **LINEE**

#### **Vernice**

#### **Articolo 235**

Ogni demarcazione, linea, iscrizione pubblicitaria o altro sulla pista, deve essere fatta con una vernice o prodotto non sdruciolevole e che non modifichi le proprietà d'aderenza, la consistenza, né la omogeneità della superficie.

#### **Articolo 236**

Le iscrizioni pubblicitarie sulla superficie della pista devono essere piazzate sopra la linea degli stayer, in una banda longitudinale compresa entro cm. 50 dal bordo esterno di questa linea e cm. 50 dalla balaustra (bordo esterno della pista). È vietata ogni iscrizione pubblicitaria nella zona compresa 1 metro prima ed 1 metro dopo le linee dell'inseguimento e dei 200 metri così come tra i tre metri prima ed i tre metri dopo la linea di arrivo, essendo questa distanza misurata da ogni parte in rapporto al limite della banda bianca.

#### **Articolo 237**

Le linee longitudinali indicate agli articoli da 3.6.079 a 3.6.081, hanno una larghezza costante di cm. 5. Le linee trasversali indicate agli articoli da 3.6.082 a 3.6.084, hanno una larghezza costante di cm. 4.

### **Demarcazioni longitudinali**

#### **Linea di misurazione**

#### **Articolo 238**

A 20 cm dal bordo interno della pista, è tracciata una linea di colore nero su fondo chiaro oppure bianca su fondo scuro, detta "linea di misurazione", numerata ogni 10 metri e segnata ogni 5 metri. La misura di questa linea di misurazione viene presa sul suo bordo interno.

#### **Linea degli sprinter**

#### **Articolo 239**

A 85 cm dal bordo interno della pista viene tracciata una linea rossa, detta "linea dei velocisti". La distanza è misurata sul bordo interno della linea rossa.

#### **Linea degli stayer**

#### **Articolo 240**

Ad un terzo della larghezza totale della pista, ma ad un minimo di 2,45 metri dal bordo interno della stessa, è tracciata una linea blu detta "linea degli stayer".

La distanza è misurata sul bordo interno della linea blu.

### **Demarcazioni trasversali**

#### **Linea d'arrivo**

#### **Articolo 241**

La linea d'arrivo è situata al termine di una dirittura, almeno a qualche metro prima della entrata della curva ed in principio davanti alla tribuna principale.

Trattasi di una linea trasversale nera di cm. 4 di larghezza al centro di una banda bianca di cm. 72 di larghezza.

Questa marcatura sulla pista deve continuare su tutta l'altezza della parte piena della balaustra

#### **Linea dei 200 metri**

#### **Articolo 242**

200 metri prima della linea d'arrivo, è tracciata una linea bianca trasversalmente alla pista, linea a partire dalla

quale vengono rilevati i tempi per le prove di velocità.

### **Linee dell'inseguimento**

#### **Articolo 243**

Alla metà esatta dei rettilinei della pista sono tracciate, nel prolungamento l'una dell'altra, trasversalmente e per metà della larghezza della pista, due linee rosse che segnalano i punti d'arrivo delle gare ad inseguimento.

### **EQUIPAGGIAMENTO**

#### **Tunnel d'accesso**

##### **Articolo 244**

L'accesso all'area centrale, che è situata all'interno della zona di sicurezza, deve essere obbligatoriamente assicurato da uno o più tunnel.

#### **Quartiere corridori**

##### **Articolo 245**

Sull'area centrale devono essere allestiti dei luoghi ove i corridori possono cambiarsi e fare riscaldamento, così come delle zone di attesa nei pressi delle linee dell'inseguimento e di arrivo.

#### **Balaustra**

##### **Articolo 246**

Il bordo esterno della pista deve essere attorniato da una balaustra di protezione per proteggere i corridori e gli spettatori. Questa deve essere stabile e solidamente ancorata ed avere un'altezza totale di almeno 90 cm. La parte interna deve essere completamente piena e liscia per almeno 65 cm al di sopra della pista ne presentare alcuna asperità ne parte sporgente.

