



FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

Corso di Formazione
Nuovi Giudici di Gara Regionali

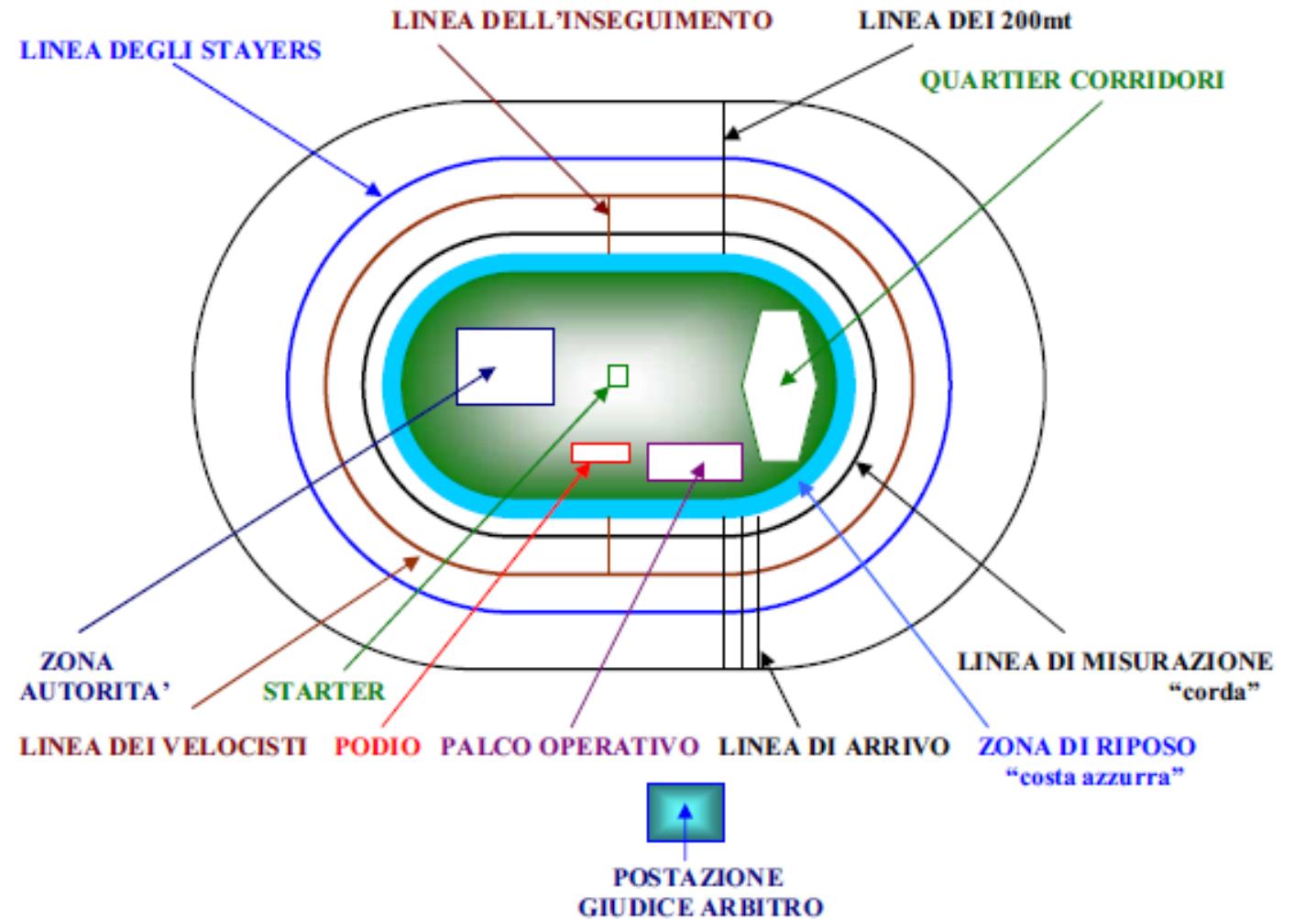
NOZIONI GENERALI ATTIVITÀ SU PISTA

Federico Calosso

2025

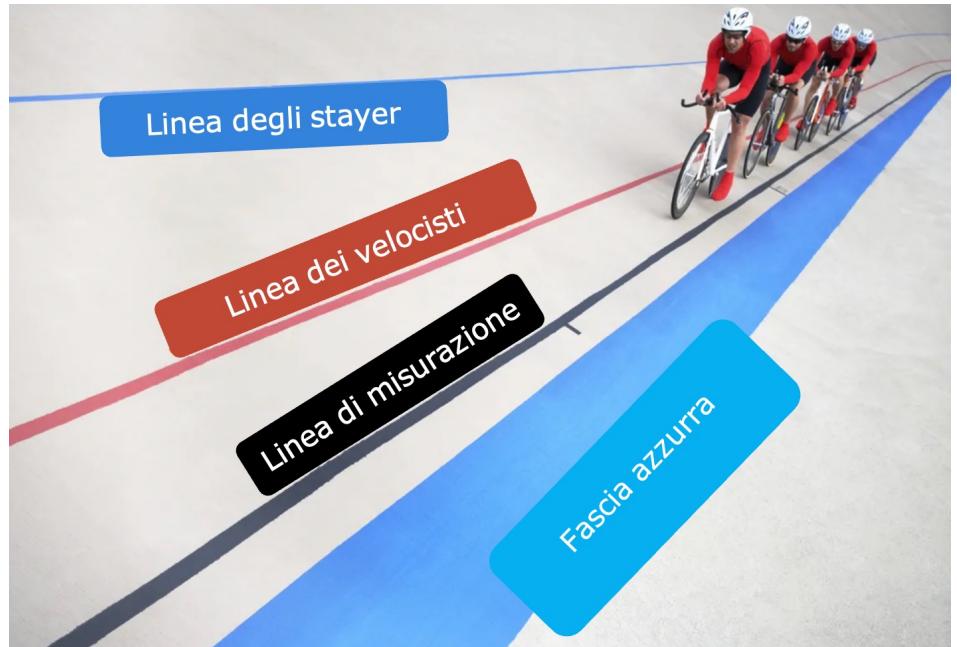
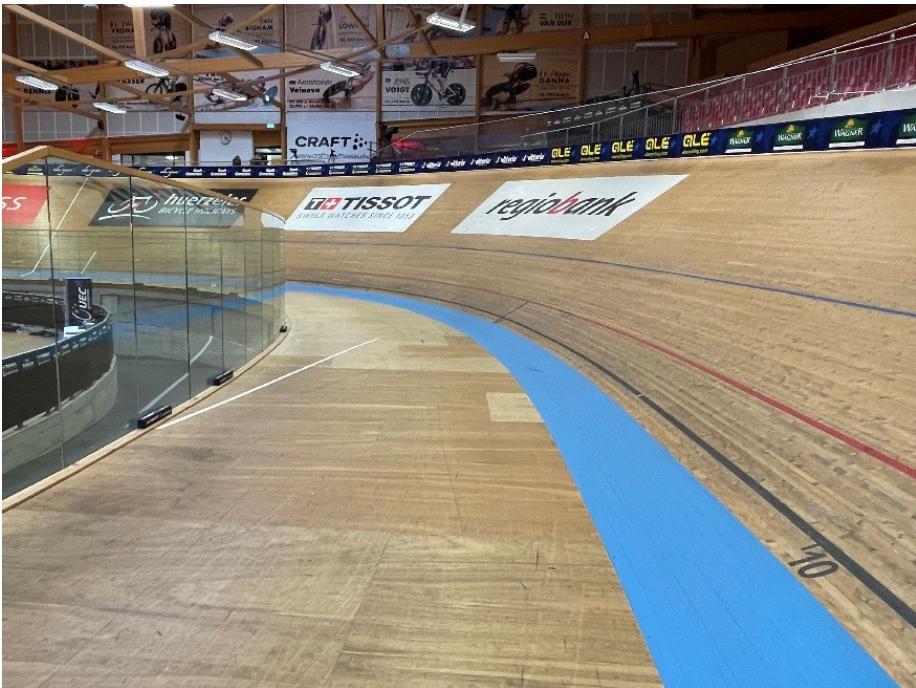


