



**FCI**  
FEDERAZIONE  
CICLISTICA  
ITALIANA

Corso di Formazione  
Nuovi Giudici di Gara Regionali

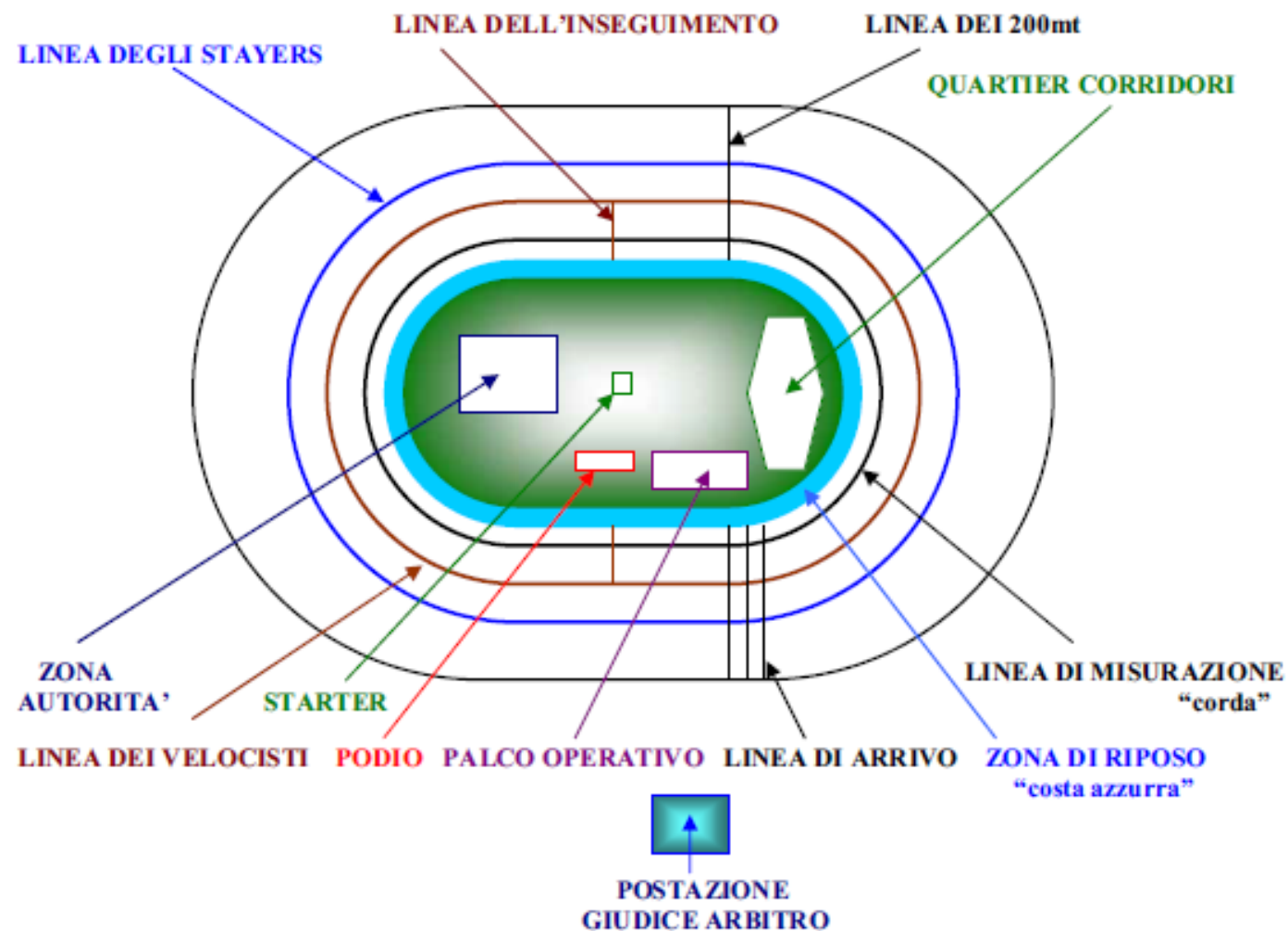
# **NOZIONI GENERALI ATTIVITÀ SU PISTA**

Elisa Dabbene

11/12 novembre 2023

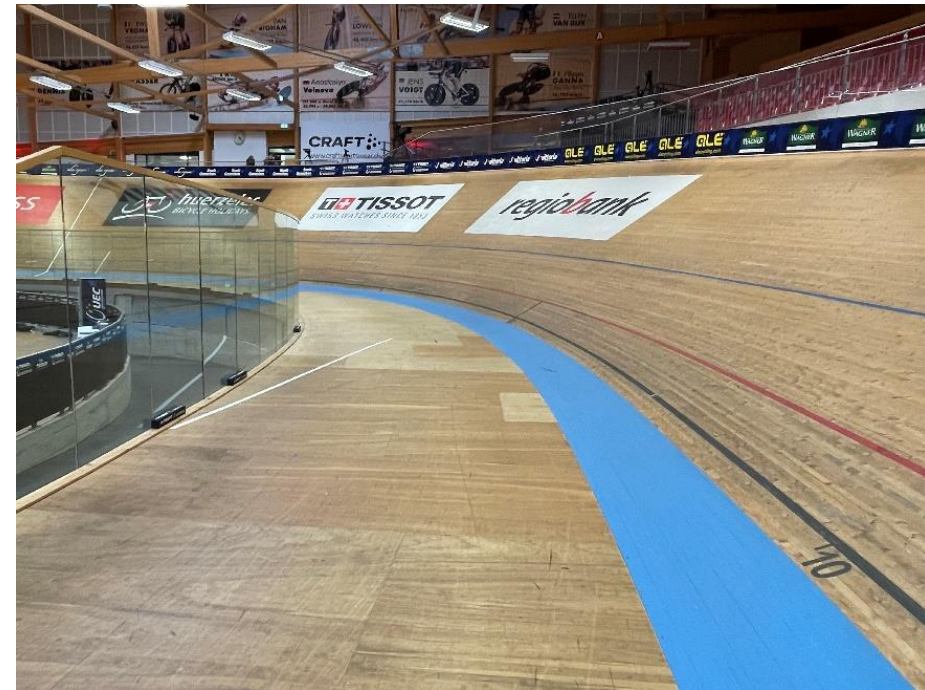


# LA PISTA



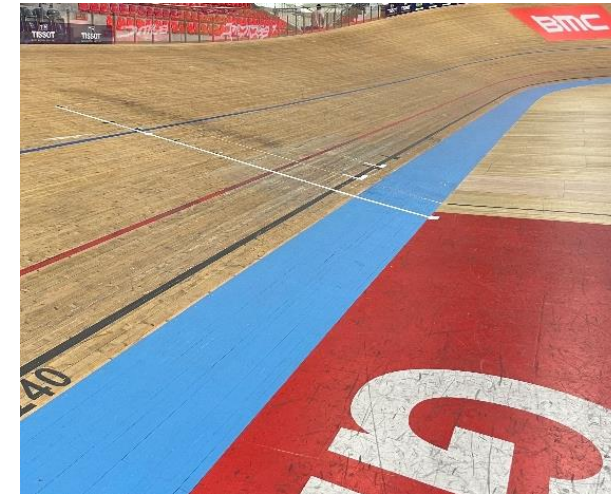
# LE LINEE DELLA PISTA

Tutte le linee sulla pista dovranno essere tracciate con vernici che escludono ogni pericolo di slittamento



