



União Ciclista Internacional

Guia do Comissário de Pista

Elaborado pelos Comissários Internacionais: Giovanni Meraviglia, Jacques Sabathier e Michel Rivière

Guia do Comissário de Pista

Índice

- 1. A Pista**
 - 1.1 Definição de Pista
 - 1.2 Esquemas da Pista e Linha de chegada
 - 1.3 Organização estrutural de uma pista

- 2. A regulamentação**
 - 2.1 A regulamentação
 - 2.2 O programa

- 3. A preparação das Provas**
 - 3.1 Informar-se antecipadamente e preparar as provas

- 4. Reunião dos Chefes de Equipa**
 - 4.1 A reunião dos Directores Desportivos

- 5. O Controlo Desportivo**
 - 5.1 Organização do controlo desportivo e dos postos anexos

- 6. Funcionamento na Pista**
 - 6.1 Funcionamento geral da actividade na Pista

- 7. As provas**
 - 7.1 Velocidade individual
Esquemas Velocidade 1 a 10
 - 7.2 Perseguição Individual
 - 7.3 Perseguição por Equipas
 - 7.4 Quilómetro e 500 m
 - 7.5 Velocidade por Equipas
 - 7.6 Keirin
 - 7.7 Pontos
Esquemas Corrida por pontos 1 a 15
 - 7.8 Americana – Madison
 - 7.9 Scratch
 - 7.10 Provas Espectáculo

- 8. Os Anexos**
 - 8.1 Anexos
 - 8.1.1 N.º 1 - Quadro Velocidade UCI – 18 corredores
 - 8.1.2 N.º 2 – Quadro Velocidade UCI – 12 corredores
 - 8.1.3 N.º 3 – Ficha de controlo da Corrida por Pontos
 - 8.1.4 N.º 4 – Grelha de classificações da Corrida por Pontos (12 sprints pontuáveis)
 - 8.1.5 N.º 5 - Grelha de classificações da Corrida por Pontos (20 sprints pontuáveis)
 - 8.1.6 N.º 6 – Grelha de classificações da Americana
 - 8.1.7 N.º 7 – Distribuição das tarefas do Colégio de Comissários
 - 8.1.8 N.º 8 – Tabela de Penalidades / Pista

Algumas Siglas utilizadas

FN – Federação Nacional
PCC – Presidente do Colégio de Comissários
C2, C3, etc: Comissário 2, Comissário 3, etc...
DD – Directores Desportivos

Guia do Comissário de Pista

1. A pista

1.1 Definição de uma Pista

1.1.1 Generalidades

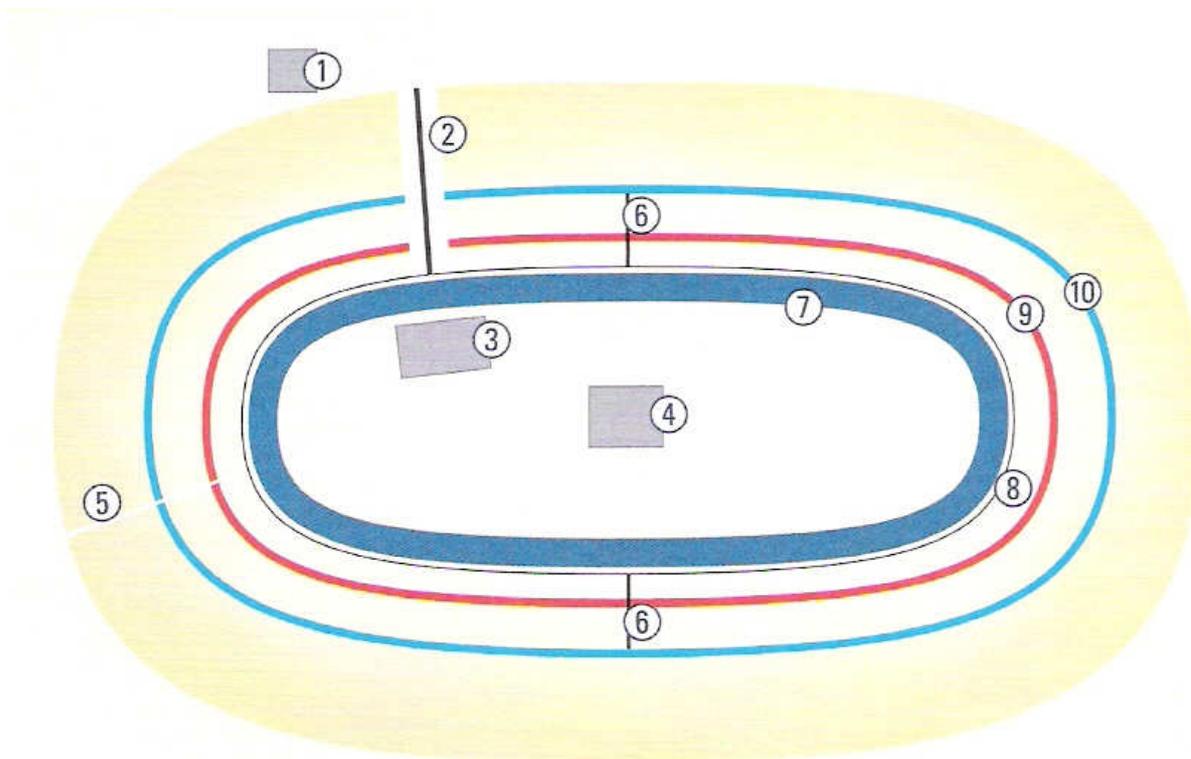
- Os velódromos são classificados de acordo com o seu comprimento, que muito frequentemente é um múltiplo do km.
Ex: 166,66m (Gand, Bélgica), 250m (Bordéus, Manchester, Perth), 333,33m (Lyon).
- No entanto, existem pistas de comprimentos diferentes: 400m (Palermo, Tavira, etc.), 286m (Busto Garolfo, Itália), o que complica o registo de certas provas. A largura da pista é definida em função do seu comprimento e deve ter um mínimo de 7m para poder ser homologada na categoria 1 e 2.

Nota: Para os Campeonatos do Mundo e Jogos Olímpicos a pista deve ter um comprimento mínimo de 250m ou máximo de 400m.

1.1.2 Linhas e marcações principais

- A **Faixa Azul**, como o seu nome indica é uma banda azul clara de 60 cm a 1 m desenhada no interior da pista, permite aos corredores o seu lançamento. É a partir do seu bordo superior que todas as outras linhas são marcadas. Toda e qualquer inscrição publicitária nesta zona é interdita.
- A **Corda**, linha negra e traçada a 20cm do bordo superior da faixa azul, determina o comprimento da pista e tem uma marcação a cada 5m e um registo a cada 10m (a partir da linha de chegada e no sentido da utilização da pista).
- A **Linha dos Sprinters** é vermelha e traçada a 90 cm do bordo interior da pista. Define o "corredor dos sprinters" (esta linha é marcada no interior dos 90cm).
- A **Linha dos "Stayers"** é vermelha e encontra-se a uma distância máxima de 1/3 da largura da pista e a uma distância mínima de 2,50m a partir do bordo interior da pista.
- A **Linha Branca** dos 200m.
- As **Linhas Medianas** vermelhas (partidas das perseguições)
- A **Linha de Chegada** no final da recta e em frente das tribunas oficiais. (ver esquema abaixo).

