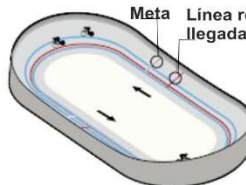


Longitud: 250 m  
Ancho: 7,5 m  
Superficie:  
Madera  
especial rápida



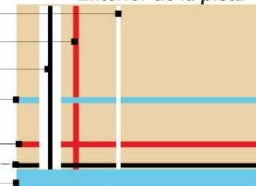
Meta  
Línea roja. Salida y llegada de persecución  
Ángulo pista  
12° a 42°

## PISTA

**Marcas de la pista**  
(no están a escala)

**Línea de 200 m** Indica que faltan 200 m para la llegada  
**Línea de persecución** Salida y llegada de persecución  
**Línea de llegada** De todas las pruebas excepto persecución  
**Línea azul** Zona de descanso para la Madison  
**Línea de velocidad** Indica el corredor para el velocista  
**Línea de medición** Determina la longitud de la pista  
**Cote d'azur** Acceso a la pista de carreras

Exterior de la pista



Interior de la pista

## BICICLETA

**Sin frenos**, con marco y ruedas de fibra de carbono liviana



**Con piñón fijo, una sola velocidad**

Para frenar se aplica presión hacia atrás en los pedales



Espalda horizontal



**Rueda trasera**

Disco sólido, diseñada para permitir el máximo flujo de aire y reducir la resistencia del viento

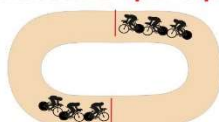
**Manillar tradicional**

Se usa en todas las pruebas excepto persecución y contrarreloj, en las que se usan "aerobars"

**"Aerobars"**, permiten que el ciclista coloque sus brazos más cerca del cuerpo, logrando una posición más aerodinámica

## PRUEBAS

**Persecución por equipos**



Hombres: 4km  
Mujeres: 3km

Dos equipos de cuatro salen de dos puntos opuestos de la pista. El objetivo es lograr el mejor tiempo o alcanzar al oponente.

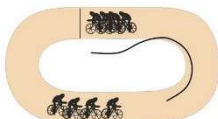
**Velocidad individual**



Hombres/  
Mujeres:  
3 vueltas

Dos ciclistas que compiten durante 3 vueltas. Solo los últimos 200 m son tomados en cuenta por lo que la táctica es crucial.

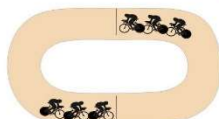
**Keirin**



Hombres/  
Mujeres:  
2.000 m

Los corredores se engrenan en un sprint luego de haber completado 1.400 m tras un velomotor que abandona la pista a 600 m del final.

**Velocidad por equipos**



Hombres/  
Mujeres:  
3 vueltas

Versión de velocidad con persecución por equipos. Cada participante debe liderar su equipo una vuelta y el tiempo del último es el tiempo del equipo.

**Omnium** Nuevo programa que combina seis pruebas durante dos días: (Hombres Mujeres)

- 1 Vuelta lanzada 250 m contrarreloj
- 2 Carrera por puntos (30km/20km)  
Carrera de resistencia en la que se obtienen puntos por sprints periódicos y por vuelta ganada.
- 3 Eliminación  
Cada dos rondas se elimina al último corredor.
- 4 Persecución individual (4km/3km)
- 5 Scratch (15km/10km)  
Es una carrera individual sobre una distancia determinada.
- 6 Contrarreloj (1km/500m)

## **PRUEBAS DE PISTA DEL TORNEO INTERVELÓDROMOS 2017**

### **PRIMER DIA DE COMPETICIÓN:**

- 1.- PRUEBA DE VELOCIDAD:  
200 metros contra el reloj Cadetes y Cad. Femenas.  
200 metros contra el reloj Infantiles e Inf. Femenas.
- 2.- TEMPO RACE:  
7,5 km Cadetes hombres y Femenas.  
5 km Infantiles hombres y femenas.

### **SEGUNDO DIA DE COMPETICIÓN:**

- 3.- KILOMETRO Y 500 METROS:  
Kilómetro Cadetes Hombres  
500 metros Cadetes Femenas  
500 metros Infantiles hombres y femenas.
- 4.- CARRERA A LOS PUNTOS:  
10 kilómetros Cadetes hombres y Femenas  
7,5 kilómetros Infantiles hombres y Femenas

### **TERCER DÍA DE COMPETICIÓN:**

- 5.- PERSECUCIÓN INDIVIDUAL  
2 kilómetros Cadetes hombres  
1 kilómetros Cadetes femina.  
1 kilómetros Infantiles hombres y femenas.
- 6.- PRUEBAS DE ELIMINACIÓN:  
10 kilómetros Cadetes.  
7,5 kilómetros Infantiles.

## **1.- PRUEBA DE VELOCIDAD: 200 metros. A la final los cuatro mejores tiempos.**

### **Definición**

La prueba de "200 metros, es una prueba contra el reloj, de salida lanzada desde la línea de los 200 metros, destinada a seleccionar y clasificar a los participantes para la prueba de velocidad. En la prueba de velocidad se disputarán los dos mejores tiempos, el primer y segundo lugar y los tiempos siguientes a los anteriores, el tercer y cuarto puesto.