# LA ZONA DI RIPOSO

- Fascia di colore azzurro, di larghezza uniforme per tutto lo sviluppo della pista, pari ad almeno la decima parte della pista
- Non costituisce parte integrante della pista
- In questa zona è vietata ogni iscrizione pubblicitaria





# LINEA DI MISURAZIONE (CORDA)

- A 20 cm dal bordo interno della pista e per tutto il suo sviluppo
- Linea continua, normalmente di colore nero su pista di fondo chiaro (o di colore chiaro su pista di fondo scuro), larga 5 cm
- La misurazione viene rilevata con cifre ben visibili, indicanti la distanza percorsa dal punto di partenza, sul bordo interno della linea stessa, che viene numerata ogni 10 metri e segnata ogni 5 metri



# LINEA DEI VELOCISTI (degli sprinter)

- A 85 cm dal bordo interno della pista
- Di colore rosso
- Con la corda forma il «corridoio dei velocisti»



# LINEA DEGLI STAYERS

- A un terzo della pista
- Normalmente di colore azzurro
- Ad una distanza di almeno m. 2,45 dal bordo interno della pista
- La distanza è misurata sul bordo interno di questa linea





# LINEA D'ARRIVO

- Si traccia trasversalmente alla pista
- È costituita da una fascia nera di 4 cm di larghezza, su una fascia bianca larga 72 cm, ossia 34 cm per ogni lato della linea nera
- Non dovrà essere prolungata sulla zona di riposo ma sarà prolungata per 80 cm di altezza sulla balaustra (o rete di protezione che limita esternamente la pista)





# LINEA DEI 200 METRI

- A 200 metri dalla linea d'arrivo
- Trasversalmente alla pista
- Bianca o nera, di 4 cm di larghezza



# LINEE DELL'INSEGUIMENTO

- Alla metà dei due rettilinei
- Trasversalmente alla pista per la metà del manto
- Linee rosse di 4 cm di larghezza



# LA GIURIA

Composizione e compiti:

- Presidente
- Segretario
- Starter
- Giudice d'arrivo
- Giudice arbitro
- Componenti titolari
- Ispettori





# LE ALTRE FIGURE IN PISTA

Chi sono e cosa fanno:

- Direttore di riunione
- Cronometristi
- Tecnico video
- Speaker
- Delegato tecnico



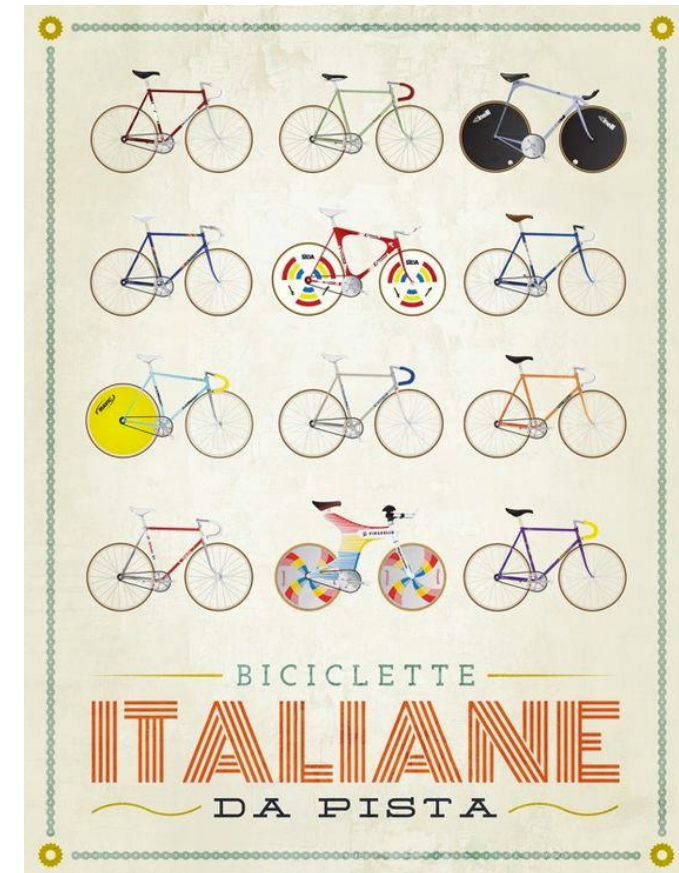
# SICUREZZA

- Nessun ostacolo a meno di 4 mt dal bordo interno della pista (2,5 mt per le piste < di 250 mt), compresi contagiri e campana (eventualmente → protezioni per garantire l'incolumità)
- Numero massimo di atleti in pista:
  - pista di 200 mt → 20 atleti (15 coppie per americana)
  - pista di 250 mt → 24 atleti (18 coppie per americana)
  - pista di 333 mt e + → 36 atleti (20 coppie per americana)
- Non si corre in caso di maltempo



# IN PISTA

- Si usano biciclette:
  - senza freni
  - senza cambio
  - senza ruota libera
- Si gira sempre in senso antiorario
- Non è ammesso alcun tipo di reclamo





# CATEGORIE

- Esordienti/Donne Esordienti (rapporto 6,84 mt)
- Allievi/Donne Allieve (rapporto 7,32 mt)
- Juniores/Donne Juniores
- Open/Donne Elite



# INFRAZIONI E SANZIONI

Tutte le infrazioni e tutti i comportamenti non sportivi sono sanzionati, in funzione della loro gravità, con:

- ammonizione
- ammenda
- retrocessione
- espulsione

Due ammonizioni o tre retrocessioni

nella stessa competizione equivalgono all'espulsione dalla competizione stessa (indipendentemente dalla prova in cui sono state assegnate)



# INCIDENTI RICONOSCIUTI

- Caduta legittima
- Foratura
- Rottura di un pezzo essenziale della bicicletta



Difetti di serraggio (ruota, manubrio, ...), salto del pedale, salto di catena, ... non sono incidenti riconosciuti