Guia do Comissário de Pista



- ① Pódio do Juiz-Árbitro
- ② Linha de Chegada
- ③ Pódio do Juiz de Chegada
- ④ Pódio do Starter
- ⑤ Linha dos 200m
- ⑥ Linhas de perseguição
- ⑦ Faixa azul
- ⑧ Corda
- ⑨ Linha dos sprinters (vermelha)
- ⑩ Linha dos Stayers (azul)

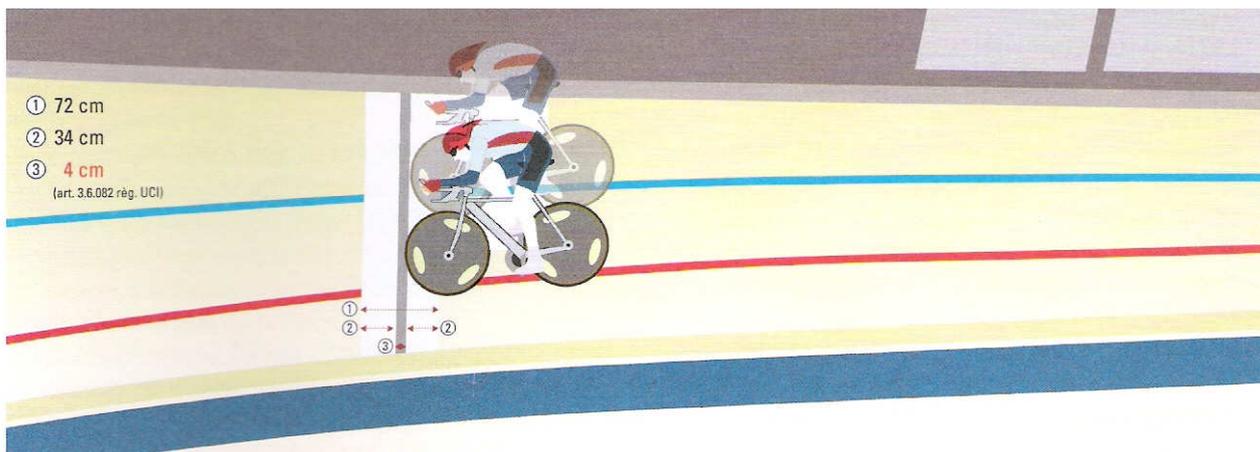
Nota: 1) Nos velódromos cuja distância não seja múltipla do km, há a necessidade de proceder à marcação das seguintes partidas: 500m, km, perseguição individual ou por equipas (em cada categoria), assim como os últimos 500m e 1 km.

2) Para essas marcações de partidas, é necessário que se possam efectuar numa zona da pista que permita a partida do ou dos corredores, nas melhores condições de segurança e de regularidade, seja sustido por uma pessoa ou pelo bloco de partida. Se as condições de segurança e de regularidade não puderem ser satisfeitas, há a possibilidade de deslocar as linhas de chegada e partida, mas estas disposições terão como consequências:

- modificar a distância das provas que deverão, em qualquer dos casos, aproximar-se o mais possível do regulamento (neste caso, não poderão haver tentativas de record)
- deslocar a linha de chegada (500m, km).

A concepção de uma pista assim como as modalidades de homologação são definidas pelo Regulamento UCI. As disposições relativas a materiais descritas no esquema abaixo indicado são susceptíveis de variar de acordo com o tipo de pista e os equipamentos colocados à disposição.

Guia do Comissário de Pista



1.2 Organização do Equipamento de uma Pista

1.2.1 O Secretariado

O Organizador deverá prever os seguintes locais:

- Secretariado para receber as equipas e proceder à entrega da documentação oficial;
- Uma sala para o Colégio de Comissários;
- Uma sala para a reunião dos Directores Desportivos;
- Um local para o Controlo Anti-dopagem.

1.2.2 A Secretaria

Espaço delimitado e reservado – em princípio no interior da pista e após a linha de chegada – ao Colégio de Comissários, aos assistentes do secretariado disponibilizados pelo Organizador e ao Speaker. Meios necessários:

- um número suficiente de mesas, cadeiras (segundo as condições climatéricas: chuva, sol; prever a possibilidade de cobrir essas boxes);
- meios de reprodução (fotocopiadoras);
- uma estante com divisões para disponibilizar os comunicados já emitidos;
- um telefone e fax;
- um espaço para controlo vídeo pelo Júri;
- meios informáticos para a elaboração dos comunicados.

Nota: Os assistentes da secretaria terão a função de proceder à reprodução, à afixação e à transmissão dos comunicados aos membros do CC – este ponto é muito importante e condiciona o encadeamento das provas.

1.2.3 Sector dos Corredores

Prever:

- boxes delimitadas por barreiras e apetrechadas com bancos ou cadeiras;
- espaço delimitado destinado ao aquecimento ou à recuperação em bicicleta;
- placard de afixação (dos comunicados)
- sistema de som audível pelos corredores.

1.2.4 Equipamento da Pista

Prever:

- o conta-voltas (2 para as perseguições), uma sineta (2 para as perseguições);
- um pódio para o Juiz de Chegada;
- um responsável informático;
- blocos de partida comandados pela pistola de partida ou electronicamente, com contagem decrescente e conta-voltas;

Guia do Comissário de Pista

- bandeiras ou discos – verde e vermelho – com estacas para as marcações da linha de perseguição. Um placard para afixação de resultados (sector dos corredores);
- zonas de espera (velocidade, perseguição), devidamente delimitadas (com cadeiras para os corredores);
- sistema de cronometragem electrónico (no pódio colocado no centro da pista) ;
- foto-finish;
- vídeo gravador permanente do desenvolvimento das provas;
- rádio: equipamento de transmissão (walkie-talkie) entre todos os Comissários;
- pistola de alarme para o Starter;
- marcação das linhas para todas as provas cronometradas (1 a cada 5m nas **curvas**);
- pódio para o Juiz Árbitro no exterior da pista. Pode ser nas balaustradas, após a linha de chegada ou no local técnico sob as tribunas, em frente à linha de chegada, como nos velódromos mais recentes. Este local deverá estar equipado com os meios vídeo e ainda estar previsto um técnico encarregue de se ocupar do sistema vídeo;
- pódio para a cerimónia protocolar.

2. A Regulamentação

2.1 A Regulamentação

2.1.1 O Regulamento UCI

Como nas provas de estrada, o regulamento UCI é aplicado em todos os países filiados na UCI e serve de base às Federações Continentais e Nacionais para estabelecerem o seu próprio regulamento técnico, nas diversas especialidades da pista, ou seja:

Provas oficiais: Campeonatos do Mundo, Jogos Olímpicos, Taças do Mundo assim como Campeonatos e Taças dos diferentes Continentes.

- Velocidade (Masculinos, Femininos);
- Perseguição Individual (Masculinos: Elites 4km e Juniores 3km; Femininos: Elites 3km e Juniores 2km);
- Perseguição por Equipas (Masculinos 4km);
- Quilómetro (Masculinos) e 500m (Femininos);
- Corrida por Pontos (Masculinos: Elites 40km, Juniores 25km; Femininos: Elites 25km e Juniores 20km – número de voltas o mais próximo possível da distância);
- Keirin (Masculinos, Femininos – 2km – número de voltas que permita realizar esta distância)
- Velocidade por Equipas (Masculinos e Femininos);
- Americana ou Madison (Masculinos: Elites 50km e Juniores 30km) – número de voltas o mais próximo possível dessa distância;
- Scratch (Masculinos e Femininos).

O Regulamento encontra-se definido também para outro tipo de provas:

- Meio fundo
- Tandem
- Eliminação
- Provas dos Seis Dias
- Records do Mundo

Durante a Época:

- Podem ser redigidos e publicados comunicados em função das necessidades, que precisem determinados pontos particulares que tenham sido modificados e que devem ser aplicados rapidamente.
- Em certas provas, a FN pode enviar um Delegado Técnico para intervir junto do Colégio

Guia do Comissário de Pista

de Comissários, com o objectivo de fazer aplicar as directivas nacionais específicas e complementares ao regulamento geral.

2.1.2 O Regulamento da Federação Nacional

Esse regulamento será elaborado como acima indicado, em função do regulamento da UCI para as provas oficiais das FN e dos Campeonatos Nacionais, assim como para as outras provas acima mencionadas; Poderá ainda definir as regras para outras provas tais como:

- Challenge nacional;
- Provas - Espectáculo;
- Omnium em pista, constituído por diversas provas individuais ou por equipas com classificação geral.

2.1.3 Os Regulamentos particulares ou específicos

O Organizador pode realizar provas de pista baseado num regulamento específico, tipo omnium, com a duração de um ou vários dias, como por exemplo, o Open das Nações.

Nota: Tal como nas provas de estrada, pode acontecer que no decorrer da época a UCI ou a Federação nacional publique circulares nas quais precise ou modifique os regulamentos a aplicar.

Nas provas oficiais, as Federações nacionais poderão enviar um Delegado Técnico encarregado de fazer aplicar certas directivas federativas.

2.2 O Programa

- Nas provas oficiais como por exemplo os Campeonatos do Mundo ou Taças do Mundo, o Programa é estabelecido pela UCI. Nos Campeonatos Nacionais e Regionais, o Programa é estabelecido pela Federação nacional ou pela Associação regional, respectivamente.
- Nas outras provas, o Organizador estabelece o Programa onde menciona todos os detalhes relativos à Organização das provas e que acima descrevemos.