LA PISTA



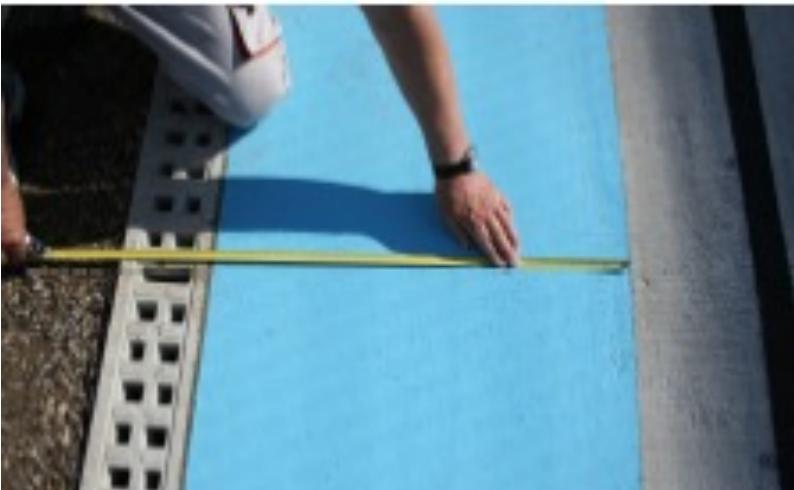
LE LINEE DELLA PISTA

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



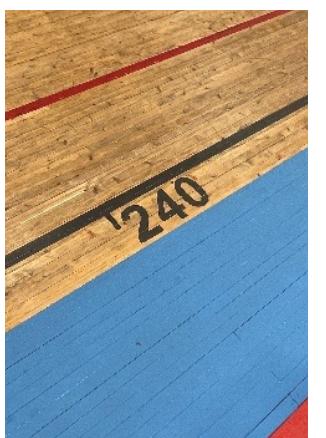
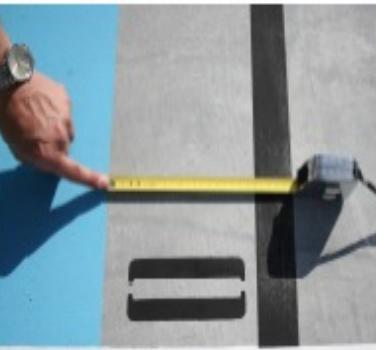
LA ZONA DI RIPOSO

- 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



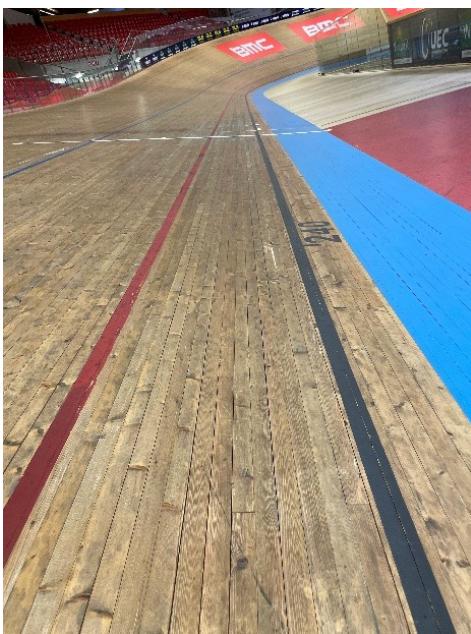
LINEA DI MISURAZIONE (CORDA)

- 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



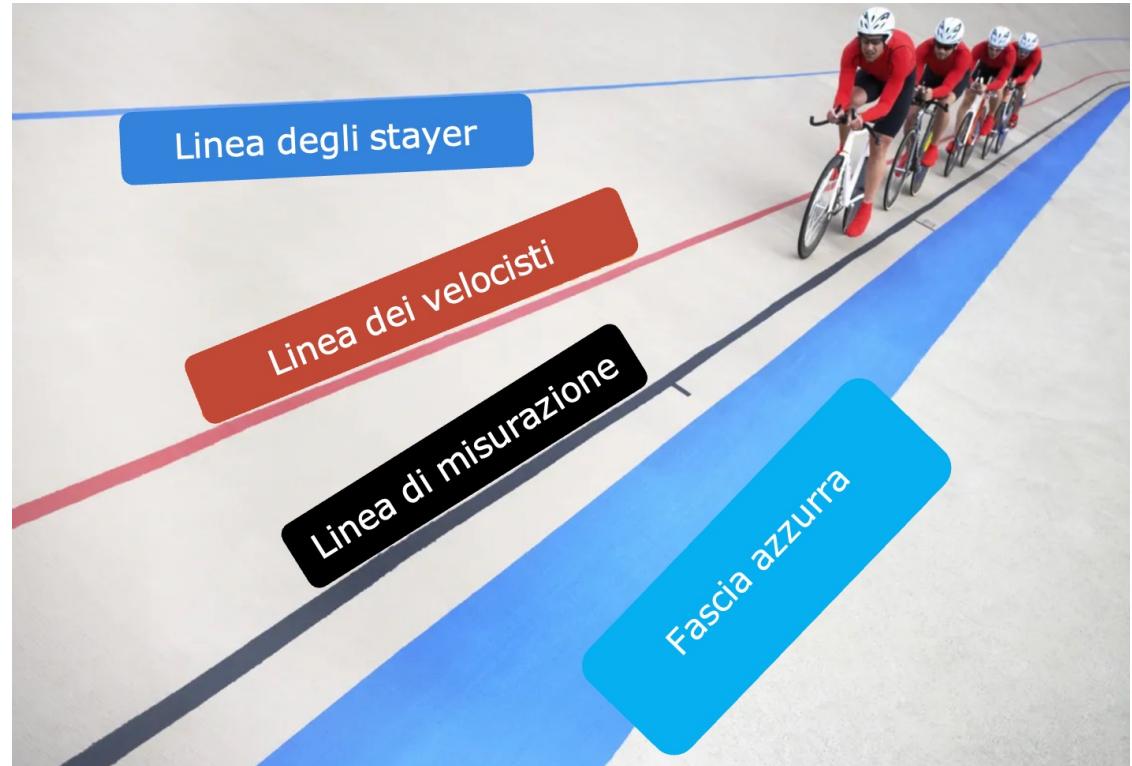
LINEA DEI VELOCISTI (degli sprinter)

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



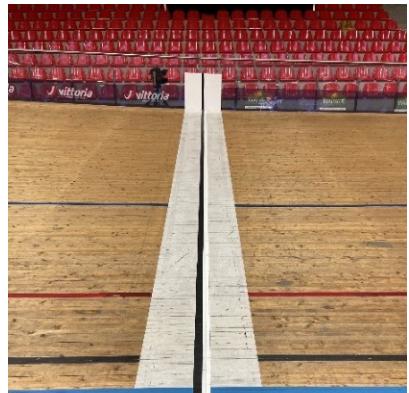
LINEA DEGLI STAYERS

- A un terzo della pista
- Normalmente di colore azzurro
- Ad una distanza di almeno 2,45 m dal bordo interno della pista



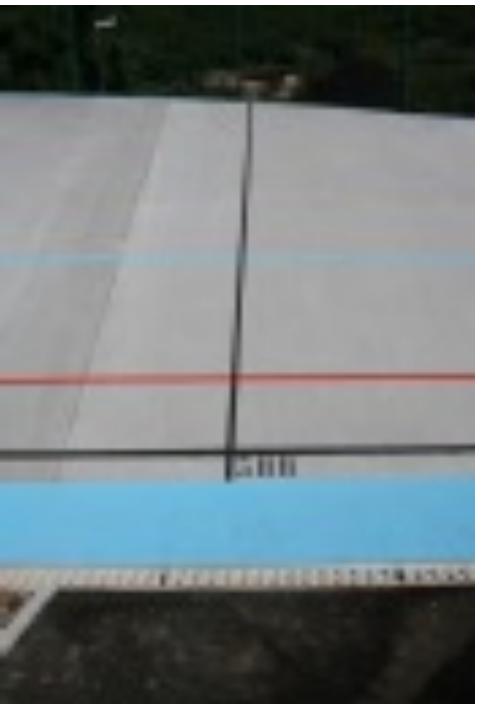
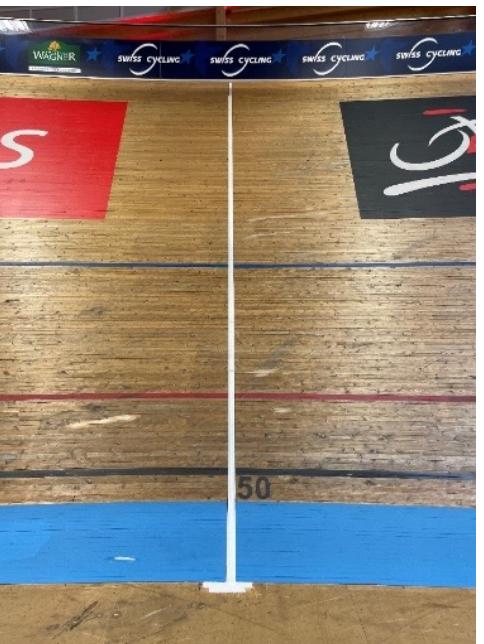
LINEA D'ARRIVO