# GARE CONTRO IL TEMPO

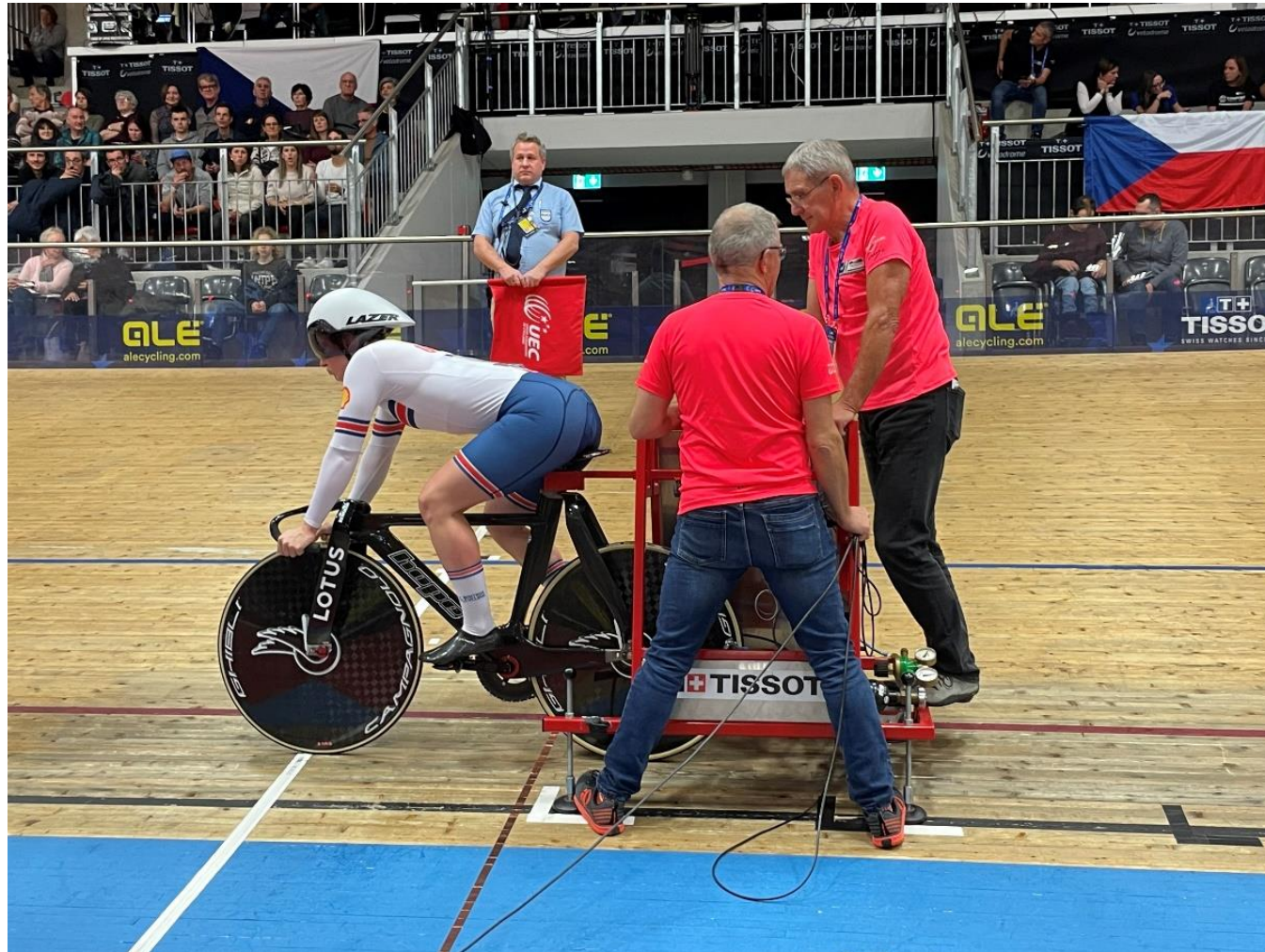
- 1 numero dorsale
  - No giudice arbitro
- 
- 500 m/Km da fermo
  - Inseguimento ind.
  - Inseguimento a sq.
  - Velocità a sq.

# GARE CON SPRINT

- 2 numeri dorsali
  - Si giudice arbitro
- 
- Keirin
  - Scratch
  - Corsa a punti
  - Americana
  - Velocità
  - Eliminazione