Nota: Em todo o caso, o programa previsto será susceptível de ser alterado pelo Colégio de Comissários, em função do respeito do Regulamento e das condições meteorológicas.

3. A Preparação das Provas

3.1 Informação e Preparação das Provas

A Direcção e o controlo desportivo das provas de pista exigem, tal como na Estrada, uma organização metódica e rigorosa antes, durante e após a prova.

(Colocamo-nos na função de Presidente do Colégio de Comissários e tomamos como exemplo um Campeonato Nacional).

3.1.1 Antes da Prova

O PCC deve receber atempadamente o Regulamento específico e o Programa dos Campeonatos nacionais estabelecido pela sua FN, o qual define os detalhes da Organização. O Programa estabelece os locais e horários de:

- Secretariado para entrega de dorsais e credenciais de identificação, etc;
- Reunião dos Directores Desportivos;
- Locais para o Controlo Anti-doping;
- Modalidades de acesso aos parques, etc.

Disponibiliza ainda as informações relativas à parte regulamentar:

- Modalidades de participação e inscrição dos corredores através do boletim de inscrição oficial;

Guia do Comissário de Pista

- Equipamento permitido (de acordo com as categorias e selecções presentes);
- Regulamento específico para cada uma das provas;
- Modalidades de protocolo, prémios e recompensas previstas;
- Especificação das tabelas de penalidades a utilizar (UCI ou FN de acordo com a prova)
- Regulamento Controlo Anti-Dopagem a aplicar.

Como em qualquer outra prova é importante chegar ao local do Secretariado pelo menos na véspera da prova (caso de um Campeonato Nacional), uma vez que o PCC:

1) **Estabelece contacto**, o mais cooperativo possível, com o Director de Pista e os membros da Organização, nomeadamente com o responsável técnico da pista, de maneira a poder trabalhar nas melhores condições.

2) Tem que desempenhar com o Secretário do Colégio, um determinado número de tarefas que podem ser:

- **Preparar** os primeiros comunicados especificando:
 - Os períodos de treino antes ou durante o campeonato.
 - A repartição nominativa e específica das tarefas para o CC.
 - As alterações ou especificidades regulamentares para o bom desenrolar das provas, equipamento material, equipamento de vestuário ou outros.
- **Verificar** com o responsável da Organização todos os locais de instalação e o equipamento material da pista previamente definido.
- **O Programa** do primeiro dia: este ponto é importantíssimo para a sequência e encadeamento das provas.
- **A ordem das partidas:** preparar um rascunho com a ordem cronológica do programa, das provas do primeiro dia.
- **A Folha de inscrição** diária de confirmação de participantes para cada prova.
- **Preparar os postos** de controlo das licenças, entrega de dorsais, etc.

4. A Reunião com os Directores Desportivos

4.1 A reunião dos Directores Desportivos

Esta reunião deve ser realizada numa sala espaçosa e contar com a presença unicamente de:

- O Director da Pista, o Organizador e o responsável técnico da pista (todos portadores de licença federativa);
- O Delegado Técnico da FN e (ou) o Chefe de Pista;
- O Colégio de Comissários;
- Os Directores Desportivos ou dirigentes responsáveis;
- Os responsáveis da Segurança e da Assistência médica.

Sequência a respeitar:

O Organizador e o Delegado Técnico da FN

- Iniciam a sessão dando as boas vindas às Equipas;
- Apresentam os responsáveis técnicos, Segurança, Assistência médica, etc;
- Informam os DD acerca de todas as modalidades relativas a acesso à pista e utilização dos diferentes locais colocados à disposição (parques, vestiários, duches, arrecadações, etc.);
- Respondem a todas as questões relativas à recepção e instalação das equipas e a seguir dão a palavra ao PCC.

O Presidente do Colégio de Comissários

- Faz a chamada das Equipas;
- Recorda as modalidades de confirmação de participantes – ponto extremamente importante que condiciona a preparação dos comunicados das Ordens de Partida de todas as provas;

Guia do Comissário de Pista

- Indica as alterações ou pontos específicos ao Regulamento – é emitido um comunicado a ser distribuído no final da reunião;
- Define as modalidades das cerimónias protocolares;
- Recorda certas indicações que os corredores deverão respeitar:
 - a utilização da pista, os horários dos treinos, aquecimento e competições estabelecidos pelo programa;
 - as regras de segurança para a utilização da pista e da zona de recuperação;
 - a presença de um único responsável técnico por equipa no bordo da pista durante as competições;
 - o uso correcto do vestuário por parte de todos os assistentes e responsáveis técnicos em serviço na pista.
- Recorda ainda a importância do uso e posicionamento do ou dos dorsais;
- Solicita a cada DD a apresentação do fato ou camisola a serem usados pela Equipa (esta tarefa será atribuída a um comissário);
- Responde às questões dos Directores Desportivos;
- Passa a palavra ao Inspector ao controlo Anti-Doping que especifica as condições do desenrolar do controlo, condições essas que são **objecto de um comunicado a distribuir no final da reunião.**

5. O Controlo Desportivo

5.1 Organização do Controlo Desportivo e Postos Anexos

5.1.1 Generalidades

O sucesso de um bom controlo desportivo é determinado pelo posicionamento de Comissários titulares ou adjuntos competentes; cada um tem uma função precisa a desempenhar, formando uma equipa e trabalhando de forma discreta e eficaz.

O quadro seguinte mostra a lista dos diferentes postos de trabalho com uma descrição sucinta das tarefas que aparecerão no ponto 6. de forma muito mais detalhada.

5.1.2 Colégio de Comissários e divisão das Tarefas gerais

POSTO	FUNÇÕES
PCC (Um dos Comissários Titulares)	<ul style="list-style-type: none">• estabelece a repartição de tarefas no seio do Colégio;• assegura a coordenação e homogeneidade da equipa dos comissários;• é o único interlocutor permanente com os Directores Desportivos;• nomeia o Júri ou o Juiz árbitro de acordo com os meios vídeo colocados à disposição.
Secretário (escolhido entre os titulares) e nomeado pela FN.	<ul style="list-style-type: none">• elabora os comunicados;• oficializa os resultados;• prepara a composição das fases seguintes para o CC;• informa o speaker e os corredores envolvidos dos resultados e o que se segue no programa;• verifica os comunicados elaborados pela informática antes da sua difusão.
Starter (escolhido entre os titulares)	<ul style="list-style-type: none">• dá a partida de toda as provas;• verifica a colocação dos dorsais, camisolas, etc.;• informa os corredores sobre os regulamentos;• decide acerca da paragem da corrida ou de uma falsa partida.
Juiz de Chegada (escolhido entre os titulares)	<ul style="list-style-type: none">• julga todas as chegadas das provas ou outras classificações com a ajuda se necessário, do foto-finish;• deve entregar ao secretário, por escrito, os resultados de cada