- 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 sulla balaustra o rete di protezione che limita esternamente la pista



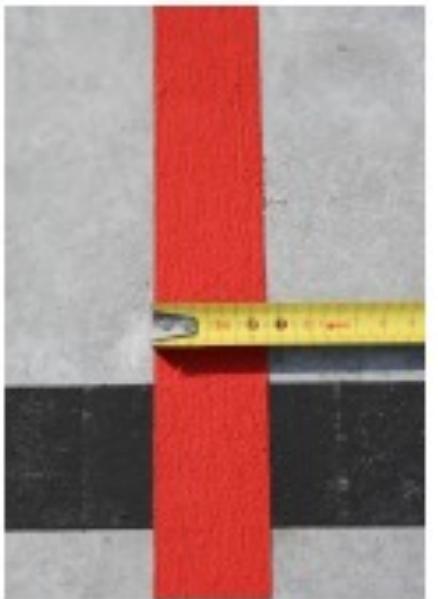
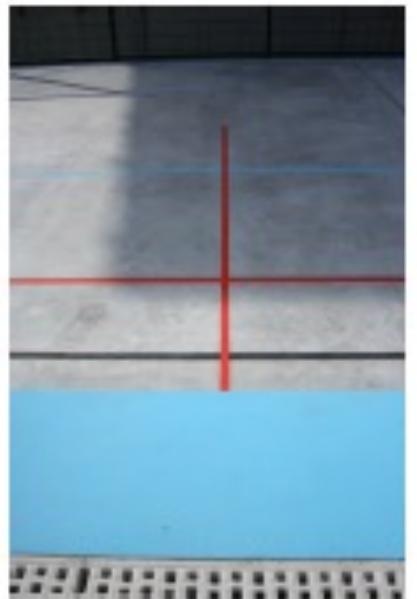
LINEA DEI 200 METRI

- 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 m dal bordo interno della pista (2,5 m per le piste inferiori a 250 m), compresi contagiri e campana (eventualmente → protezioni per garantire l'incolumità)
- Non si corre in caso di maltempo



Numero max atleti in pista

- Pista sino a 166 m
 - 16 atleti
 - 12 coppie
- Pista sino a 200 m
 - 20 atleti
 - 15 coppie
- Pista di 250 m
 - 24 atleti
 - 18 coppie
- Pista di 333 m e più
 - 36 atleti
 - 20 coppie

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 m)
- Allievi/Donne Allieve (rapporto 7,32 m)
- Juniores/Donne Juniores
- Open/Donne Elite

INCIDENTI RICONOSCIUTI

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

Tutti gli altri incidenti come i difetti di serraggio (alla ruota, al manubrio, alla sella, etc.), lo sgancio del pedale e il salto di catena non sono incidenti riconosciuti.



GARE CONTRO IL TEMPO

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

GARE CON SPRINT

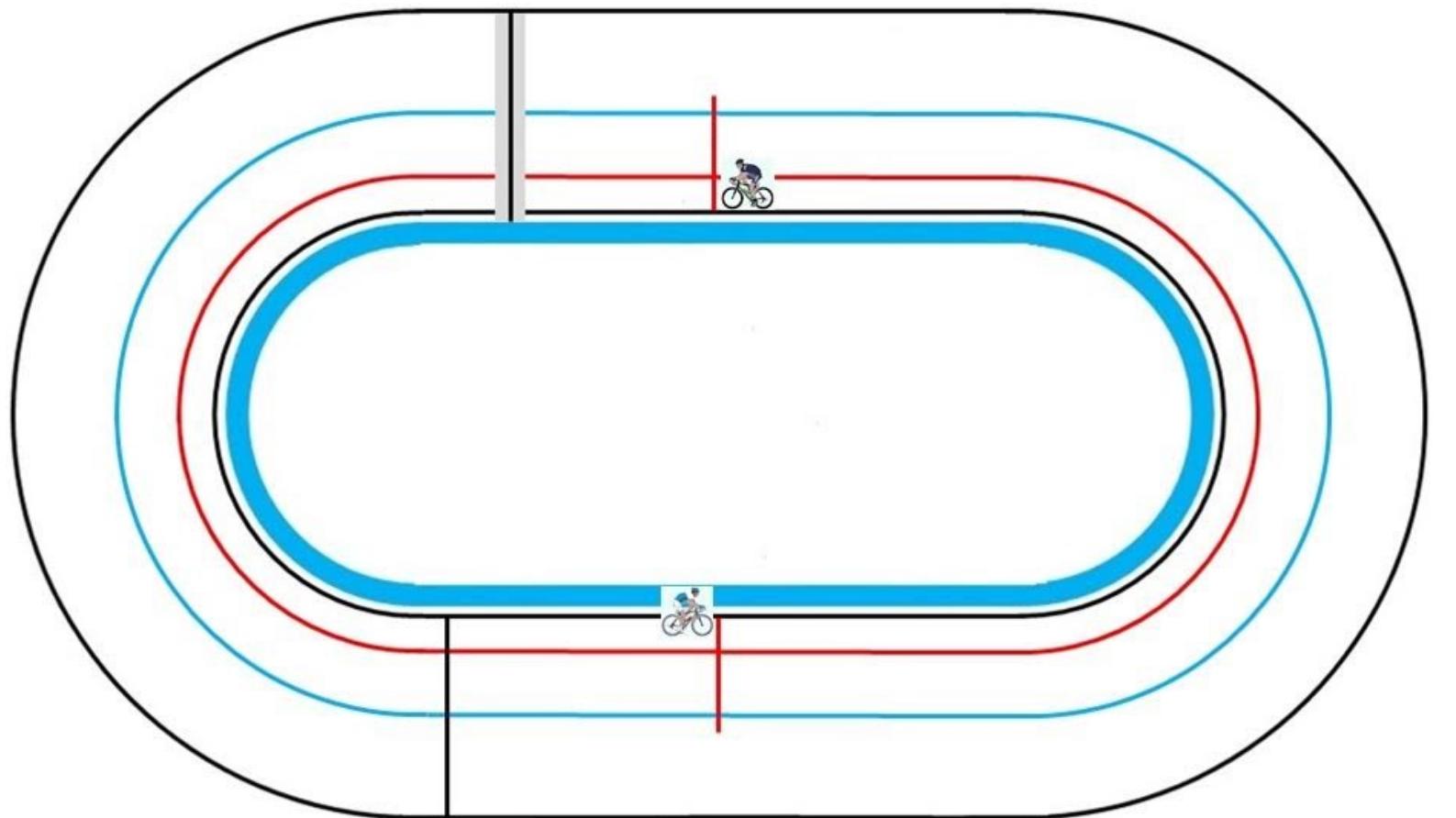
- 2 numeri dorsali
 - Sì giudice arbitro
-
- Keirin
 - Scratch
 - Corsa a punti
 - Americana
 - Velocità
 - Eliminazione

INSEGUIMENTO INDIVIDUALE



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

INSEGUIMENTO INDIVIDUALE



INSEGUIMENTO INDIVIDUALE

- DISTANZE:
 - 4 km per uomini e donne elite
 - 3 km per uomini e donne junior, allievi
 - 2 km per donne allieve
- 2 FASI: qualificazione + finali

GARE CONTRO IL TEMPO - PARTENZA

Le bandiere si alzano appena i corridori sono pronti al via e inizierà il conteggio alla rovescia dai 20 secondi. Lo speaker annuncerà il conteggio “10 secondi, 5-4-3-2-1 - via” (il via è acclamato dallo speaker oppure avviene con colpo di pistola, se presente).