# INSEGUIMENTO INDIVIDUALE

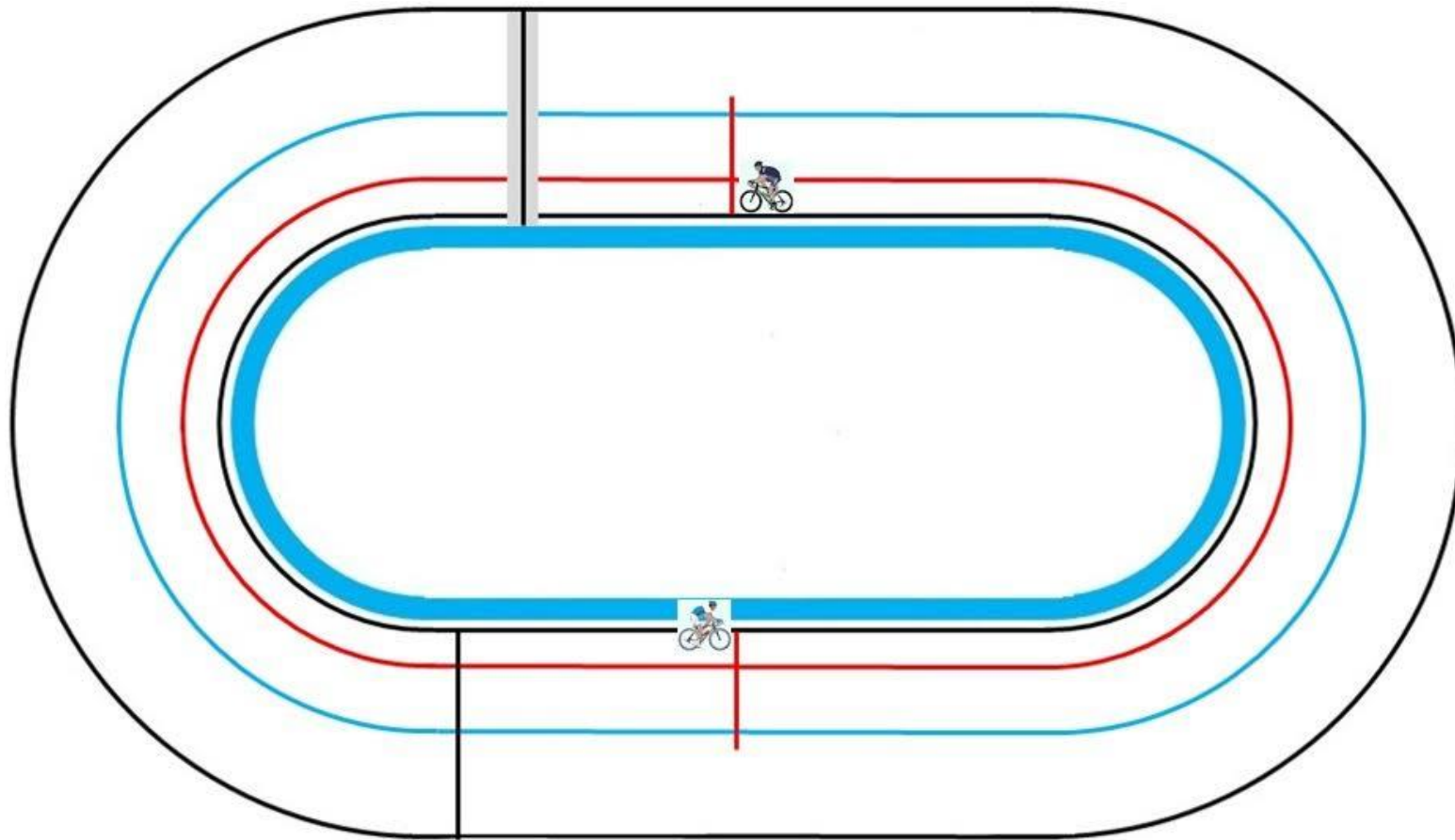


# INSEGUIMENTO INDIVIDUALE

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



# INSEGUIMENTO INDIVIDUALE





# INSEGUIMENTO INDIVIDUALE

- DISTANZE:
  - 4 KM: OPEN (ELITE + UNDER23)
  - 3 KM: JUNIORES, ALLIEVI, DONNE ELITE
  - 2 KM: DONNE JUNIOR, DONNE ALLIEVE
- 2 FASI: QUALIFICAZIONI + FINALI
- INCIDENTI → DIPENDE DALLA FASE



# INSEGUIMENTO A SQUADRE



# INSEGUIMENTO A SQUADRE

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



# INSEGUIMENTO A SQUADRE

- DISTANZE:
  - 4 KM: OPEN (ELITE + UNDER23), JUNIORES, DONNE ELITE, DONNE JUNIOR
  - 3 KM: ALLIEVI
- VARIE FASI: QUALIFICAZIONI + FINALI
- INCIDENTI → DIPENDE DALLA FASE





# VIDEO

## inseguimento a squadre



# 500 M/KM DA FERMO

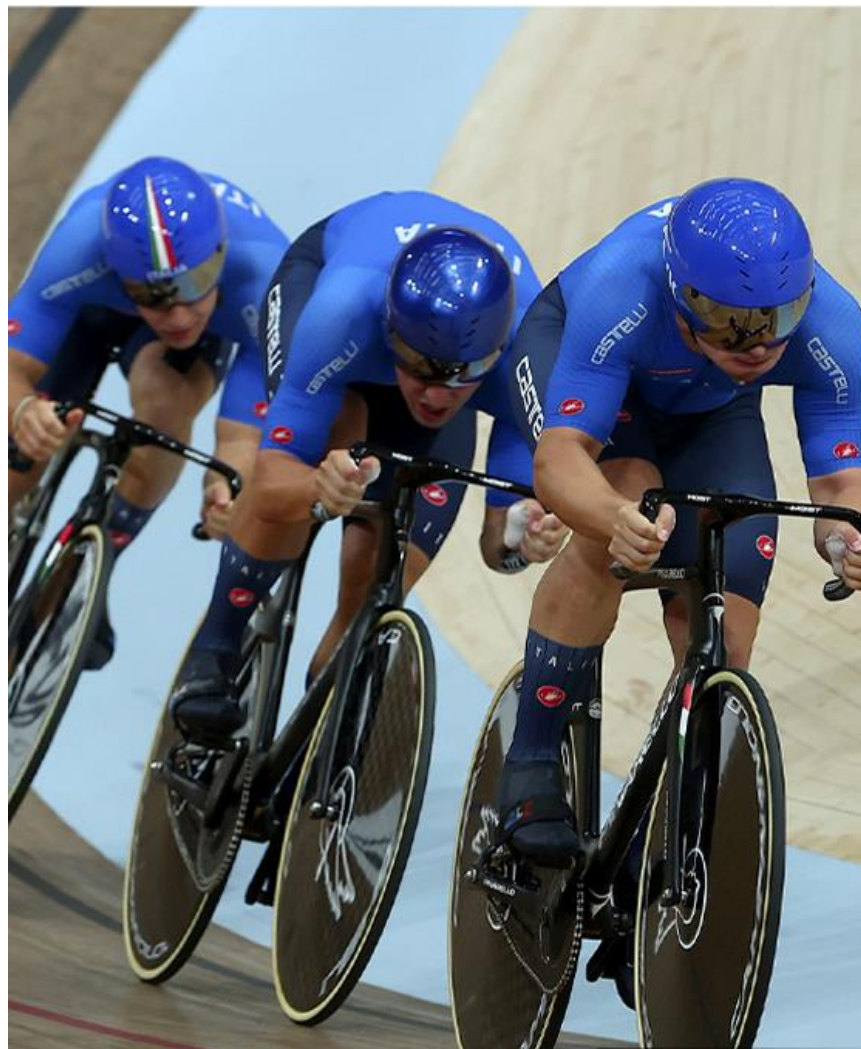


# 500 M/KM DA FERMO

- E' una prova individuale contro il tempo con partenza da fermo sulla distanza di 1 km o 500 metri
- DISTANZE:
  - 1 KM: OPEN (ELITE + UNDER23), JUNIORES
  - 500 mt: DONNE ELITE, DONNE JUNIORES
- QUALIFICAZIONI + FINALI



# VELOCITA' A SQUADRE





# VELOCITA' A SQUADRE

- E' una prova che si svolge su 3 giri di pista e che vede opposte 2 squadre, ciascuna composta da 3 concorrenti
- Ogni corridore deve “condurre” un giro completo
- Viene dichiarata vincitrice la squadra il cui ultimo corridore arriva prima dell'ultimo corridore della squadra avversaria, registrando quindi il miglior tempo