Guia do Comissário de Pista

	classificação.
Juiz Árbitro Nova função muito importante a ser assegurada por um membro do CC titular (escolhido pelo PCC).	<ul style="list-style-type: none">• vigia exclusivamente o comportamento dos corredores em corrida e o respeito pelas regras de corrida, decide sozinho e de forma imediata as sanções ou decisões necessárias (pode tomar a iniciativa de ser ajudado por outras pessoas);• deve dispor imperativamente de um local e meios já mencionados.
Cronometristas da FN para a cronometragem electrónica, sempre dobrada pela cronometragem manual.	<ul style="list-style-type: none">• realizam todas as tomadas de tempo em cada prova;• controlam o conta-voltas.
Comissários titulares C2, C3, C4, etc. (número definido pela FN de acordo com a importância da prova)	<ul style="list-style-type: none">• controlam a regularidade das provas nas rectas e nas curvas;• no caso de uma paragem anormal de um corredor, devem intervir para constatar a natureza do acidente.
Conta-Voltas e Sineta (escolhido entre os adjuntos)	<ul style="list-style-type: none">• detêm, sob a responsabilidade do Cronometrista ou dos Comissários titulares, o seguimento das voltas a percorrer e tocam a sineta 1 volta antes de cada chegada ou classificação.
Comissários adjuntos (número definido pela FN de acordo com a importância da prova)	<ul style="list-style-type: none">• asseguram as tarefas confiadas pelo PCC;• no caso de estarem livres de qualquer tarefa, devem estar à disposição do PCC num local que lhes está reservado na proximidade do secretariado.
POSTOS ANEXOS	
Chefe de Pista ou na sua ausência, o responsável da Organização para a utilização da pista	<ul style="list-style-type: none">• verifica permanentemente que a pista está em condições e conforme aos tipos de provas que se seguem;• assegura que apenas as pessoas autorizadas estão na pista;• assegura permanentemente que a utilização da pista pelos corredores é realizada com toda a segurança e que a assistência médica está presente.
Responsável Informático	<ul style="list-style-type: none">• processa os comunicados preparados pelo Secretário.
Assistência Médica <i>Nota: a equipa médica deve estar no local desde a abertura da pista para os períodos de treinos e de aquecimento; os horários de utilização da pista são divulgados em comunicado)</i>	<ul style="list-style-type: none">• com a presença de um médico e de socorristas equipados com os meios suficientes para o tratamento de feridos, a evacuação é assegurada por uma ambulância equipada com meios de reanimação.
Speaker posiciona-se ao lado do Secretário para a transmissão das informações	<ul style="list-style-type: none">• tem um papel muito importante para o público e para os corredores. Assegura ainda a animação das provas. Mas deve, no entanto, estar atento às indicações do PCC para anunciar um resultado ou uma decisão. Deve manter, nesses casos, uma atitude de neutralidade.
Responsável do Material (dirigentes da Organização)	<ul style="list-style-type: none">• são encarregados de instalar o material: conta-voltas, sineta, bandeiras, protecções, etc.
Responsável da Cerimónia Protocolar (previsto pelo Organizador)	<ul style="list-style-type: none">• encarrega-se de preparar atempadamente todos os elementos necessários ao desenrolar da cerimónia protocolar: camisolas, medalhas, flores, hospedeiras, individualidades para a entrega oficial do prémio e hino nacional.

Nota: A repartição das tarefas no seio do Colégio de Comissários é objecto de um comunicado interno.

6. Funcionamento da Pista

6.1 Funcionamento geral da Actividade de Pista

6.1.1 Utilização da Pista – Segurança

Guia do Comissário de Pista

Para uma utilização correcta da pista, os Organizadores e os Comissários devem fazer respeitar certas indicações de segurança. O Organizador deve assegurar-se que:

- todas as pessoas com acesso ao interior da pista sejam credenciadas;
- os acessos directos à pista sejam vigiados ou fechados. Obrigação de utilização da passagem subterrânea ou aérea;
- o Chefe de Pista ou o responsável da Organização esteja presente.

6.1.2 Chefe de Pista

O papel do Chefe de Pista ou do responsável da Organização é essencial e primordial na utilização da pista por todos os intervenientes. Deve verificar permanentemente que:

- a pista está praticável;
- a banda de segurança no interior da pista está livre;
- um médico ou socorristas estão obrigatoriamente presentes durante os horários de treino;
- o equipamento da pista (conta-voltas, protecções de curvas, bloco de partida, bandeiras) é adaptado ao desenrolar da prova que terá lugar;
- a zona de espera dos corredores está prevista e equipada com cadeiras para os acomodar.

6.1.3 Presidente do Colégio

De maneira geral, deve assegurar-se que todos os elementos do CC estão nos seus postos e asseguram a função de forma eficaz. É indispensável que seja capaz de antecipar e prever a evolução cronológica do desenrolar das provas, de maneira a ter capacidade de resolver certas lacunas dentro do funcionamento do Colégio ou dos outros intervenientes.

A nível de segurança:

- No caso de haver um número significativo de corredores para a sessão de treinos, estabelece, de forma concertada com os treinadores, um programa horário de utilização da pista.
- Comunica ao Colégio a acção de intervir imperativamente nos seguintes casos:
 - A não utilização do capacete rígido obrigatório ou a sua má fixação;
 - Usar a pista em sentido contrário ainda que sobre a banda de segurança;
 - Comportamento perigoso.

O PCC deve verificar antes da partida de cada prova, que:

- Os comissários adjuntos asseguram a ligação sector de espera/corredores, de maneira a que a série seguinte esteja sempre no local.
- A pista é praticável – coordenação com o Chefe de Pista.
- Os cronometristas estão a postos (nomeadamente nas provas com classificação por tempo).
- O operador de foto-finish está igualmente pronto (segundo o tipo de prova)
- O speaker oficial anuncia regularmente os corredores que se devem apresentar à partida.

6.1.4 Secretário

O posto de secretário recai sempre sobre um comissário com experiência uma vez que esta função é primordial no desenrolar e na continuidade normal do programa horário. Com efeito, ele deve preparar todos os comunicados com a composição das séries ou a ordem de partida das diferentes provas, registar os resultados, verificar sempre o processamento informático antes de fotocopiar e de divulgar os resultados, de maneira a que todos os participantes e intervenientes sejam informados atempadamente do que se segue no programa. Trabalha em estreita colaboração com o Presidente do CC e o(s) comissário(s) responsável(is) pela composição das séries ou das ordens de partida em cada uma das provas específicas.

6.1.5 Generalidades sobre a função de Starter

No seio do Colégio, o Starter tem uma das mais delicadas tarefas a assumir pois deve validar a partida das provas, mas deve por vezes provocar a paragem da corrida em função de situações: perigosas, irregulares, acidentes ou incidentes. Por isso, as suas intervenções têm similaridade com as imagens de um árbitro de futebol que apita e pára uma fase do jogo.

Guia do Comissário de Pista

O Starter deve dominar perfeitamente o regulamento específico de cada disciplina da pista. É evidente que o Starter deve, como cada membro do CC, participar em todas as reuniões dos Directores Desportivos, do CC, etc.

De maneira geral o starter deve assegurar antes da partida de cada prova que:

- o período de aquecimento, assinalado pela sineta, termine 5 minutos antes do início das provas;
- o capacete regulamentar está bem apertado e a jugular bem fechada;
- o ou os dorsais estão bem posicionados;
- no caso de dois corredores do mesmo país ou equipa, que um deles usa um sinal que os distinga;
- o equipamento vestuário é regulamentar assim como o uso da publicidade.

Nota: Se alguma destas condições não for satisfeita, o starter pode recusar a partida e exigir que seja garantido o necessário para então autorizar a partida.

6.1.6 Juiz Árbitro

É fundamental que **a arbitragem seja justa e coerente** no desenrolar das provas onde a presença do juiz árbitro é obrigatória:

- **Velocidade, Keirin, Corrida por pontos, Americana**

O PCC não pode assegurar esta função. Ele designa então, como o regulamento lhe permite, um comissário com bastante experiência para assegurar esta tarefa, prevendo ainda que possa comunicar facilmente com ele, para uma compreensão clara e precisa das decisões tomadas.

Velocidade e Keirin: é sabido que o juiz árbitro deve ser o mesmo para as provas de Velocidade e Keirin, desde que possa funcionar correctamente num local adequado e com um sistema de vídeo de qualidade à sua disposição.

Após o desenvolvimento de um sprint:

- No caso de uma falta indiscutível no decorrer de um sprint o juiz árbitro revê a sequência com o objectivo de poder decidir com profunda convicção e anunciar essa decisão ao PCC que por sua vez a transmite ao speaker e ao secretário.
- No caso de uma infracção difícil de avaliar, o juiz árbitro pode aconselhar-se junto dos seus colegas das curvas e/ou do Presidente do CC antes de tomar, a sua decisão definitiva.

Nota: esta consulta tem a vantagem de evitar uma decisão que pode ser posteriormente discutível.

Coordenação Starter/Juiz Árbitro: é evidente que a coordenação tem de ser a maior possível para o controlo dos sprints. De maneira a evitar intervenções contraditórias, a melhor solução é:

- Na Velocidade, o Starter, segundo o caso, toma a decisão de parar ou não a corrida até ao momento do lançamento do sprint, de seguida o juiz árbitro efectua o seu julgamento.
- No Keirin, o mesmo se pode aplicar até ao momento em que o condutor se afasta para deixar que os corredores disputem o sprint.

Nota: estas propostas são adequadas a um evoluir normal do sprint mas em qualquer momento o Juiz Árbitro, com ligação rádio ao Starter, pode pedir a paragem da corrida se isso lhe parecer necessário.

Corrida por Pontos, Americana: Para o Juiz Árbitro, devem ser utilizados os mesmos procedimentos que nas provas de velocidade e keirin.