Nelle prove contro il tempo a squadre (inseguimento a squadre e velocità a squadre) i corridori non alla corda saranno sorretti da membri della loro squadra.

GARE CONTRO IL TEMPO

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

Un corridore che causa una seconda falsa partenza o che è vittima di un secondo incidente riconosciuto nella **fase di qualificazione**, viene eliminato (DNF).

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



INSEGUIMENTO INDIVIDUALE

Turni di Qualificazione

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

Dopo il primo mezzo giro, la prova non viene più fermata. Un corridore vittima di un incidente riconosciuto sarà autorizzato ad effettuare un nuovo tentativo al termine delle qualificazioni.



INSEGUIMENTO INDIVIDUALE

Finali

Durante il primo mezzo giro, in caso di incidente riconosciuto, la prova è fermata e fatta ripartire immediatamente per entrambi i corridori.

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



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 in finale, 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: Uomini e donne
 - 3 km: Allievi e donne allieve
- 2 FASI: qualificazione + finale

INSEGUIMENTO A SQUADRE

Turni di Qualificazione

Durante il primo mezzo giro, se una squadra è vittima di un incidente riconosciuto, la prova è fermata e viene immediatamente data una nuova partenza.

Se un incidente riconosciuto si verifica dopo il primo mezzo giro ed è incidentato un solo corridore, la squadra può o continuare con tre corridori, o fermarsi. Se è possibile, l'altra squadra dovrà continuare la prova.

Se una squadra rimane vittima di un incidente in occasione del nuovo tentativo, deve continuare con tre corridori o sarà squalificata.

INSEGUIMENTO A SQUADRE

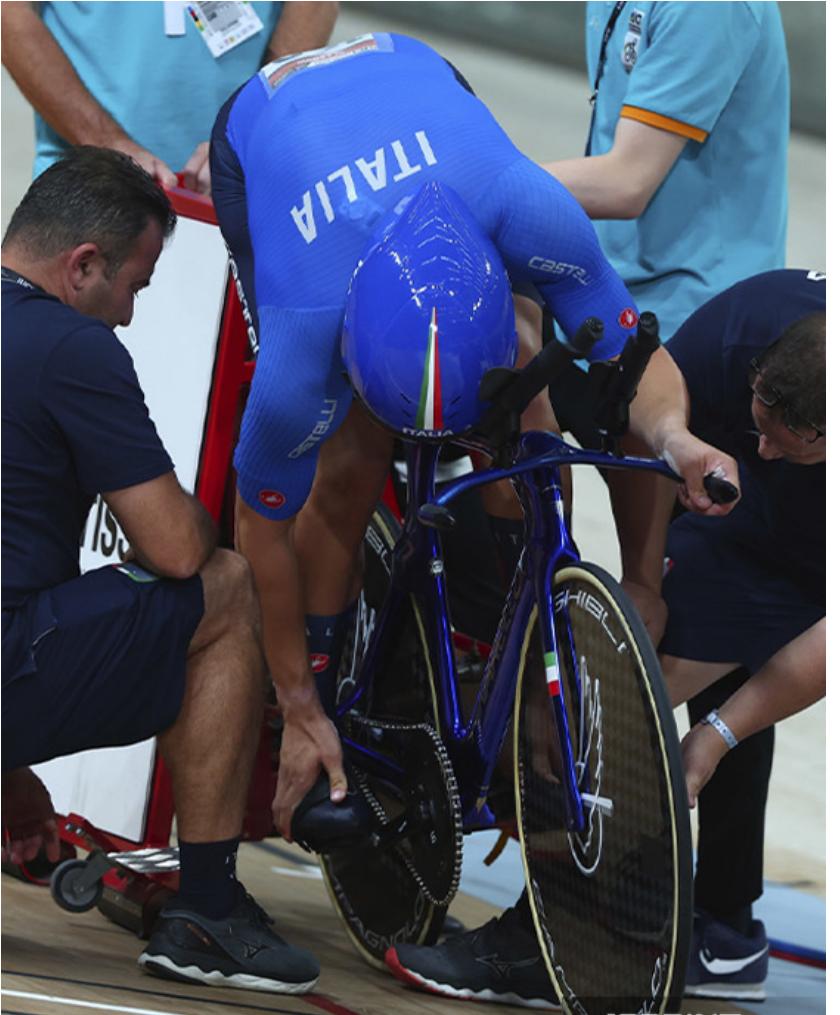


Finali

In caso di incidente riconosciuto nel primo mezzo giro, la corsa sarà fermata e verrà data immediatamente una nuova partenza.

Dopo il primo mezzo giro non verrà preso in considerazione alcun incidente. La squadra deve continuare se ha ancora tre corridori in pista.

KM DA FERMO



KM DA FERMO

È una prova individuale contro il tempo con partenza da fermo **sulla distanza di 1 km**, sia per uomini che donne.

Prova non consentita per allievi e donne allieve.

- Finale diretta.
- In caso di parità di tempo → miglior tempo nell'ultimo giro.

INFRAZIONI E SANZIONI

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

- Ammonizione
- Ammenda
- Retrocessione
- Espulsione o squalifica

INFRAZIONI E SANZIONI

Ogni infrazione non specificatamente penalizzata e ogni comportamento pericoloso o antisportivo potranno essere punite con un'ammonizione o con una squalifica, in base alla gravità del fatto.

L'ammonizione e la squalifica sono relative ad una sola competizione.

Se un atleta è retrocesso in un evento, la retrocessione può anche essere accompagnata da un'ammonizione, in base alla gravità e all'effetto generato.

Un corridore squalificato in un evento per condotta pericolosa o antisportiva è squalificato dall'intera competizione.



INFRAZIONI E SANZIONI

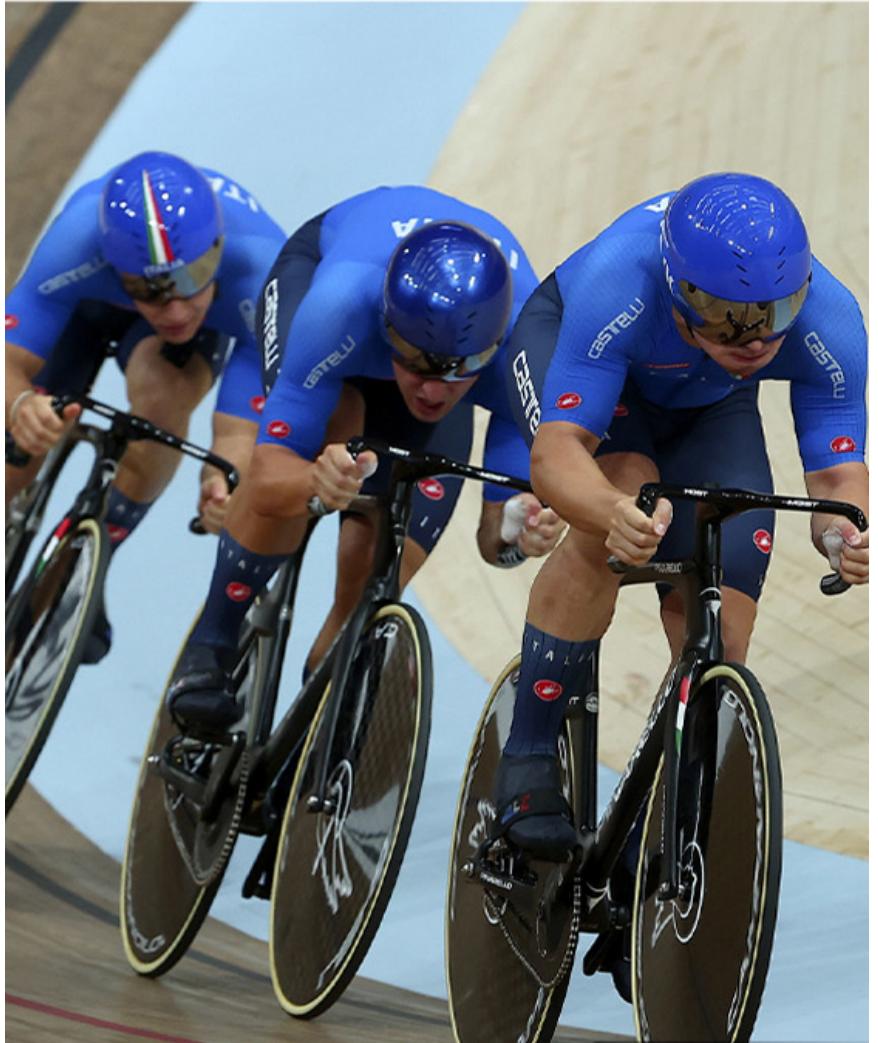
Se un corridore riceve un'ammonizione in un evento, l'ammonizione viene considerata anche per gli altri eventi della stessa competizione.