Los corredores toman la salida según el orden determinado por los comisarios.

El corredor entra en pista en cuanto haya sido sobrepasado por el corredor precedente que ha puesto en marcha el cronometro.

La distancia a recorrer, incluido el impulso y los 200 metros, queda fijada, según la longitud de la pista, de la siguiente forma:

- pista de 250 metros o menos: 3,5 vueltas.
- pista de 285,714 metros: 3 vueltas.
- pista de 333,33 metros: 2,5 vueltas.
- pista de 400 metros o más: 2 vueltas.

La prueba de velocidad es una carrera de 2 corredores, a 2 o 3 vueltas.

La salida se da con un toque de silbato.

El corredor situado en el interior de la pista debe conducir al menos al paso y sin hacer maniobras para forzar a su adversario a pasar, hasta la línea de persecución de contra meta, a menos que sea adelantado. Un máximo de dos surplaces están autorizados por carrera. La duración máxima del surplace es de 30 segundos, al final del cual el starter indicará al corredor en cabeza que continúe. Si llega el caso, el starter parará la carrera y el otro corredor será declarado vencedor de la manga.

Antes de la línea de los 200 últimos metros o del comienzo del sprint final, los corredores pueden tomar toda la anchura de la pista dejando, sin embargo, un espacio suficiente para el paso de su adversario y no haciendo maniobras que puedan ocasionar una colisión, una caída o una salida de pista.

Durante el sprint final, incluso si éste está lanzado antes de los últimos 200 metros, cada corredor debe conservar su línea hasta la llegada, al menos debe tener un largo de bicicleta de ventaja, sin realizar maniobras que impidan pasar a su adversario.

Un corredor no puede atacar o adelantar por la izquierda a un adversario que se encuentre en el pasillo de sprinters.

Si el corredor de cabeza abandona el pasillo de sprinters y su adversario intenta pasar por la izquierda, no podrá volver a él hasta que tenga como mínimo una distancia mínima, a un largo de bicicleta de ventaja.

El corredor que adelante por la derecha a un adversario que se encuentre en el pasillo de los sprinters no podrá cerrarle u obligarle a disminuir bruscamente su velocidad.

El corredor que ha lanzado el sprint fuera del pasillo de los sprinters no puede entrar en él si está ocupado por su adversario, hasta que no haya un largo de bicicleta de ventaja.

El corredor de cabeza que descienda por debajo de la cuerda de medición será desclasificado salvo si lo hace de forma involuntaria y si en ese momento el resultado puede ser considerado como adquirido.

### **Parada de carrera**

La carrera solamente puede ser parada:

- **en caso de caída.**

Si la caída es causada intencionadamente por un participante, éste será desclasificado o descalificado del torneo según la gravedad de la falta cometida y el otro corredor declarado vencedor. En las mangas a tres/cuatro corredores, la prueba volverá a comenzar inmediatamente con dos/tres corredores.

Si la caída es ocasionada por un participante que rueda demasiado lentamente en una curva o por cualquier otra falta no intencionada, la carrera deberá volver a empezar, y el corredor culpable deberá partir en el interior de la pista.

Si la caída no es causada por la falta de un participante, los comisarios decidirán si se da una nueva salida con el mismo orden de los corredores o si las posiciones en el momento de la caída son consideradas como definitivamente adquiridas.

- **en caso de pinchazo.**
- **en caso de rotura de una pieza esencial de la bicicleta.**

En estos tres casos, los comisarios decidirán si se da una nueva salida con el mismo orden de los corredores o si las posiciones en el momento del incidente son consideradas como definitivamente adquiridas.

- **en los siguientes casos.**

Si un corredor pierde el equilibrio, cae, toca a un adversario o a la balaustrada, la carrera comenzará de nuevo y el corredor en cuestión partirá en el interior de la pista.

Si el starter constata una infracción flagrante y para la carrera antes del toque de campana que indica el inicio de la última vuelta, los comisarios pueden relegar o descalificar al corredor autor de la infracción. El otro corredor será declarado vencedor o si se trata de una prueba a tres/cuatro, la prueba recomenzará con dos/tres corredores.

## **2.- TEMPO RACE:**

### **Definición**

El Tempo Race es una especialidad en la que los resultados finales serán determinados de acuerdo a los puntos acumulados durante los sprints y las vueltas ganadas.

Después de las primeras 5 vueltas, los sprints se desarrollarán en cada vuelta. Después de 4 vueltas, sonará la campana indicando el comienzo de los sprints.

Al primer corredor en cada sprint se le adjudicará 1 punto, incluyendo el sprint final. Cualquier corredor que gane una vuelta al pelotón principal obtendrá 5 puntos.

El corredor doblado por el pelotón principal deberá abandonar la pista inmediatamente, perdiendo los puntos acumulados en la prueba. Su clasificación se determinará por el número de corredores que queden en la pista en ese momento.