Nei punti ove l'area esteriore della pista è situata ad un livello inferiore di almeno 1,5 mt in rapporto al bordo esterno della superficie della pista, dovranno essere sistemate delle protezioni supplementari (reti, pannelli etc.), per ridurre i rischi derivanti da eventuali uscite di pista accidentali.

Il colore della balaustra esterna dovrà fare nettamente contrasto con quello della pista.

I cancelli sistemati eventualmente nella balaustra esterna, devono imperativamente aprirsi verso l'esterno e comportare una chiusura con catenaccio facile ed affidabile. Durante lo svolgimento delle corse e degli allenamenti, devono essere chiusi.

#### **Varie**

##### **Articolo 247**

In prossimità della linea di arrivo, ben visibili dai corridori e dal pubblico, dovranno essere collocati un conta giri ed una campana udibile nel recinto del velodromo.

Per le prove di inseguimento, campana e contagiri saranno collocati sui due lati della pista, in prossimità delle linee di inseguimento. conformemente all'art. 73.

Deve essere previsto un sistema permanente di cronometraggio con blocchi di partenza, orologio di partenza, bande di contatto ed un pannello di segnalazione elettronica (tempi al millesimo di secondo, giri, punti, ecc.), unitamente ad un sistema di fotofinish o video-finish per facilitare il giudizio sugli arrivi ed una sonorizzazione generale chiaramente udibile nel recinto del velodromo.

Le bande di contatto devono essere disposte su tutta la larghezza della pista e deve essere installato un sistema rivelatore luminoso riconosciuto

#### **Illuminazione**

##### **Articolo 248**

Deve essere prevista una illuminazione adeguata rispondente alle condizioni di sicurezza in vigore nel paese.

Il sistema di illuminazione deve essere accompagnata da un sistema di emergenza indipendente dalla rete elettrica.

### **SPAZI FUNZIONALI**

#### **Palco del giudice di arrivo**

##### **Articolo 249**

Deve essere previsto un palco per il Giudice di Arrivo che dovrà essere situato sull'area centrale di fronte alla linea di arrivo.

#### **Spazio per il collegio di giuria**

##### **Articolo 250**

Al centro della pista in prossimità della linea di arrivo, deve essere previsto uno spazio adeguato per il Collegio di Giuria.

### **Palco per il giudice arbitro**

#### **Articolo 251**

All'esterno della pista deve essere installata una piccola loggia per il giudice arbitro. Essa dovrà essere sistemata in un luogo calmo e isolato che permetta di avere una visione generale, dominante e completa della pista, per esempio, nell'alto della tribuna di fronte alla linea di arrivo. Una canalina per cavi deve essere predisposta tra questa postazione e l'interno della pista. Durante le competizioni dovrà essere installato un sistema di collegamento radio tra il giudice arbitro e gli altri commissari, compreso lo starter ed il presidente del collegio.

### **Palco centrale per lo starter**

#### **Articolo 252**

Al centro dell'area centrale, in corrispondenza delle linee dell'inseguimento, deve essere previsto un palco per lo starter, che deve avere una superficie da 3 a 4 mq ed essere sopraelevato in rapporto al livello della pista.

### **OMOLOGAZIONE DEI VELODROMI**

#### **Articolo 253**

In occasione della loro omologazione, i velodromi sono classificati in 4 categorie in funzione della qualità tecnica della pista e delle installazioni. La categoria determina il livello delle competizioni che possono essere organizzate sul velodromo, come indicato nella sotto riportata tabella:

<b>Categoria</b>	<b>Omologazione</b>	<b>Livello delle prove</b>
1	UCI	Campionati del Mondo Élite Giochi Olimpici
2	UCI	Coppa delle Nazioni Campionati Continentali Campionati del Mondo Juniores
3	UCI	Altre prove internazionali
4	Federazione Nazionale	Prove Nazionali

#### **Articolo 254**

Le piste di categoria 1 e 2 devono rispondere ai criteri seguenti (calcolate per velocità che hanno un minimo di sicurezza da 85 km/h fino ad un massimo di 110 Km/h):

<b>Lunghezza della pista</b>	250 mt	285,714 mt	333,33 mt	400 mt
<b>Raggio delle curve</b>	19-25 mt	22-28 mt	23-25 mt	28-50 mt
<b>Larghezza</b>	7-8 mt	7-8 mt	7-9 mt	7-10 mt

Le altre piste devono essere concepite per garantire una velocità minima di sicurezza di almeno 75 km/h.