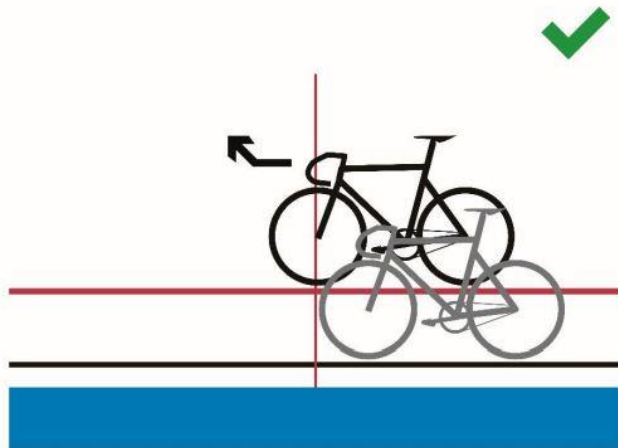
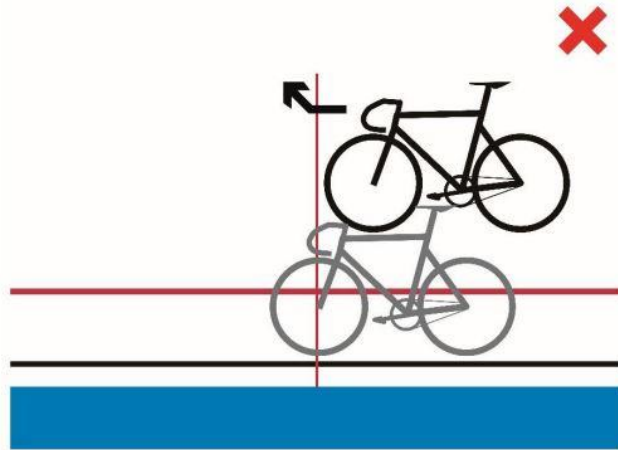
# VELOCITA' A SQUADRE

- DISTANZA: 3 GIRI DI PISTA INDIPENDENTEMENTE DALLA LUNGHEZZA DELLA PISTA
- 2 FASI: QUALIFICAZIONI + FINALI

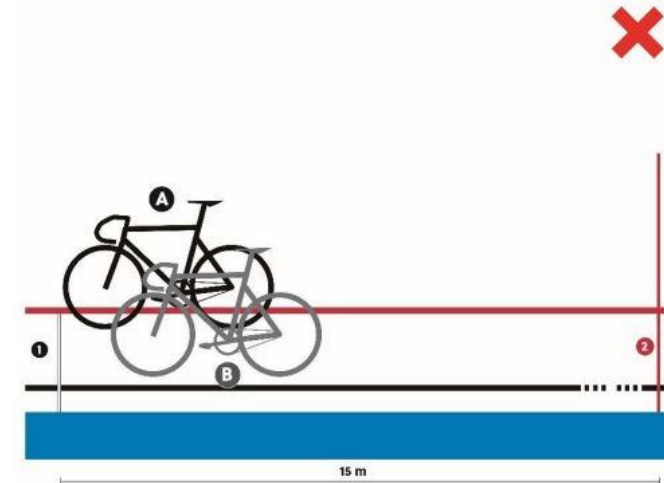
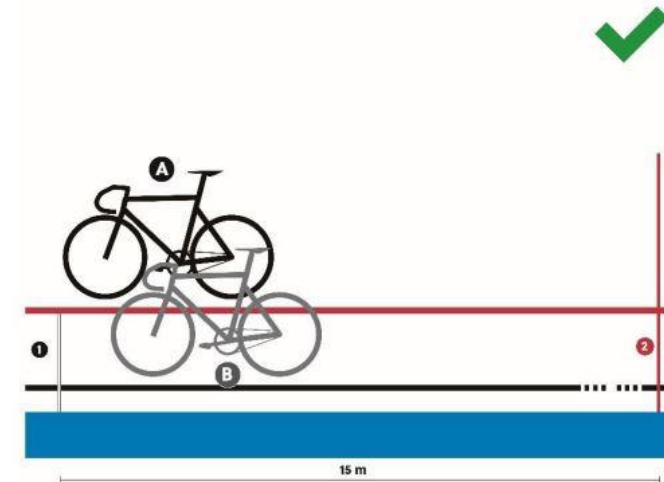


# VELOCITA' A SQUADRE

inizio cambio



fine cambio



# VIDEO

## velocità a squadre





# VELOCITA'



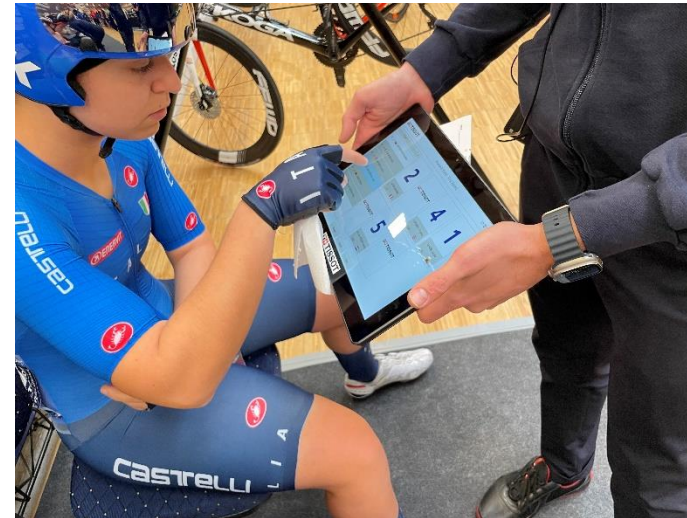
# VELOCITA'

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



# VELOCITA'

- La posizione di partenza è determinata per sorteggio:
  - carte
  - tombola
  - tablet





# VELOCITA'

- Il corridore sorteggiato n. 1 deve partire all'interno, con l'obbligo di condurre almeno fino alla linea dell'inseguimento del rettilineo opposto, a meno che non venga sorpassato da un avversario
- Nelle prove a 2 manches il corridore sorteggiato NON come n. 1 diventa obbligatoriamente tale nella seconda batteria
- In caso di eventuale bella sarà effettuato un nuovo sorteggio