Un corridore che riceve una seconda ammonizione all'interno dello stesso evento è squalificato dall'evento e per l'intera competizione.

Un corridore che riceve 3 ammonizioni nella stessa competizione, o che è retrocesso per la terza volta, è squalificato per il resto della competizione.



VELOCITÀ A SQUADRE



VELOCITÀ A SQUADRE

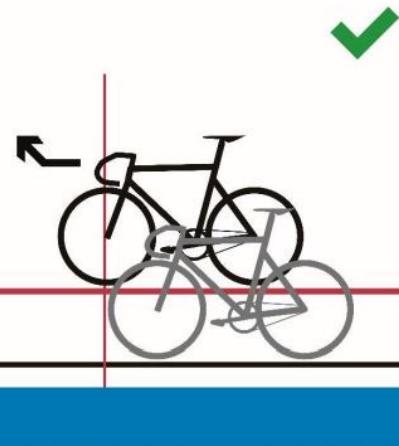
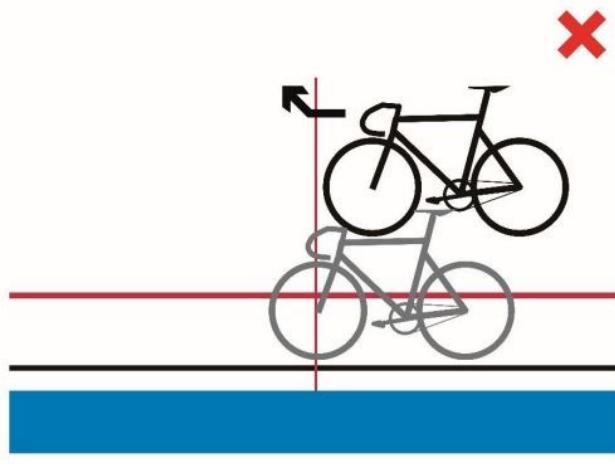
- È una prova che si svolge su 3 giri di pista e che vede opposte 2 squadre, ciascuna costituita da 3 concorrenti
- Ogni corridore deve “condurre” un giro completo
- Viene dichiarata vincitrice la squadra il cui ultimo corridore arriva prima, registrando quindi il miglior tempo. In caso di parità → miglior tempo nell’ultimo giro.

VELOCITÀ A SQUADRE

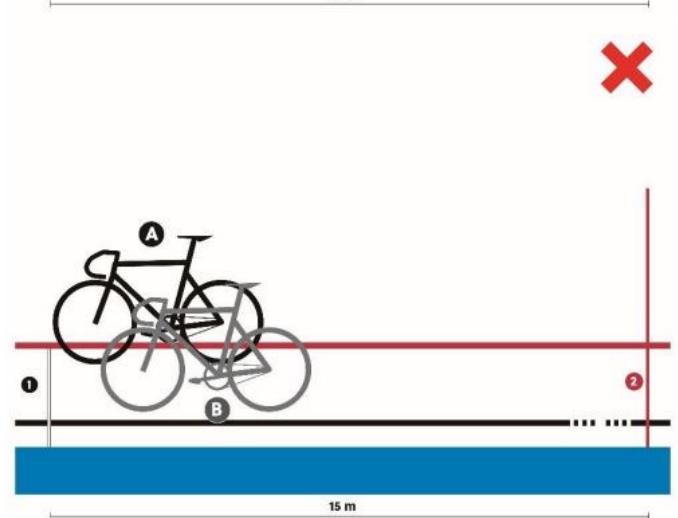
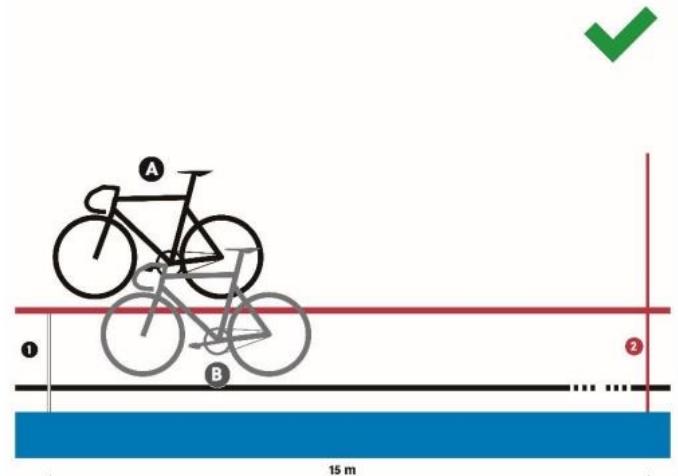
- DISTANZA: 3 giri di pista
- 2 FASI: qualificazione + finali

VELOCITÀ A SQUADRE

inizio cambio



fine cambio



VIDEO

velocità a squadre

VELOCITÀ



VELOCITÀ

- La prova di velocità è una prova nella quale i concorrenti disputano preliminarmente i 200 m lanciati al fine di determinare una classifica valida per il primo turno di competizione, dove 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)

VELOCITÀ

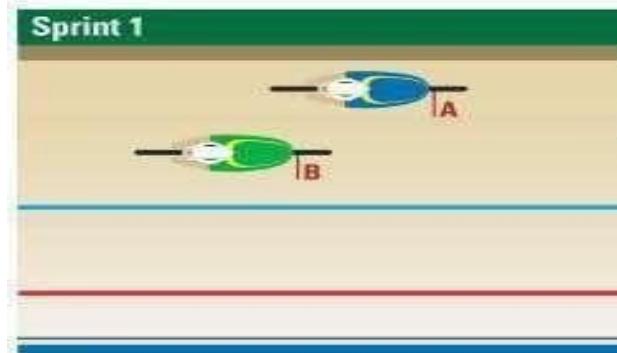
- La posizione di partenza è determinata per sorteggio:
 - carte
 - tombola
 - tablet



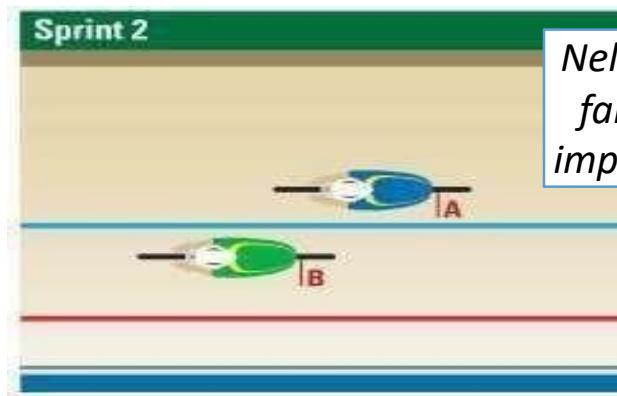
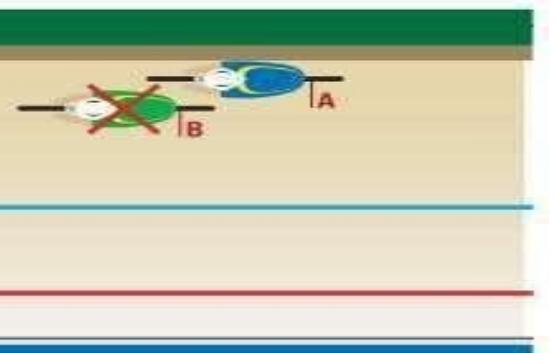
VELOCITÀ