## Capitolo 4: INCIDENTI DI CORSA E INFRAZIONI SPECIFICHE

### § 1 Incidenti di corsa relativi ad atleti, squadre e altri tesserati nel contesto di competizioni su pista Osservazioni generali

#### Articolo 255

Le infrazioni relative a fatti di corsa osservate nel contesto di prove su pista sono sanzionate come riportato nella tabella dei fatti di corsa definita nell'articolo 262. Ammonizioni, retrocessioni e squalifiche possono anche essere comminate per una condotta sportiva non regolare che impatti, o che possa potenzialmente impattare, il risultato di una gara della gara, nonostante la sanzione prevista per questo nell'articolo 262. Le sanzioni comminate dai giudici di gara, devono essere riportate nel comunicato di Giuria e saranno inviate alla FCI.

#### Ammonizioni - squalifiche

##### Articolo 256

Ogni infrazione non specificatamente penalizzata e ogni comportamento antisportivo potrà essere punito con un'ammonizione. In prove di gruppo, l'ammonizione sarà indicata con una bandiera gialla. La squalifica sarà indicata con una bandiera rossa. In entrambi i casi i commissari indicheranno contemporaneamente il numero del corridore colpevole. L'ammonizione e la squalifica sono relative ad una sola specifica prova, oltre all'ammenda prevista per queste sanzioni nell'articolo 262.

Se un atleta è retrocesso in una prova, la retrocessione può anche essere accompagnata da un'ammonizione, in base alla gravità, l'intento e l'effetto della colpa. Un atleta che riceve una seconda ammonizione, o che è retrocesso per la terza volta, è squalificato.

##### Articolo 257

Secondo le limitazioni imposte dall'articolo 22, per ogni irregolarità notata durante una competizione:

- Il presidente di Giuria può comminare un'ammonizione
- Ogni singolo commissario può chiedere al presidente di Giuria di comminare un'ammonizione. In questi casi, il presidente di giuria sarà colui che prenderà la decisione finale sul comminare l'ammonizione
- Il collegio di giuria può comminare un'ammonizione

Il giudice arbitro può comminare ammonizioni come descritto nell'articolo 22.

Il tesserato è direttamente informato dell'ammonizione, verbalmente o tramite l'esposizione del suo numero di gara assieme alla bandiera gialla dopo che l'ammonizione è stata comminata. Una sanzione aggiuntiva può essere applicata da chi commina l'ammonizione, se l'irregolarità per la quale l'ammonizione è stata data durante la gara porta ad una infrazione relativa ad un fatto di corsa.

Le ammonizioni dovranno essere riportate nel comunicato di Giuria e saranno inviate alla FCI.

#### Retrocessione

##### Articolo 258

Secondo le limitazioni imposte dall'articolo 22, per ogni irregolarità notata durante una competizione:

- Il presidente di Giuria può comminare una retrocessione
- Ogni singolo commissario può chiedere al presidente di Giuria di comminare una retrocessione. In questi casi, il presidente di giuria sarà colui che prenderà la decisione finale sul comminare la retrocessione
- Il collegio di giuria può comminare una retrocessione



Il giudice arbitro può comminare retrocessioni come descritto nell'articolo 22.

La persona che commina una retrocessione può, allo stesso tempo, decidere se comminare o meno anche un'ammonizione per questa irregolarità. In questo caso, la comunicazione dell'ammonizione sarà secondo l'articolo 256.

Il tesserato è direttamente informato verbalmente della retrocessione, dopo che la retrocessione è stata comminata. Una sanzione aggiuntiva può essere applicata da chi commina l'ammonizione, se l'irregolarità per la quale la retrocessione è stata data durante la gara porta ad una infrazione relativa ad un fatto di corsa.

Le retrocessioni dovranno essere riportate nel comunicato di Giuria e saranno inviate alla FCI.