# VIDEO velocità

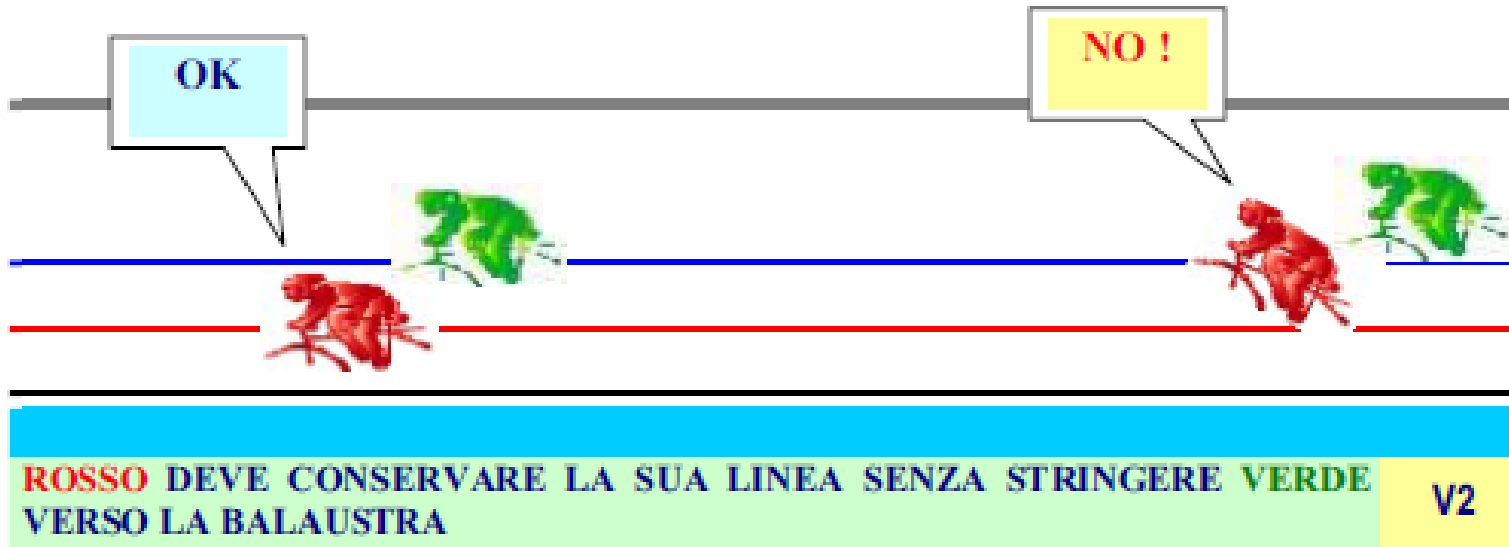




# VELOCITA' - TORNEO

## REGOLE PER LE VOLATE

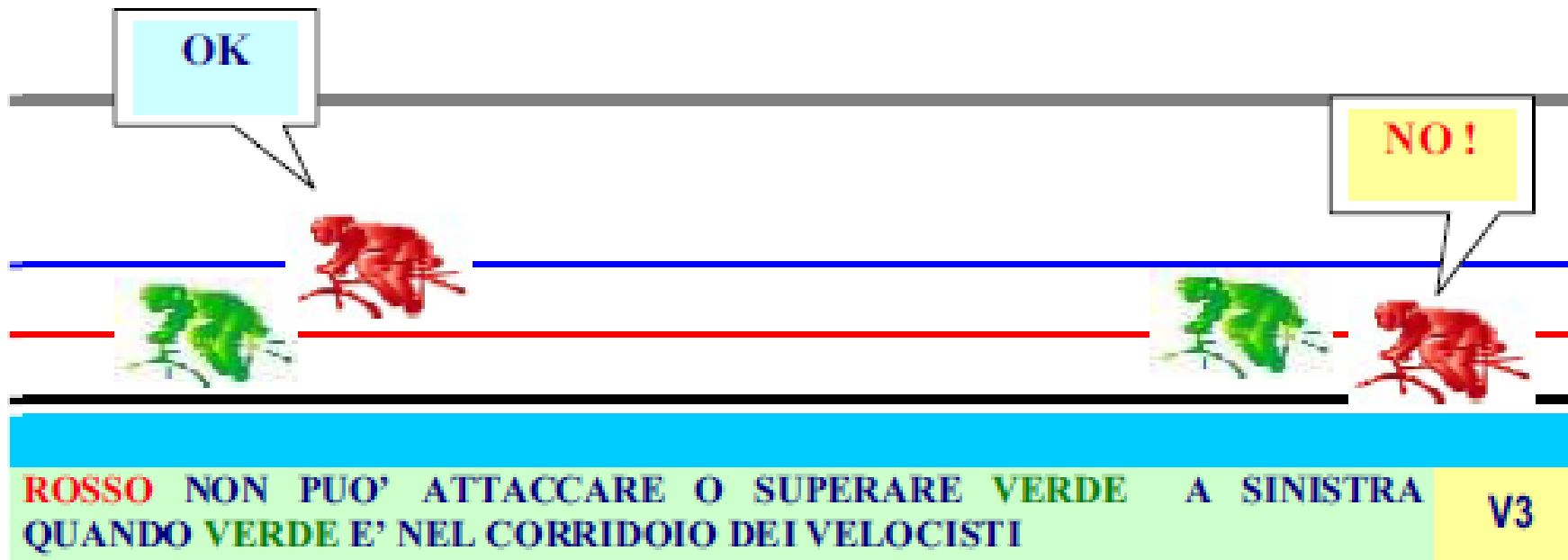
- Ogni corridore deve mantenere la propria direzione di marcia fino all'arrivo, tranne nel caso in cui abbia almeno una chiara lunghezza di vantaggio sull'avversario, evitando comunque manovre pericolose



# VELOCITA' - TORNEO

## REGOLE PER LE VOLATE

- Un corridore non può attaccare all'interno (sulla sx) il proprio avversario quando questi si trova nel corridoio dei velocisti



# VELOCITA' - TORNEO

## REGOLE PER LE VOLATE

- Il corridore di testa che lascia spontaneamente il corridoio dei velocisti (verso dx) vi potrà rientrare (sulla sx) solo quando avrà almeno una chiara lunghezza di vantaggio sul suo avversario
- E' vietato sprintare sulla costa azzurra



# VELOCITA' - TORNEO

## REGOLE PER LE VOLATE

- Il corridore che lancia lo sprint fuori dal corridoio dei velocisti non può entrarci se questo è già occupato dal suo avversario, a meno che non ci sia almeno una chiara lunghezza di vantaggio



# KEIRIN





# KEIRIN

- I corridori si affrontano in uno sprint dopo aver completato un certo numero di giri dietro un allenatore con ciclomotore (derny), che lascia la pista circa 750 metri prima della fine della prova
- Varie fasi: qualificazioni e finale
- Posizione di partenza determinata per sorteggio
- Le posizioni sorteggiate vanno tenute dietro al derny per almeno tutto il primo giro