O Juiz Árbitro não consegue assegurar o conjunto do controlo desportivo dessas provas, a sua função primordial é vigiar os sprints. Deve visionar qualquer sprint duvidoso enquanto a corrida prossegue. É portanto indispensável que um outro Comissário seja designado para assistir o Juiz Árbitro.

Pode ainda decidir em certos casos, se um grupo de fugitivos tem realmente uma volta de avanço, ao estabelecer se a junção com o pelotão mais importante é efectiva ou não. É a partir desta decisão, que deve ser imediata, que o Juiz Árbitro poderá estabelecer uma classificação.

Guia do Comissário de Pista

Localização do Posto de Juiz Árbitro

Após diversas experiências, é consensual dizer que deve estar posicionado após a linha de chegada, na 1ª curva, o mais alto possível, de maneira a ter uma boa visibilidade de toda a pista. Como previsto pelo Regulamento, o local deve estar isolado do público e da Comunicação Social, deve ser suficientemente espaçoso para receber três ou quatro pessoas e ainda o sistema de vídeo para filmar e visionar.

Equipamento de vídeo e rádio

Ainda com base na experiência, o equipamento normal é:

- Um sistema de vídeo independente com um técnico que filme as sequências com câmara de qualidade, ou que recupere com um vídeo-gravador as imagens da televisão difundidas;
- Que permita ao Juiz Árbitro poder rever as imagens com possibilidade de utilizar a câmara lenta e paragem de imagem, enquanto continua a filmar as provas que decorrem;
- Um sistema rádio walkie-talkie para estabelecer ligação com os Comissários das curvas, com o Presidente do CC e com o Starter.

Nota: É claro que se não estiverem reunidas as condições materiais para assegurar a função primordial da arbitragem, o PCC decidirá qual a melhor solução a adoptar.

6.1.7 Juiz de Chegada

Trata-se de uma função específica. O Juiz deve estar habituado a este tipo de desempenhos e exercitar-se regularmente com o "apanhar os dorsais".

- Deve estar muito atento, trabalhar em estreita colaboração com o operador do foto-finish e ser ele próprio a visionar sempre as imagens ou os filmes das chegadas.
- Não deve arriscar lançar um resultado para depois ser corrigido pelo foto-finish.
- Pode obter ajuda recorrendo ao seu adjunto. Para cada resultado, deve registar por escrito o apontamento dos dorsais dos corredores na ordem de chegada, entregando-o imediatamente ao Secretário. Trabalha com o Starter nas provas cujas partidas são dadas nas linhas medianas (perseguições, etc.)

6.1.8 Comissários Titulares do Colégio

Os Comissários C1, C2, C3 e C4 (conforme o número) ocupam-se das curvas ou das rectas, conforme as provas. Devem estar constantemente vigilantes pois os factos de corrida, acidentes e incidentes acontecem sem avisar.

Os Comissários devem estar em condições de transmitir imediatamente ao PCC ou ao Juiz Árbitro a natureza do incidente e/ou as eventuais infracções dos corredores.

Os CT devem manter sempre uma atitude e um comportamento calmo. Estão constantemente a ser observados pelo público e pela televisão. Isso transmite uma imagem positiva ou negativa do Corpo de Arbitragem.

6.1.9 Cronometragem electrónica ou manual

A Cronometragem electrónica é muitas vezes assegurada por uma empresa especializada ou por cronometristas da FN. Mas devem sempre ser dobrados por cronometragem manual com registo de todos os tempos, uma vez que podem acontecer falhas na cronometragem electrónica. É, portanto, indispensável que os cronometristas possam imediatamente transmitir os seus tempos compensando a cronometragem electrónica. Controlam ainda o conta-voltas nas provas com tempos, uma vez que com a contagem efectuada, sabem exactamente em que volta se encontram. Colaboram também com o Starter.

6.1.10 Comissários Adjuntos ou complementares

São auxiliares preciosos do Colégio, frequentemente nomeados pelas suas FN, com fortes conhecimentos da pista enquanto disciplina, e como tal capazes de assegurar da melhor forma as tarefas que lhes são confiadas pelo PCC, nomeadamente:

Guia do Comissário de Pista

- Os conta-voltas e sineta: postos muito delicados apenas confiados a Comissários com grande experiência nesta função. Estão normalmente sob o controlo dos Cronometristas manuais nas provas com tempos (perseguição individual, por equipas, etc.)
- Todas as outras tarefas: fazem a ligação ao sector dos corredores, assistência, Juiz de Chegada, Starter, factores que condicionam o sucesso do evento.

Nota: o PCC deve realizar reuniões com o Colégio dos Comissários titulares e adjuntos de maneira a que todas as tarefas sejam bem desempenhadas e bem compreendidas no seu funcionamento.

6.1.11 Final de Prova

Cada final de prova é assinalado pela pistola de alarme, salvo para o Keirin, Velocidade, Velocidade por Equipas, Km e 500m.

6.1.12 Comunicado

Cada prova é objecto de um comunicado recordando as regras da prova, as ordens de partida, os resultados, as sanções, etc.

Nota: no caso de alteração no programa diário, é primordial que todos os Directores Desportivos sejam informados das alterações (horários, provas) para que possam prever a preparação dos seus corredores.

6.1.13 Dorsais

Dois nas provas em que existe confrontação: Velocidade, Keirin, Prova por Pontos, Americana, Scratch. Apenas um nas provas cronometradas: Perseguição Individual e por Equipas, km, 500m e Velocidade por Equipas.

O Starter, o Juiz de Chegada e o Comissário que controla a partida devem controlar a posição dos dorsais prevista pelo Júri.

Nota: o uso correcto dos dorsais é bastante difícil de conseguir sobretudo nos Corredores jovens. É portanto obrigatório recordar aos Directores Desportivos e aos Corredores que devem verificar a posição dos dorsais.

6.1.14 Sequência do Programa

o PCC precisa de respeitar o programa horário. No caso de uma paragem de prova (queda, incidente, acidente variado) é necessário, após verificação do estado da pista, proceder ao recomeço imediato da manga ou fazer disputar a manga seguinte.

6.1.15 Regras gerais do controlo desportivo

- Falsa partida: intervenção do Starter numa partida que não respeitou as regras, o corredor toma nova partida ou não, de acordo com o regulamento da prova.
- Paragem da corrida: uma vez lançada, a prova pode ser parada pelo Starter devido a incidente ou acidente variado; o recomeço é feito de acordo com o regulamento da prova.

Nota: em qualquer dos casos, o duplo disparar da pistola de alarme pára a corrida.

Acidente reconhecido:

- Queda
- Avaria
- Ruptura do material: ruptura de uma peça essencial da bicicleta. **RECONHECIDO.**

Acidente não reconhecido:

- Defeito de ajuste: pé que sai do pedal, roda descentrada, guiador solto, selim desapertado, etc. **NÃO RECONHECIDO.**

Nota: em cada uma das mangas de uma prova, os corredores têm o direito a um acidente e podem tomar nova partida. Para lá desse limite, são eliminados de acordo com o nível da prova.

Ligações Rádio

Guia do Comissário de Pista

As comunicações via rádio entre corredores e Directores Desportivos são rigorosamente interditas em todas as provas de pista, sendo a sanção a expulsão da corrida.

Assistência mecânica dos Corredores

Os responsáveis da Equipa devem ter sempre duas rodas suplentes junto do corredor.

7. As Provas

7.1 Velocidade Individual

7.1.1 Qualificação nos 200m partida lançada

- Protecções no bordo da pista (a cada 5m e a 20cm da corda)
- Cronometragem electrónica (milésimo de segundo), dobrada por manual
- Ordens de partida por sorteio (salvo os últimos 8 que alinham pela ordem inversa da classificação do ano precedente)
- A distância a percorrer é estabelecida em função do comprimento da pista para o número de voltas que o regulamento prevê.
Ex: 250m – 3¹/₂ voltas; 333,33m - 2¹/₂ voltas (os 200 m compreendidos).

O Starter assegura que:

- A zona de lançamento do corredor está pronta e livre de qualquer obstáculo
- Está sempre um corredor pronto a partir, a postos na bicicleta e apoiado no treinador ou numa barreira.
- Um Comissário controla os corredores que alinham.
- Os corredores jovens conhecem bem o desenrolar da prova. Se necessário explica-lhes os procedimentos.
 - Deixa alinhar o corredor seguinte desde que o corredor precedente entre na sua fase cronometrada
 - Em caso de queda ou qualquer outra situação que coloque o corredor em perigo, pára a corrida.