- 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

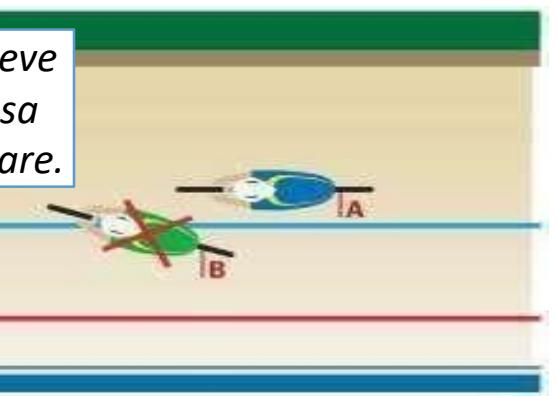
REGOLE SPRINT



Corridore B deve lasciare spazio al corridore A senza chiuderlo alla balaustra



Nello sprint, corridore B non deve fare alcuna manovra che possa impedire all'avversario di passare.

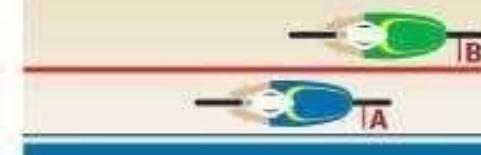


Durante la volata finale, anche se lanciata prima degli ultimi 200 metri, ogni corridore deve conservare la sua linea sino all'arrivo, a meno che non abbia almeno una chiara bicicletta di vantaggio.

REGOLE SPRINT

Sprint 3

Corridore B non può passare a sinistra del corridore A, che è già nel corridoio dei velocisti

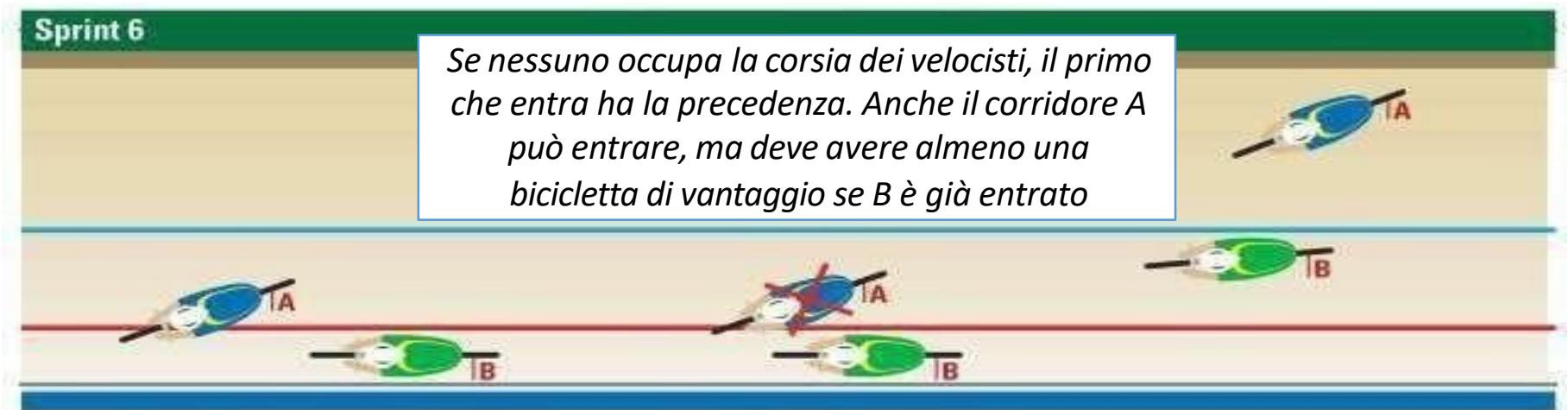
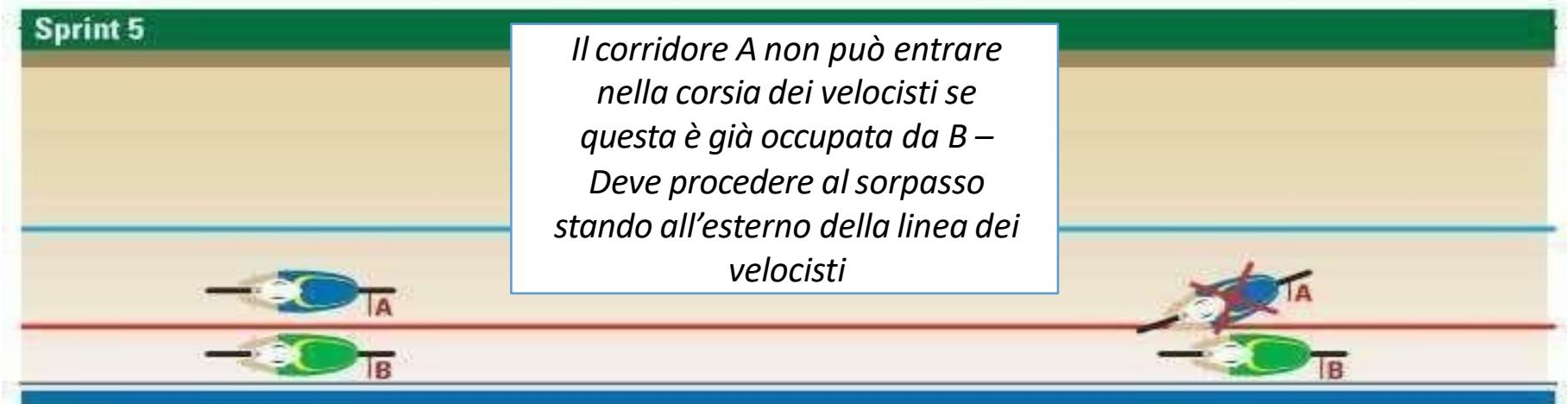


Sprint 4

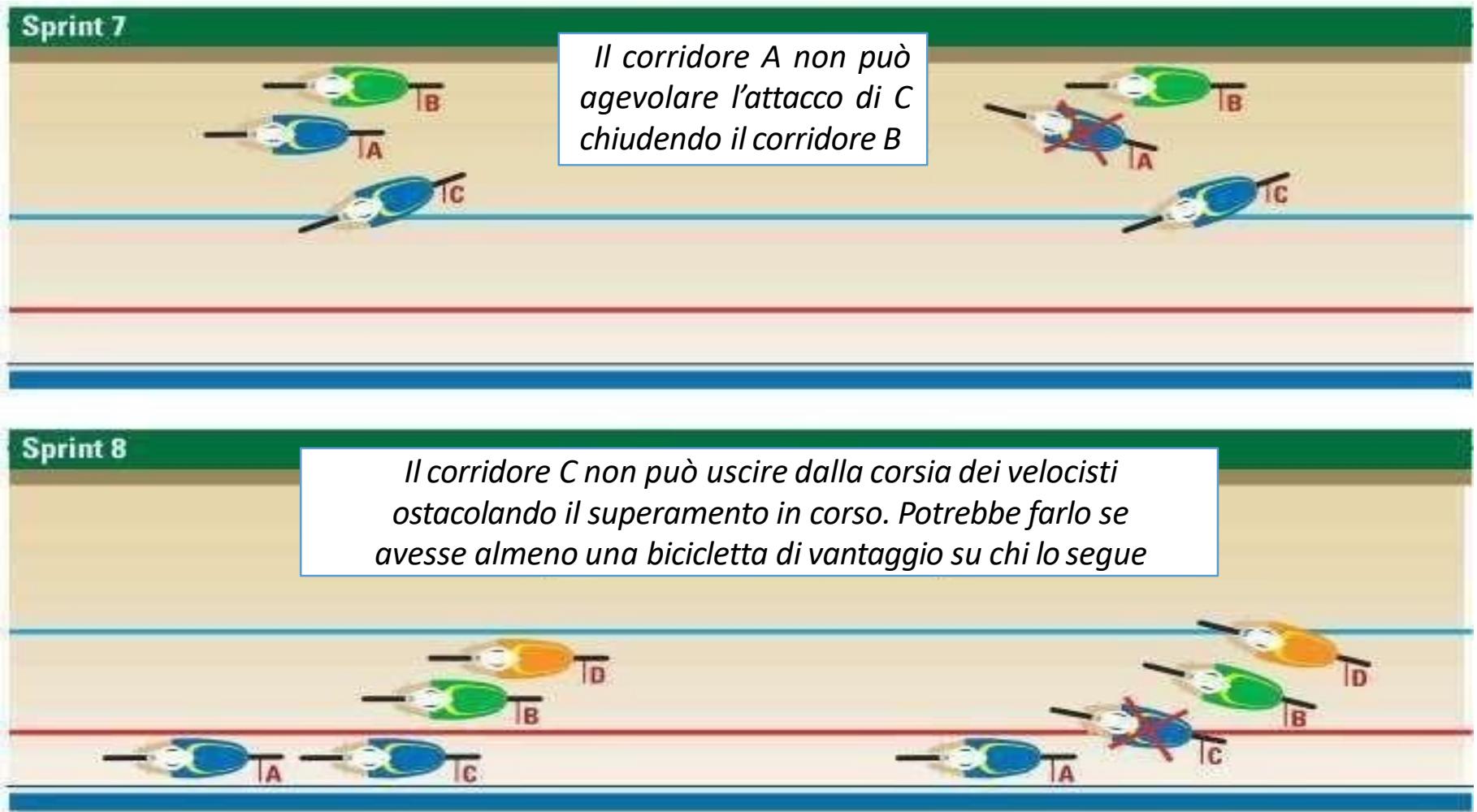
Il corridore A che esce dalla corsia dei velocisti, non vi può rientrare se c'è già il corridore B - Lo può fare solo se ha almeno una bici di vantaggio