## **Penalizzazioni e sanzioni imposte dal Collegio di Giuria**

### **Articolo 259**

Senza pregiudizio riguardo alle sanzioni della tabella che segue, ogni tesserato che è coinvolto in un serio fatto di corsa può essere squalificato immediatamente dal Collegio di Giuria o, nei casi descritti dall'articolo 22, dal Giudice Arbitro.

### **Articolo 260**

I fatti di corsa descritti nella tabella seguente saranno sanzionati dai Commissari.

### **Articolo 261**

La tabella seguente si applica a tutte le competizioni su pista del Calendario Nazionale.

### **Articolo 262**

#### **Tabella dei fatti di corsa e delle infrazioni specifiche relative a competizioni su pista**

	<b>Colonna 1</b>	<b>Colonna 2</b>	<b>Colonna 3</b>
	Categorie Femminili U23 ed Elite Maschili U23 ed Elite	Categorie Donne Juniores Uomini Juniores	Categorie Donne Allieve - Esordienti Uomini Allievi - Esordienti
<b>1. Attività alle riunioni e alle cerimonie ufficiali</b>			
1.1 Mancata partecipazione alle cerimonie ufficiali (inclusa conferenza stampa, ecc)	<u>Corridore</u> : ammenda 100 e perdita dei premi	<u>Corridore</u> : ammenda 50 e perdita dei premi.	<u>Corridore</u> : perdita dei premi.
1.2 Abbigliamento non conforme durante il podio e le cerimonie protocollari	<u>Corridore</u> : ammenda 100 per corridore coinvolto	<u>Corridore</u> : ammenda 50 per corridore coinvolto	<u>Corridore</u> : ammenda 25 per corridore coinvolto

1.3 Mancata partecipazione alla riunione tecnica obbligatoria	<u>Direttore sportivo</u> : ammenda 100	<u>Direttore sportivo</u> : ammenda 50	<u>Direttore sportivo</u> : ammenda 50
<b>2. Materiali e innovazioni</b>			
2.1 Tentativo di partecipare ad una prova con una bicicletta non conforme al regolamento	<u>Corridore</u> : divieto di partenza	<u>Corridore</u> : divieto di partenza	<u>Corridore</u> : divieto di partenza
2.2 Partecipazione ad una prova con una bicicletta che non è stata controllata dai Giudici per quella prova	<u>Squadra</u> : ammenda 50 e ammonizione	<u>Squadra</u> : ammenda 25 e ammonizione	<u>Squadra</u> : ammonizione
2.3 Uso di una bicicletta che non è conforme al regolamento	<u>Corridore</u> : ammenda 100 e squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 50 e squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 25 e squalifica
2.4 Uso o presenza di una bicicletta non conforme secondo l'articolo 1.3.010 UCI	<u>Corridore</u> : squalifica <u>Squadra</u> : squalifica	<u>Corridore</u> : squalifica <u>Squadra</u> : squalifica	<u>Corridore</u> : squalifica <u>Squadra</u> : squalifica
2.5 Uso di mezzo vietato di comunicazione remota da parte di un corridore	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica <u>Direttore sportivo</u> : esclusione	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica <u>Direttore sportivo</u> : esclusione	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica <u>Direttore sportivo</u> : esclusione
2.6 Uso di un dispositivo elettronico con un display sulla bicicletta che può essere letto dal corridore durante una prova	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica
2.7 Uso di una innovazione tecnologica, un abbigliamento innovativo o materiale non già approvato dall'UCI durante una competizione	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica	<u>Corridore</u> : divieto di partenza o squalifica
2.8 Evitare, rifiutare o ostruire un controllo del materiale o dell'abbigliamento	<u>Corridore</u> : squalifica <u>Altro membro della squadra</u> : esclusione	<u>Corridore</u> : squalifica <u>Altro membro della squadra</u> : esclusione	<u>Corridore</u> : squalifica <u>Altro membro della squadra</u> : esclusione
2.9 Modificare materiale/abbigliamento che viene usato in una prova dopo che è stato controllato dai Commissari per quella prova	<u>Corridore</u> : ammenda 100 e squalifica <u>Altro membro della squadra</u> : ammenda 100 e esclusione	<u>Corridore</u> : ammenda 50 e squalifica <u>Altro membro della squadra</u> : ammenda 50 e esclusione	<u>Corridore</u> : ammenda 25 e squalifica <u>Altro membro della squadra</u> : ammenda 50 e esclusione
2.10 Portare del materiale sulla bicicletta o sul corridore che cade, o può cadere, sulla pista durante una prova	<u>Corridore</u> : divieto di partenza, o ammenda 100, e/o ammonizione o squalifica	<u>Corridore</u> : divieto di partenza, o ammenda 50, e/o ammonizione o squalifica	<u>Corridore</u> : divieto di partenza, o ammenda 25, e/o ammonizione o squalifica