Nota:

- Em caso de ex-aequo, os corredores são desempatados por sorteio. Explicar o procedimento de forma clara na reunião dos Directores Desportivos e emitir um comunicado se necessário.
- A bicicleta utilizada nas qualificações tem de ser a mesma das finais.

7.1.2 Composição das diversas fases do torneio

Respeito pela regra dos Campeonatos do Mundo e das grelhas UCI (ver art.3.2.049). Outras fórmulas podem ser utilizadas de acordo cm a importância da prova e a categoria dos corredores.

7.1.3 Divisão e descrição das tarefas

STARTER

- Sorteio para as ordens de partida
- Posicionamento das partidas e controlo do vestuário dos corredores
- Partida dada por apito
- Vigilância extrema e deslocação de acordo com a posição dos corredores
- Em caso de queda, voltar a correr a manga
- Verificar o conta-voltas: 3 voltas nas pistas inferiores a 333,33m, 2 voltas nas pistas de 333,33 e mais metros.

Guia do Comissário de Pista

JUIZ DAS CHEGADAS

- Transmite por escrito a classificação oficial ao Secretário. Se necessário visiona as imagens ou filme do foto-finish.

JUIZ ÁRBITRO

- Decide sozinho e imediatamente as sanções ou decisões que se impõem, informando o PCC via rádio.

COMISSÁRIOS NAS CURVAS E LINHA OPOSTA

- Constatam e assinalam imediatamente (walkie-talkie) as infracções ao Juiz Árbitro ou ao PCC.

COMISSÁRIOS ADJUNTOS NO SECTOR DOS CORREDORES

- Função muito importante para a continuidade das provas, assegurando que os corredores estão nos locais correctos e de forma atempada.

COMISSÁRIOS PARA CONTROLO DO MATERIAL

- Os Comissário titulares devem agir de forma discreta e fora da pista.

Nota: A atitude dos Comissários deve ser sempre CALMA, CORTÊS e FIRME se necessário.

7.1.4 Desenrolar do torneio

Vinda e posicionamento dos corredores

- O Starter deve solicitar sempre aos corredores a sua entrada em pista e, se necessário, ir junto deles para realizar o **sorteio**(*).
 - O Starter atribui um tempo de preparação e concentração, sem que se eternize e perguntando a cada um se está pronto.
- (*) O Starter pode ter um adjunto para o ajudar na sua função

Nota: (1) em caso de atraso para a aproximação à linha de partida ou para a preparação, nunca se deve manifestar o stress com gestos ou atitudes indelicadas, mas explicar e fazer compreender a necessidade de respeitar o programa e os colegas.

(2) nunca devemos permitir que os corredores se sentem na pista para esperar por outros pois isso transmite uma péssima imagem ao público e à Comunicação Social.

Partida

Logo que os corredores estejam posicionados e prontos, o Starter liberta-os com um apito e deve seguir a fase preparatória permanentemente e sempre de pistola de alarme em punho; deve deslocar-se do lado da linha de chegada, em função dos corredores, os quais podem fazer "surplace". De acordo com a velocidade e a posição dos corredores na pista, deve estar preparado para se deslocar à linha oposta se necessário, de maneira a controlar um eventual surplace. Ao som do apito, os treinadores têm obrigatoriamente de largar os corredores.

Surplace

Quando o surplace acontece é preciso tolerar a possibilidade de os corredores fazerem rodar, saltar a roda de trás; o movimento de recuo do corredor deve ser considerado dentro do "espírito", o Starter começa a cronometrar o tempo (*) a partir do momento em que os corredores estão realmente posicionados. Em qualquer caso, o Starter deve informar os corredores da contagem do tempo de maneira a que retomem o andamento no final desse tempo. O tempo regulamentar é de 30 segundos por cada surplace.

(*) ver regulamento

Guia do Comissário de Pista

7.1.5 Desenrolar dos sprints

- O **desenrolar do sprint** na sua fase preliminar é sempre objecto de uma vigilância extrema por parte do Starter, o qual pode parar a corrida devido a:
 - Queda
 - Avaria
 - Ruptura de material
 - Atitude perigosa na conduta do sprint, por obstrução, fechar um adversário, infracção evidente

O corredor infractor é advertido e é ele a comandar no recomeço da manga; em certos casos o Juiz Árbitro pode decidir a desqualificação pura e simples do infractor.

- **Distinguir no desenrolar do sprint**, as atitudes **antes** do lançamento do sprint das atitudes **após** o lançamento.
- **Desde que o sprint é lançado**, o Starter não pára a corrida, salvo em caso de queda que não permita o desenrolar do sprint. É o Juiz Árbitro quem decide do seguimento a dar à corrida em caso de irregularidade ou falta caracterizada.

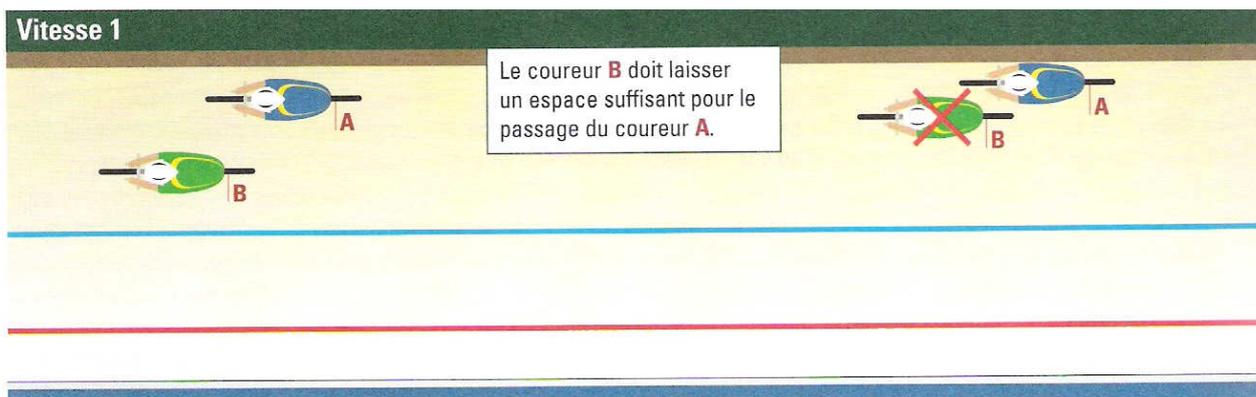
Intervenção do Juiz Árbitro (e/ou) do Júri

- **Análise dos sprints no vídeo**, com ou sem reclamação verbal, distinguindo:
 - Se a infracção influencia o resultado ou não;
 - O papel do Corredor dos Sprinters
 - O papel da Faixa Azul
- **O que leva a :**
 - Manter a classificação;
 - Desclassificação;
 - Fazer voltar a correr a manga (sem o ou os infractores);
 - Desqualificação total.

Nota: Saber distinguir se uma manobra influenciou ou não o resultado final.

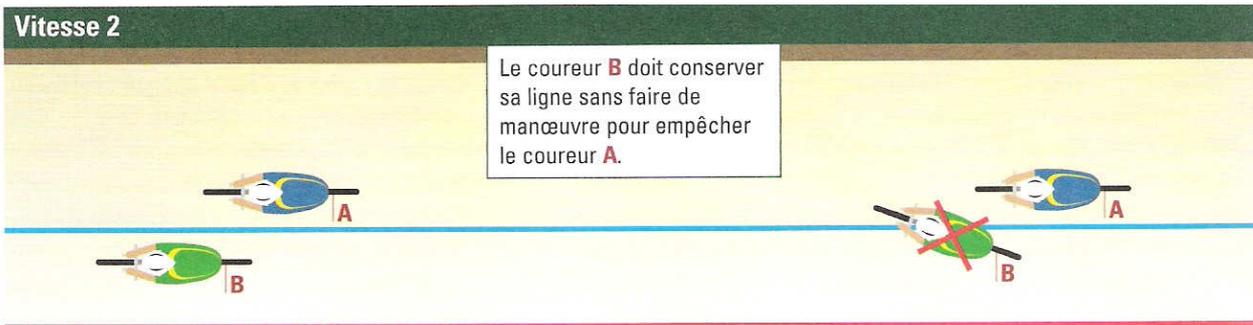
- os artigos 3.2.039 a 3.2.049 definem as regras do desenrolar dos sprints (algumas imagens elucidarão estas regras).