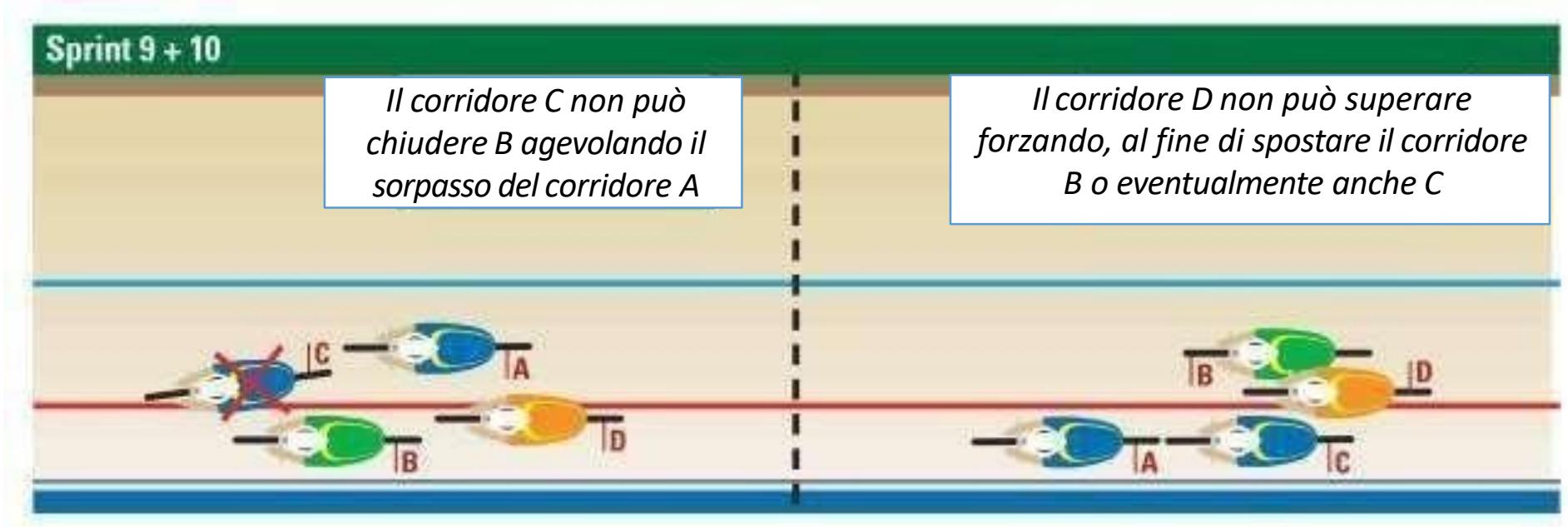
REGOLE SPRINT



REGOLE SPRINT



REGOLE SPRINT



È sempre vietato transitare e far sprint sulla «fascia azzurra»

VIDEO
velocità



KEIRIN



KEIRIN

- I corridori si affrontano in uno sprint dopo aver completato un certo numero di giri dietro a 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



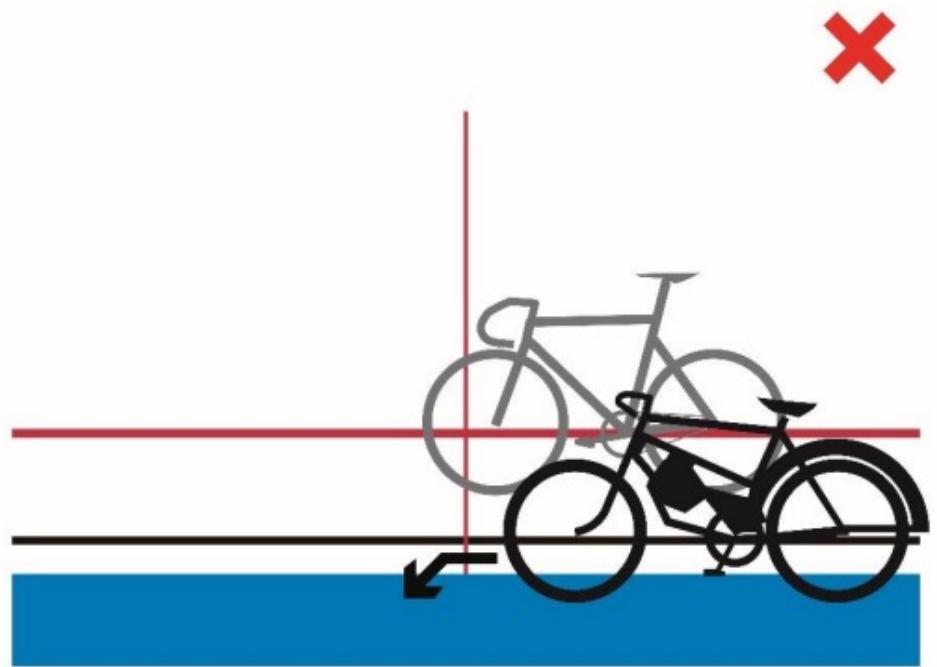
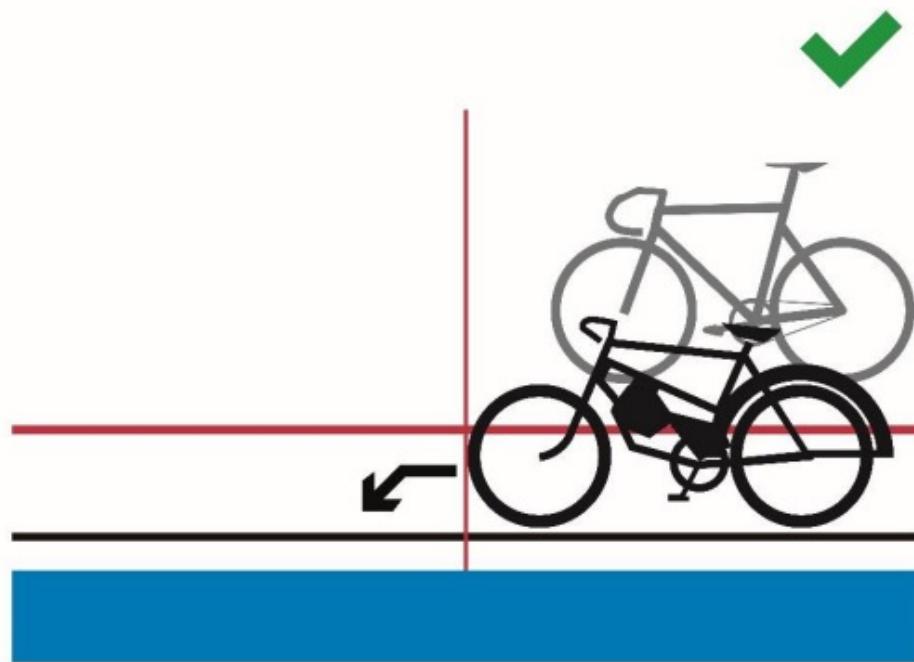
KEIRIN - Accodamento



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)
- Incidente nel solo primo mezzo giro.
- Regole dello sprint come nella velocità.