<b>3. Abbigliamento dei corridori e identificazione dei corridori</b>			
3.1 Uso di abbigliamento non conforme (forma, colore, layout)	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100*, e/o divieto di partenza o squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 50*, e/odivieto di partenza o squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 25*, e/odivieto di partenza o squalifica
3.2 Corridore alla partenza senza casco obbligatorio	<u>Corridore</u> : divieto di partenza	<u>Corridore</u> : divieto di partenza	<u>Corridore</u> : divieto di partenza
3.3 Corridore che si toglie il casco obbligatorio durante un gara	<u>Corridore</u> : ammenda 100 e squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 100 e squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 50 e squalifica
3.4 Corridore che si toglie il casco obbligatorio dopo aver passato la linea d'arrivo	<u>Corridore</u> : ammenda 100 e/o divieto di partenza o squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 100 e/o divieto di partenza o squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 50 e/o divieto di partenza o squalifica
3.5 Numero dorsale replicato su un supporto diverso da quello fornito dall'organizzatore	<u>Corridore</u> : divieto di partenza	<u>Corridore</u> : divieto di partenza	<u>Corridore</u> : divieto di partenza
3.6 Numero dorsale o trasponder mancante, non visibile, modificato, posizionato in maniera non corretta	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda 50*	<u>Corridore</u> : ammenda 25*
3.7 Numero dorsale o trasponder sbagliato	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda 50*	<u>Corridore</u> : ammenda 25*
3.8 Abbigliamento diverso (maglia, pantaloni, body) per i vari corridori di una squadra	<u>Corridore</u> : ammenda 50 per corridore coinvolto	<u>Corridore</u> : ammenda 50 per corridore coinvolto	<u>Corridore</u> : ammenda 25 per corridore coinvolto
3.9 Indossare occhiali colorati o visiere mentre si attende nella zona d'attesa per una gara	<u>Corridore</u> : ammenda 100	<u>Corridore</u> : ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 25
3.10 Corridori della stessa squadra nella stessa gara che non indossano un elemento distintivo	<u>Corridore</u> : ammenda 50 per corridore coinvolto e/o ammonizione	<u>Corridore</u> : ammenda 50 per corridore coinvolto e/o ammonizione	<u>Corridore</u> : ammenda 25 per corridore coinvolto e/o ammonizione
<b>4. Rifornimento irregolare</b>			
4.1 Rifornimento non autorizzato	<u>Corridore</u> : ammenda 50 Altro tesserato: ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 50 Altro tesserato: ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 25 Altro tesserato: ammenda 50
<b>5. Movimento non regolare di corridori in pista – per casi particolarmente gravi, in aggiunta ad ogni ammonizione, retrocessione o squalifica che possono essere comminate</b>			