7.1.6 Esquemas

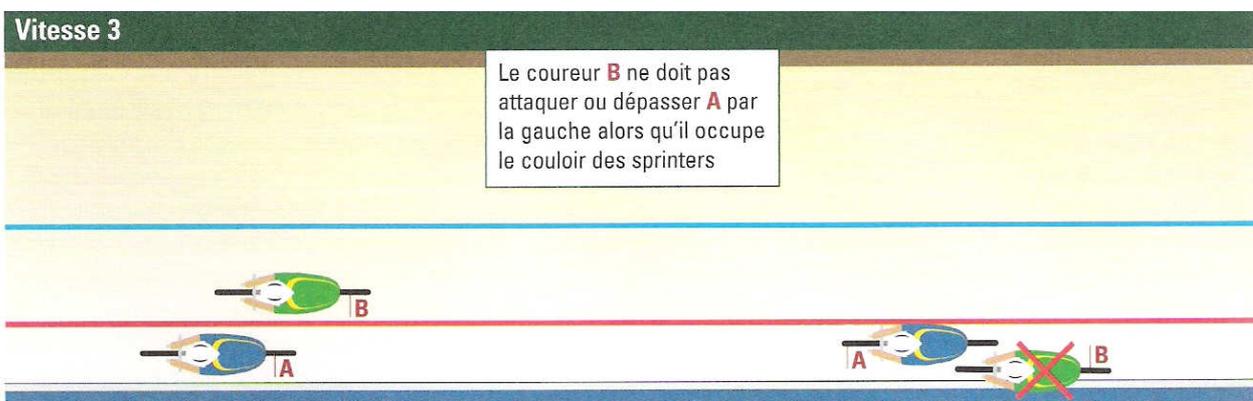


O corredor **B** deve deixar espaço suficiente para a passagem do corredor **A**

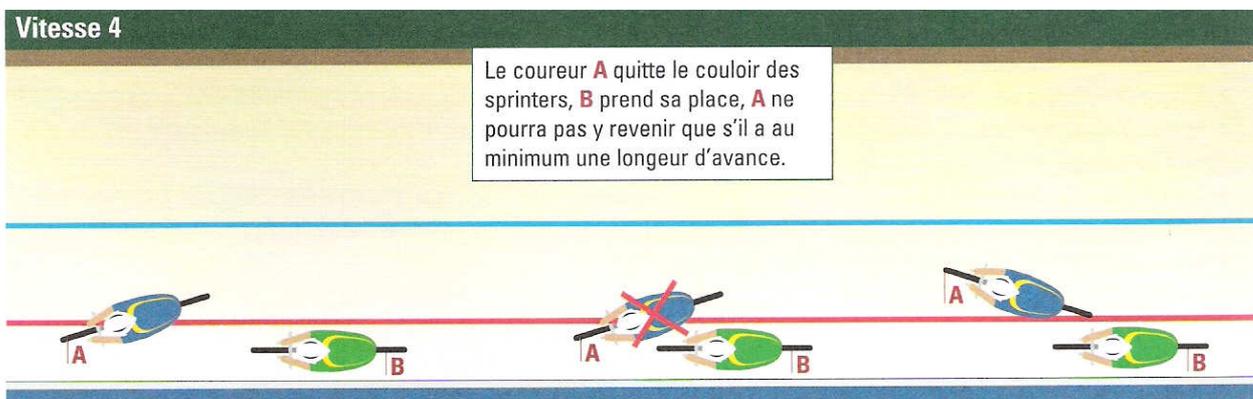
Guia do Comissário de Pista



O corredor **B** deve conservar a sua trajetória sem tirar partido de manobras para prejudicar o corredor **A**



O corredor **B** não pode lançar um ataque ou ultrapassar o corredor **A** pela esquerda quando este se já encontra no corredor dos sprinters

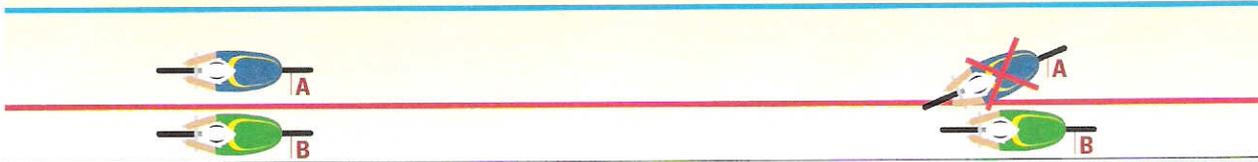


O corredor **A** abandona o corredor dos sprinters, o **B** ocupa o seu lugar; o **A** não pode retomar a sua posição, excepto se existir pelo menos o comprimento de uma bicicleta de distância

Guia do Comissário de Pista

Vitesse 5

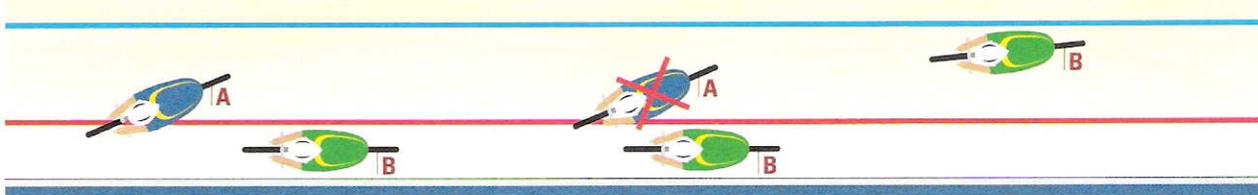
Le coureur **A** n'a pas le droit de descendre dans le couloir occupé par **B**. **A** doit le dépasser en restant au dessus de la ligne des sprinters.



O corredor **A** não tem o direito de descer para o corredor ocupado pelo corredor **B**. O corredor **A** deve ultrapassá-lo mantendo-se acima da linha dos sprinters

Vitesse 6

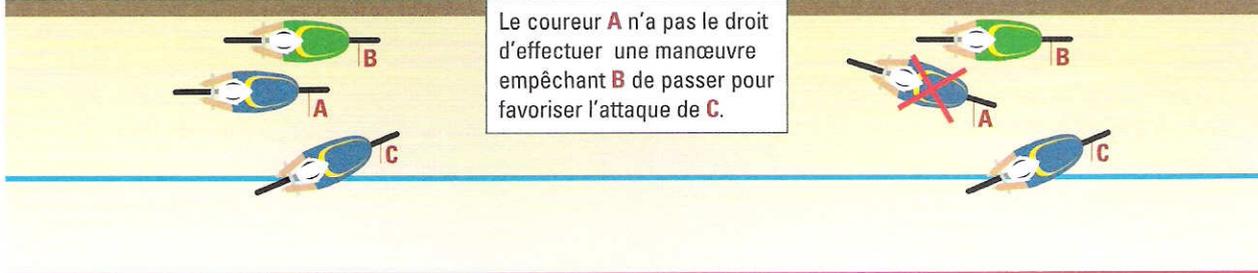
Au lancement du sprint, le coureur **A** ne peut entrer dans le couloir que s'il a une longueur franche d'avance sur **B**.



No lançamento do sprint, o corredor **A** não pode entrar no corredor a menos que tenha uma vantagem evidente sobre o **B**

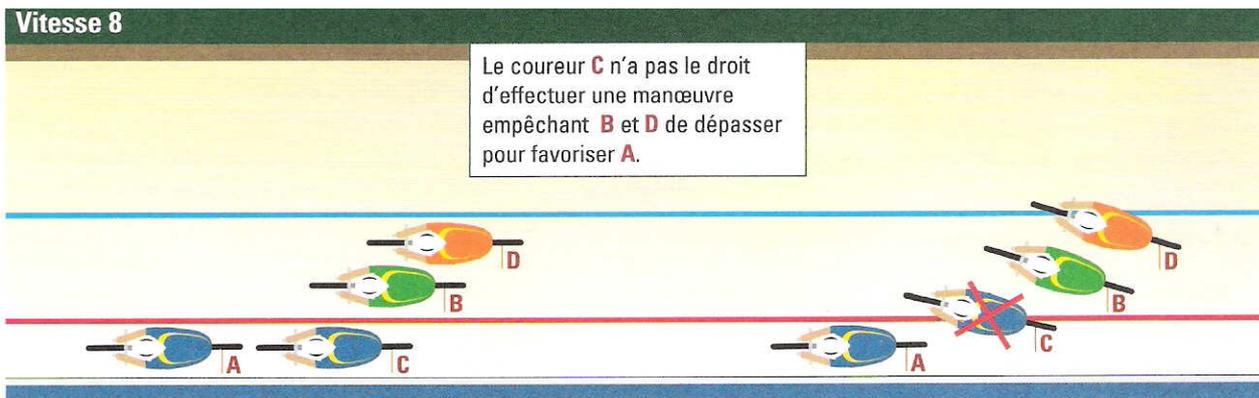
Vitesse 7

Le coureur **A** n'a pas le droit d'effectuer une manœuvre empêchant **B** de passer pour favoriser l'attaque de **C**.