KEIRIN



SCRATCH



SCRATCH

- Lo scratch è una corsa individuale, su una determinata distanza, con traguardo unico finale.
- Partenza dopo un giro di neutralizzazione.



SCRATCH

- 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 finale come nella velocità
- La classifica finale si determina in occasione dello sprint finale tenendo conto degli eventuali giri guadagnati

PROVE DI GRUPPO: INCIDENTI

Numero di giri di neutralizzazione per le prove di gruppo:

- 1250 m di neutralizzazione (n. di giri più prossimo) per il corridore incidentato.

Questo numero identifica i giri che l'atleta con incidente riconosciuto ha per tornare nella posizione in cui si trovava, non per risalire in pista. L'atleta incidentato che non rientra in pista, superati questi giri di neutralizzazione, comincerà a perdere giri.

Nell'ultimo km di gara, o se la neutralizzazione entra nell'ultimo km della prova, l'atleta incidentato non può risalire in pista.

SCRATCH

Il corridore che non termina la corsa in seguito ad abbandono, o a causa di un incidente che avviene nell'ultimo km o non essendo in grado di risalire in pista prima dell'ultimo km, non sarà classificato → DNF

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 i giri guadagnati
- Partenza dopo un giro di neutralizzazione
- Eventualmente qualificazioni, in base al numero di partenti
- Il numero di volate è determinato in base alla distanza e alla lunghezza della pista

CORSA A PUNTI

- Punti:
 - ad ogni volata: 5, 3, 2, 1
 - volata finale: 10, 6, 4, 2 (punteggio doppio)
 - giro guadagnato: + 20 punti
 - giro perso: -20 punti
 - Giro guadagnato durante un giro valevole per l'assegnazione dei punti: +20 punti più i punti attribuiti per lo sprint, in base all'ordine di passaggio sul traguardo degli atleti che hanno appena guadagnato il giro.
- In caso di parità di punti, vale la posizione nel traguardo finale
- È una corsa individuale: non vale il gioco di squadra

CORSA A PUNTI

- Regole delle volate come nella velocità. Il giro di vantaggio si guadagna quando si raggiunge la coda del gruppo competitivo più numeroso.
- 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 1250 m
- Si risale in pista nella posizione che si occupava prima dell'incidente

MADISON



MADISON

- La corsa madison (o americana) 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 balaustra, nei due rettilinei (principale e opposto)
- I due corridori di ogni squadra si alternano in pista dandosi il cambio. Solo il corridore attivo può guadagnare punti.

MADISON

- 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
 - Giro guadagnato durante un giro valevole per l'assegnazione dei punti: +20 punti più i punti attribuiti per lo sprint, in base all'ordine di passaggio sul traguardo degli atleti che hanno appena guadagnato il giro.
- Regole delle volate come nella velocità. Il giro di vantaggio si guadagna quando si raggiunge la coda del gruppo competitivo più numeroso.

MADISON

Durante la madison, se uno solo della coppia è incidentato, l'altro dovrà prendere immediatamente la stessa posizione in corsa.

In caso di incidente riconosciuto di entrambi i componenti della coppia, la coppia è neutralizzata per 1250 m (nr di giri più prossimo).



VIDEO

Madison



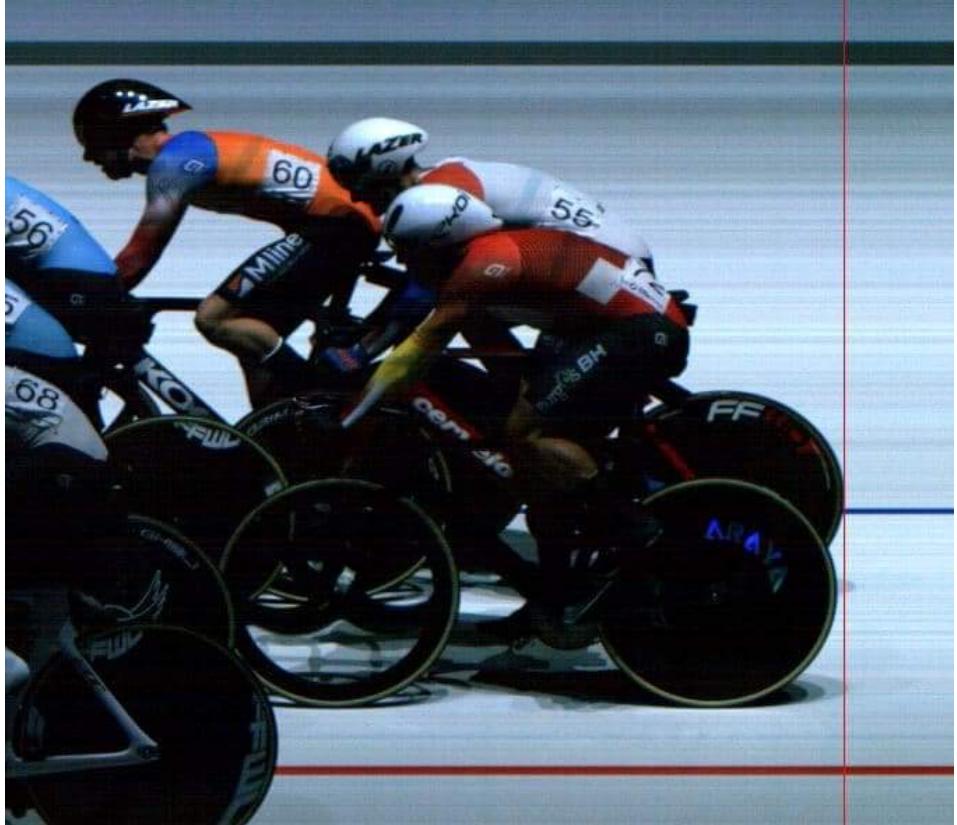
ELIMINAZIONE



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 balaustra, 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



Ogni 2 giri (pista tra 200 m e inferiore a 333,33 m)
Ogni giro (pista superiore a 333,33 m)

ELIMINAZIONE

- In caso di incidente riconosciuto → neutralizzazione della corsa (con esposizione della bandiera gialla) per un numero di giri più prossimo a 1250 m
- In certi casi i commissari possono decidere di eliminare un atleta diverso da quello classificato per ultimo nello sprint (ad esempio, se un corridore passa sulla fascia azzurra o compie scorrettezze).
- 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, poi campana e in seguito volata ad ogni giro

OMNIUM

- È 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

OMNIUM

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

Alla partenza della Corsa a punti, verrà stilata una classifica provvisoria con il punteggio totale ottenuto dai corridori nelle prime tre prove dell'Omnium ed i corridori prenderanno il via della Corsa a punti con questi punteggi, ai quali si aggiungeranno o sottrarranno i punti guadagnati o persi in base ai giri vinti o persi e ai punti ottenuti negli sprint durante la Corsa a punti. La classifica generale dell'Omnium verrà aggiornata durante lo svolgimento della Corsa a punti. Il **vincitore dell'Omnium** sarà il corridore che avrà totalizzato il maggior numero di punti.

Ogni corridore che abbandona una delle prove sarà considerato ritirato dall'Omnium e comparirà nella classifica finale dopo l'ultimo corridore classificato, con la dicitura DNF (Did Not Finish) e non sarà classificato.



FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

Grazie per l'attenzione

DOMANDE ?



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSSUTA
DAL CONI



Comitato Italiano Paralimpico