# KEIRIN - Attesa



# KEIRIN - Partenza





# KEIRIN - Accodamento



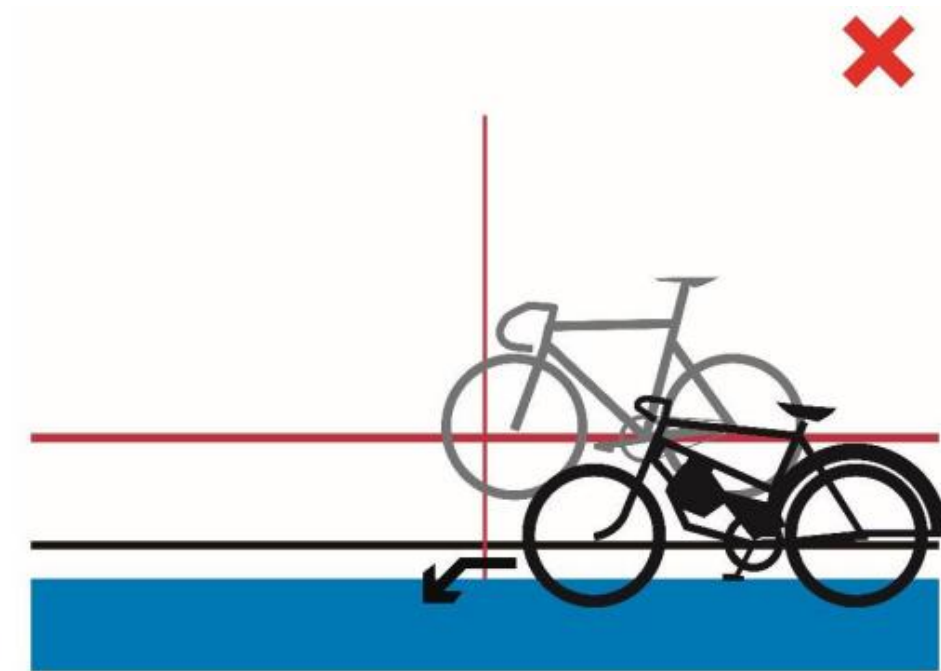
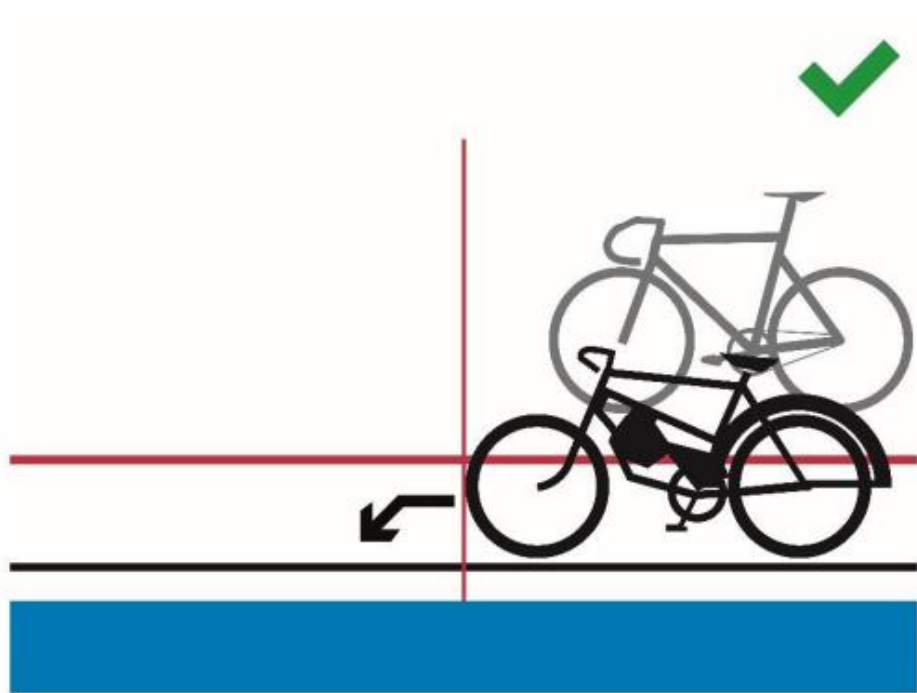
# KEIRIN - Accodamento

- I corridori devono rimanere dietro al derny fino all'uscita di pista dello stesso, pena l'espulsione: non si può superare il derny (si intende che un atleta non può superare la ruota anteriore del derny con la sua ruota anteriore)
- Regole della volata come nella velocità





# KEIRIN



# VIDEO Keirin



# SCRATCH



# SCRATCH

- Lo scratch è una corsa individuale, su una determinata distanza, con traguardo unico finale
- Alla partenza, i corridori sono posizionali alla balaustra





# SCRATCH

- La partenza è data lanciata dopo un giro di neutralizzazione
- I doppiati devono abbandonare la corsa
- In caso di intesa tra corridori, il collegio di giuria può mettere fuori corsa gli stessi
- Regole della volata come nella velocità
- La classifica finale si determina in occasione dello sprint finale tenendo conto degli eventuali giri guadagnati





# SCRATCH

- In caso di incidente riconosciuto → neutralizzazione per un numero di giri più prossimo a 1.250mt
- Si risale in pista nella posizione che si occupava prima dell'incidente
- Il corridore che non termina la corsa non sarà classificato



# CORSA A PUNTI



# CORSA A PUNTI

- La corsa a punti è una specialità nella quale la classifica finale è stabilita in base al numero dei punti ottenuti sia per piazzamenti nelle volate che per giri guadagnati
- Partenza alla balastra
- Partenza dopo un giro di neutralizzazione
- Eventualmente qualificazioni
- Il numero di volate è determinato dalla distanza e dalla lunghezza della pista



# CORSA A PUNTI

- Regole della volata come nella velocità
- Punti:
  - ad ogni volata: 5, 3, 2, 1
  - volata finale: 10, 6, 4, 2 (punteggio doppio)
  - giro guadagnato: + 20 punti
  - giro perso: -20 punti
- In caso di parità di punti, vale la posizione nel traguardo finale
- È una corsa individuale



# CORSA A PUNTI

- Giro guadagnato quando si raggiunge la coda del gruppo principale
- Un corridore staccato e/o doppiato dal gruppo non può condurre, pena l'espulsione
- In caso di incidente riconosciuto → neutralizzazione per un numero di giri più prossimo a 1.250mt
- Si risale in pista nella posizione che si occupava prima dell'incidente





# AMERICANA



# AMERICANA

- La corsa all'americana (o madison) è una prova che si disputa con squadre composte da 2 corridori
- La classifica finale si stabilisce in base:
  1. ai punti guadagnati dai corridori in occasione degli sprint
  2. ai punti acquisiti per giri vinti o persi
  3. alla posizione nel traguardo finale
- Partenza alla balastra, nei due rettilinei
- I due corridori di ogni squadra si alternano in pista dandosi il cambio