5.1 Deviazione dalla linea scelta, che ostruisce o crea pericolo per un altro corridore o sprint irregolare (incluso tirare la maglia o la sella di un altro corridore, spostarsi rapidamente verso un altro corridore)	<u>Corridore</u> : ammenda 100	<u>Corridore</u> : ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 25
5.2 Uso non regolare della fascia azzurra durante la prova	<u>Corridore</u> : ammenda 100	<u>Corridore</u> : ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 25
5.3 Movimento irregolare di un corridore durante una prova che ostruisce un altro corridore o impedisce che questo corridore lo sorpassi	<u>Corridore</u> : ammenda 100	<u>Corridore</u> : ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 25
5.4 Movimento irregolare che causa la caduta di un corridore	<u>Corridore</u> : ammenda da 100 a 200*	<u>Corridore</u> : ammenda 100	<u>Corridore</u> : ammenda 50
5.5 Tentativo di fermare una prova	<u>Corridore</u> : ammenda 100 Altro tesserato: ammenda 100	<u>Corridore</u> : ammenda 50 Altro tesserato: ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 25 Altro tesserato: ammenda 50
<b>6. Comportamento irregolare, in particolare comportamento che porta un vantaggio ad una squadra o ad corridore o che è pericoloso</b>			
6.1 Corridore che si rifiuta di lasciare una prova dopo essere stato fatto scendere di pista dai Giudici	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100 e squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 50 e squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 25 e squalifica
6.2 Corridore che si rifiuta di lasciare una prova dopo essere stato squalificato dai Commissari	<u>Corridore</u> : ammenda da 100 a 200*	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda da 25 a 50*
6.3 Incoraggiare un corridore a rimanere nella prova o in pista dopo che è stato fatto scendere di pista o squalificato dai Commissari	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 100 e esclusione	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 50 e esclusione	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 50 e esclusione
6.4 Frode, tentativo di frode, collusione tra corridori o altri tesserati coinvolti o complici. Per casi particolarmente gravi, in aggiunta a qualsiasi ammonizione, retrocessione o squalifica che può essere comminata	<u>Corridore</u> : ammenda 100 per ogni corridore coinvolto <u>Altro tesserato</u> : ammenda 100	<u>Corridore</u> : ammenda 50 per ogni corridore coinvolto <u>Altro tesserato</u> : ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 25 per ogni corridore coinvolto <u>Altro tesserato</u> : ammenda 50
6.5 Persona non autorizzata nella zona di sicurezza durante una prova	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 100 e ammonizione	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 50 e ammonizione	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 50 e ammonizione

6.6 Personale di una squadra o materiale che blocca l'accesso in pista	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 200 e, in casi gravi o per una seconda infrazione, esclusione	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 150 e, in casi gravi o per una seconda infrazione, esclusione	<u>Altro tesserato</u> : ammenda 100 e, in casi gravi o per una seconda infrazione, esclusione
<b>7. Mancato rispetto delle istruzioni, comportamento improprio o pericoloso; comportamento che danneggia l'ambiente o l'immagine dello sport</b>			
7.1 Mancato rispetto delle istruzioni dell'organizzatore o dei Giudici	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100* <u>Altro tesserato</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100* <u>Altro tesserato</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda da 25 a 50* <u>Altro tesserato</u> : ammenda da 25 a 50*
7.2 Mancato rispetto delle istruzioni riguardanti la partecipazione e il comportamento durante l'allenamento ufficiale o la sessione di riscaldamento	<u>Corridore</u> : ammenda 100 <u>Altro tesserato</u> : ammenda 100	<u>Corridore</u> : ammenda 50 <u>Altro tesserato</u> : ammenda 50	<u>Corridore</u> : ammenda 25 * <u>Altro tesserato</u> : ammenda 50
7.3 Uso di una bicicletta da strada in pista o nella zona di sicurezza durante qualsiasi momento del programma della competizione (incluso allenamento ufficiali, sessione di riscaldamento, ecc)	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda 25
7.4 Non uscire dalla pista in maniera appropriata dopo una prova (troppi giri di rallentamento, uso del cancello sbagliato, ecc)	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100*	<u>Corridore</u> : ammenda 25
7.5 Presentarsi in ritardo alla partenza, incluso non avere appropriato materiale di scorta alla partenza che porta ad un ritardo della partenza	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100* e/o ammonizione o eliminazione <u>Altro tesserato</u> : ammenda da 100 a 200*	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100* e/o ammonizione o eliminazione <u>Altro tesserato</u> : ammenda da 100 a 200*	<u>Corridore</u> : ammenda da 25 e/o ammonizione o eliminazione <u>Altro tesserato</u> : ammenda da 50 a 100*
7.6 Corridore qualificato o iscritto per una fase di una prova che non parte senza giustificato motivo	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100* e squalifica dalla competizione	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100* e squalifica dalla competizione	<u>Corridore</u> : ammenda 25 e squalifica dalla competizione
7.7 Non mantenere il controllo della bicicletta	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100 * e/o ammonizione o squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 100* e/o ammonizione o squalifica	<u>Corridore</u> : ammenda 25 e/o ammonizione o squalifica
7.8 Comportamento che provoca danni all'ambiente	<u>Corridore o qualsiasi altro tesserato</u> : ammenda da 50 a 100* e/o ammonizione o squalifica	<u>Corridore o qualsiasi altro tesserato</u> : ammenda da 50 a 100* e/o ammonizione o squalifica	<u>Corridore o qualsiasi altro tesserato</u> : ammenda 25 e/o ammonizione o squalifica
<b>8. Aggressione, intimidazione, insulti, minacce, condotta impropria (incluso tirare la maglia o la sella di un altro corridore, colpire con il casco, il ginocchio, il gomito, la spalla, il piede o la mano, ecc.) o comportamenti aggressivi o che mettono in pericolo gli altri. Per casi particolarmente gravi, in aggiunta ad ogni ammonizione, retrocessione o squalifica che possono essere comminate</b>			