### **Desarrollo de la prueba**

Antes de la salida, la mitad de los corredores se situarán en la balastrada, y la otra mitad se situará en fila india en el pasillo de sprinters.

La salida lanzada se producirá después de una vuelta neutralizada, en la que los corredores rodarán en grupo compacto a una velocidad moderada. Después de 4 vueltas, sonará la campana o silbato indicando el comienzo de los sprints.

### **3.- PRUEBA DEL KILÓMETRO Y 500 METROS FINAL DIRECTA:**

#### **Definición**

Las pruebas denominadas "kilómetro" y "500 metros" son pruebas contra el reloj individual con salida parada.

La prueba se disputará sobre 1.000 metros para los Cadetes hombres y 500 metros para las féminas e Infantiles.

### **4.- CARRERA A LOS PUNTOS 10 KM CADETES 7,5 KM INFANTILES:**

#### **Definición**

La carrera a los puntos es una especialidad en la cual, la clasificación final se establece por los puntos ganados y acumulados por los corredores en los sprints y por vuelta ganada.

#### **Organización de la competición**

Según el número de corredores inscritos para la especialidad, los comisarios formarán eventualmente series de clasificación y determinarán el número de corredores mejor clasificados en cada serie que participarán en la final.

En las pistas de 250 metros o menos, los sprints intermedios se disputarán cada 10 vueltas. La prueba se correrá siempre sobre un múltiplo de 10 vueltas. En las otras pistas los sprints intermedios se disputarán después de cada número de vueltas equivalentes a la distancia más cercana a los dos kilómetros. Es decir:

- cada 6 vueltas en las pistas de 333,33 metros.
- cada 5 vueltas en las pistas de 400 metros.

Se atribuyen 5 puntos al primer corredor de cada sprint, 3 puntos al segundo, 2 puntos al tercero y 1 punto al cuarto. Los puntos conseguidos en el último sprint, después de cubrir la distancia completa, serán doblados (10, 6, 4, 2 puntos).

Un corredor que gana una vuelta sobre el pelotón principal obtiene 20 puntos.

Un corredor que pierda una vuelta sobre el pelotón principal pierde 20 puntos. En caso de igualdad a puntos, será tenido en cuenta la plaza del sprint final.

Antes de la salida, la mitad de los corredores se sitúan junto a la balastrada, y la otra mitad en fila india en el pasillo de sprinters.

La salida se dará lanzada después de una vuelta neutralizada.

Los sprints se desarrollan según las reglas de las pruebas de velocidad.

Se considera que un corredor ha ganado vuelta y obtenido 20 puntos, cuando alcanza al último corredor del pelotón principal.

Un corredor descolgado del pelotón y doblado no puede conducir el grupo, bajo pena de expulsión de carrera.

Los corredores que cuenten con una o varias vueltas de retraso podrán ser eliminados por el colegio de comisarios.

En caso de accidente reconocido, el corredor tiene derecho a una neutralización durante el número de vueltas lo más aproximado a una distancia de 1.300 metros. Cuando vuelva a la pista debe ocupar la posición que tenía antes del accidente.

## **5.- PERSECUCIÓN INDIVIDUAL FINAL DIRECTA:**

### **Definición**

Dos corredores se enfrentan sobre una distancia determinada. Toman la salida en dos puntos opuestos de la pista. Será declarado vencedor el corredor que registre el mejor tiempo.

2 kilómetros para los hombres Cadetes.

1 kilómetros para las féminas Cadete e Infantiles.

## **6.- CARRERA DE ELIMINACIÓN:**

### **Definición**

La carrera de eliminación es una prueba individual en la que el último corredor de cada sprint intermedio es eliminado.

### **Desarrollo de la prueba**

Antes de la salida, la mitad de los corredores se sitúan junto a la balastrada y la otra mitad en fila india en el pasillo de sprinters.

La salida se da lanzada tras una vuelta neutralizada durante la que los corredores deben rodar en pelotón compacto a una velocidad moderada.

Se disputa un sprint cada dos vueltas sobre las pistas de menos de 333,33 metros y cada vuelta para las de 333,33 metros o más.

En cada vuelta previa al sprint se indica por un toque de campana o silvato.

Después de cada sprint, el último corredor, según la posición de la rueda trasera sobre la línea de llegada, es eliminado.

En ciertos casos los comisarios pueden decidir la eliminación de un corredor que no sea el último en el sprint (por ejemplo, si un corredor pisa la zona azul). El presidente del colegio de comisarios es el responsable de tomar la decisión final sobre quien será el corredor eliminado en base a las informaciones del juez árbitro y los otros comisarios.

En todos los casos, la decisión sobre los corredores eliminados debe ser tomada y anunciada antes de que estos pasen la línea de persecución, sobre la recta opuesta, posterior al sprint de eliminación.

Los corredores eliminados deben ser clasificados en orden inverso a su eliminación (por ejemplo, el primer corredor eliminado es clasificado último, el segundo corredor eliminado penúltimo, etc)