# AMERICANA

- I due corridori di ogni squadra indossano lo stesso numero dorsale, di colore diverso
- Punti:
  - ad ogni volata: 5, 3, 2, 1
  - volata finale: 10, 6, 4, 2 (punteggio doppio)
  - giro guadagnato: + 20 punti
  - giro perso: -20 punti
- Regole della volata come nella velocità



# AMERICANA

- In caso di incidente per un corridore, il suo compagno deve prendere la posizione della squadra in gara
- In caso di caduta di entrambi i concorrenti, neutralizzazione per un numero di giri più prossimo a 1.250mt (se incidente non riconosciuto per entrambi → giri persi)
- Il giro di vantaggio si ha quando si raggiunge la coda del gruppo principale





# VIDEO Americana



# ELIMINAZIONE

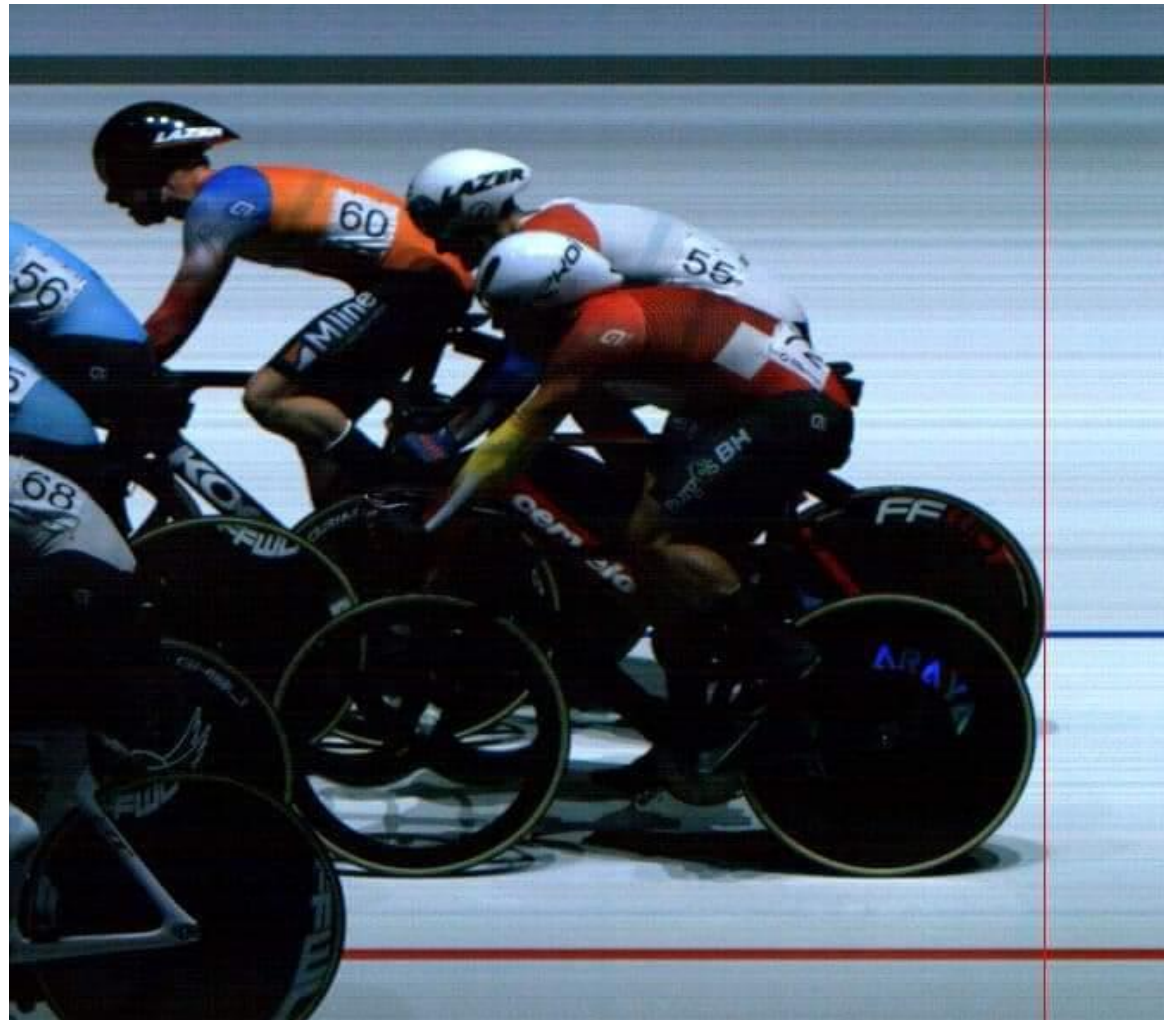


# ELIMINAZIONE

- E' una prova individuale dove l'ultimo corridore di ogni sprint intermedio viene eliminato (si tiene conto del passaggio al "peggio" della ruota posteriore, eccetto gli ultimi due atleti in pista)
- Il corridore eliminato deve abbandonare la pista
- Alla partenza i corridori si piazzano alla balastra, poi giro di neutralizzazione e partenza
- Si tiene conto delle regole per la "velocità"
- I giri guadagnati non contano mai, in nessun caso
- In caso siano necessarie, si disputeranno batterie di qualificazione «scratch»



# ELIMINAZIONE





# ELIMINAZIONE

- In caso di incidente riconosciuto → neutralizzazione della corsa (con esposizione della bandiera gialla) per un numero di giri più prossimo a 1.250mt
- In caso la giuria non possa decidere chi eliminare → nessuna eliminazione (con esposizione della bandiera verde)
- Con gli ultimi 4 concorrenti → nessuna neutralizzazione ma eliminazione (e relativa posizione in classifica)



# TEMPO RACE

- Gara a punteggio
- Punteggi:
  - 1 punto ogni volata vinta (compresa l'ultima)
  - +20 punti ogni giro guadagnato
  - -20 punti ogni giro perso
- Si parte dopo un giro di neutralizzazione
- 4 giri, campana e volata ogni giro



# OMNIUM

- E' una competizione che prevede 4 prove, da svolgersi nella stessa riunione, secondo un ordine prestabilito (scratch, tempo race, eliminazione, corsa a punti)
- Valgono le norme di svolgimento delle singole specialità
- La classifica finale si stabilisce a punteggio, determinato dalla posizione in classifica in ciascuna prova





**FCI**  
FEDERAZIONE  
CICLISTICA  
ITALIANA

Grazie per l'attenzione

**DOMANDE ?**