8.1 Tra corridori o diretta ad un corridore	<u>Corridori</u> : ammenda da 50 a 200* per infrazione <u>Altri tesserati</u> : ammenda da 100 a 200*	<u>Corridori</u> : ammenda da 50 a 200* per infrazione <u>Altri tesserati</u> : ammenda da 100 a 200*	<u>Corridori</u> : ammenda da 25 a 50* per infrazione <u>Altri tesserati</u> : ammenda da 100 a 200*
	In aggiunta a quanto sopra previsto, in casi gravi, in casi di infrazione ripetuta o di circostanze aggravanti o di una infrazione che porta un vantaggio, il Collegio di Giuria può escludere il tesserato dalla competizione.		
8.2 Diretto a qualsiasi altra persona (inclusi gli spettatori)	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 200* per infrazione <u>Altri tesserati</u> : ammenda da 100 a 200*	<u>Corridore</u> : ammenda da 50 a 200* per infrazione <u>Altri tesserati</u> : ammenda da 100 a 200*	<u>Corridore</u> : ammenda da 25 a 50* per infrazione <u>Altri tesserati</u> : ammenda da 100 a 200*
	In aggiunta a quanto sopra previsto, in casi gravi, in casi di infrazione ripetuta o di circostanze aggravanti o di una infrazione che porta un vantaggio, il Collegio dei Commissari può escludere il tesserato dalla competizione.		
8.3 Comportamento scorretto o inappropriato (per esempio, svestirsi in pubblico dentro al velodromo)	<u>Corridore o qualsiasi altro tesserato</u> : ammenda da 50 a 200*	<u>Corridore o qualsiasi altro tesserato</u> : ammenda da 50 a 200*	<u>Corridore o qualsiasi altro tesserato</u> : ammenda da 25 a 50*
	<i>Nota: la sanzione è applicata alla squadra se il tesserato non può essere identificato specificatamente</i>		

\*Quando c'è una scala di sanzioni, il giudice deve considerare ogni circostanza attenuante o aggravante, incluso:

- se la sanzione segue un'ammonizione;
- se il tesserato è stato già sanzionato per la stessa infrazione durante la stessa competizione;
- se l'infrazione ha portato al tesserato un vantaggio;
- se l'infrazione ha portato una situazione pericolosa per il tesserato o per altri;
- se l'infrazione è successa in un momento chiave della corsa;
- ogni altra circostanza attenuante o aggravante secondo il giudizio della giuria.

### Articolo 263

Eccetto quando diversamente indicato, le sanzioni si dovranno applicare "per infrazione" e "per tesserato coinvolto".

Eccetto quando diversamente indicato, le sanzioni per un Direttore Sportivo e/o Allenatore sono comminate al Direttore Sportivo responsabile della squadra.

Se un tesserato non può essere identificato specificatamente dai Giudici, una multa può essere comminata direttamente alla Squadra o al Direttore Sportivo responsabile della squadra.

Su richiesta del tesserato sanzionato, il Presidente del Collegio di Giuria fornirà le spiegazioni sulla sanzione applicata.