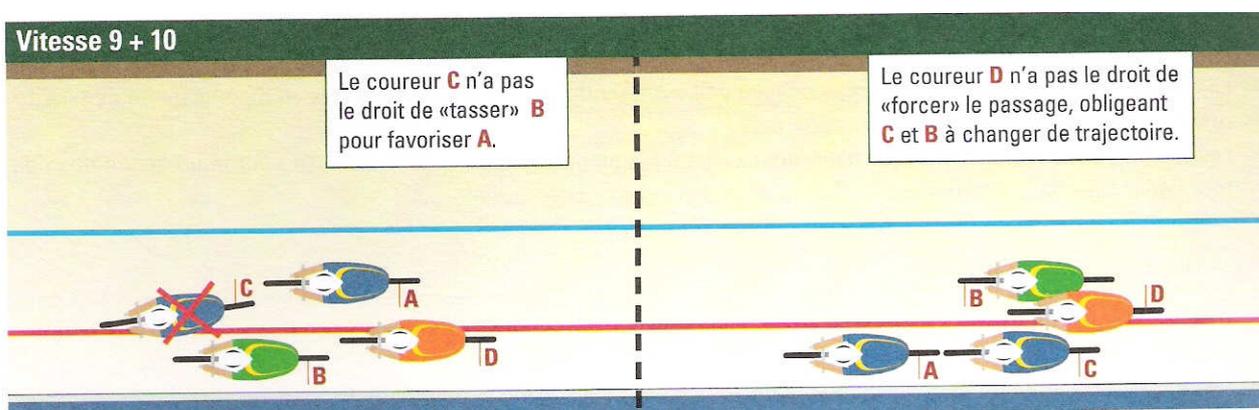


O corredor **A** não tem o direito de efectuar uma manobra que impeça a passagem do **B**, com o objectivo de favorecer o ataque do **C**

Guia do Comissário de Pista



O corredor **C** não tem o direito de efectuar uma manobra que impeça a passagem de **B** e **D**, com o objectivo de favorecer o **A**



O corredor **C** não tem o direito de "fechar" o **B** para favorecer o **A**

O corredor **D** não tem o direito de forçar a passagem, obrigando **C** e **B** a mudar de trajetória

7.2 Perseguição Individual

7.2.1 Composição das diferentes fases do torneio

Estabelece-se de acordo com os regulamentos da UCI, FN ou regulamento particular.

- **Séries de qualificação** com tempos tirados minuciosamente, forte contra forte, fraco contra fraco, baseando-se em tempos oficiais ou referências recentes, de maneira a não opor os dois corredores supostamente melhores.
- **Primeira volta** (caso de alguns Campeonatos Nacionais e do Mundo) com os 8 melhores tempos das qualificações
- **Finais** podem ser realizadas:
 - Seja directamente a partir das qualificações com os 4 melhores tempos (caso de alguns Campeonatos Nacionais ou Regionais e provas da Taça do Mundo),
 - Seja após a Primeira Volta

7.2.2 Equipamento da pista

- **Banda de Cronometragem** ou de detecção de roda dianteira sobre cada linha de perseguição, 2 cronómetros manuais que dobram a cronometragem electrónica.
- **Bloco de Partida** que agarra a bicicleta com um travão que bloqueia a roda detrás, sendo libertada pelo som da pistola do Starter ou por um sistema especial de contagem decrescente com som desde os 5", 3", 2" e depois, um bip para os 5", 4", 3", 2", 1". O som da pistola de alarme a 0" é dada pelo Starter ou por um top sonoro da máquina.

Guia do Comissário de Pista

Nota: a) desde o momento em que a bicicleta é fixada no bloco de partida, o Comissário de Linha levanta a bandeira e o Starter inicia a contagem decrescente.

b) é indispensável verificar o estado de funcionamento dos blocos de partida antes de cada sessão.

- **Protecções/boudins** colocados a cada 5 metros nas curvas.
- **Bandeira ou disco vermelho** do lado da linha de chegada e **bandeira ou disco verde** no lado da linha oposta, para indicar:
 - A partida dos corredores (nas pistas cuja distância não seja um sub-múltiplo do km – uma marca será colocada na pista) sendo esse procedimento informado na reunião dos DD;
 - O último km ou 500m.
- **Dois conta-voltas e duas sinetas**

7.2.3 Divisão e descrição das tarefas

- **Dois Comissários Titulares em cada linha de perseguição** que controlam a colocação dos corredores (por vezes dos treinadores); um dos Comissários pergunta ao corredor se está pronto e transmite ao Starter com uma bandeira.
- O **Starter no meio da pista num pódio**, costas com costas e mão na mão com um Comissário (frequentemente o Juiz de Chegada), o **speaker comanda a partida com a contagem decrescente quando a máquina de contagem não existe.**
- Os conta-voltas devem estar particularmente coordenados para um correcto desenvolvimento. A sua rotação permite o auto controlo para cada Comissário e para o Starter, que procede com os Cronometristas manuais, ao controlo volta a volta.
- Os **Comissários das Rectas e Curvas** devem zelar para que ninguém permaneça no bordo da pista para além dos responsáveis do corredor (um só por corredor).
- Os **Comissários dos Sectores dos Corredores** exercem as mesmas funções que nas provas de velocidade, no que diz respeito à presença dos corredores e ao controlo do material.

7.2.4 Desenrolar do torneio

- **Na primeira meia volta**, em caso de acidente, **seja qual for o nível da prova, a corrida é parada e recomeçada imediatamente.**

Após a primeira meia volta, saber distinguir no controlo, dois aspectos determinantes:

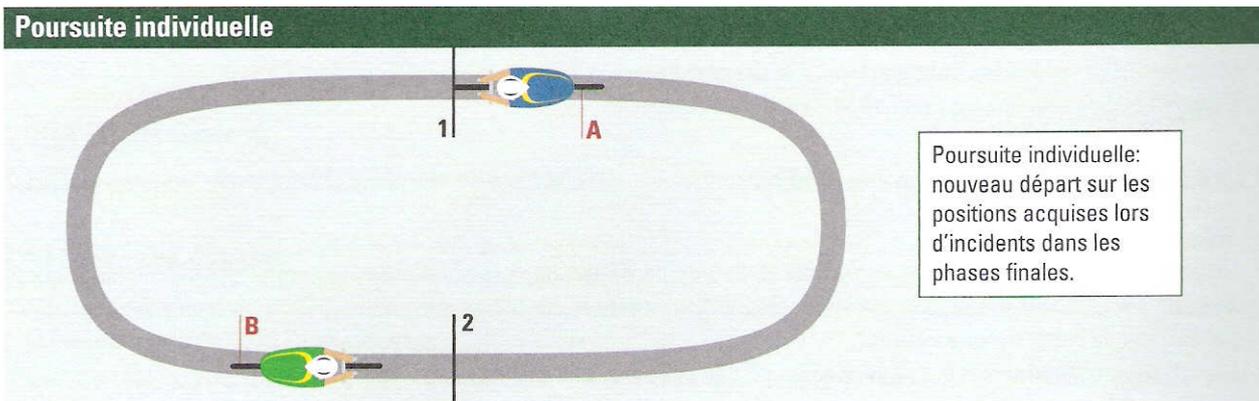
- 1) **Fases qualificativas e primeira volta estabelecida com base no tempo**, portanto não há paragem da corrida após a primeira meia volta no caso de acidente. Apenas o corredor vítima de incidente realiza outro ensaio no final das séries qualificativas ou da primeira volta (nesse caso sozinho em contra relógio), continuando o outro corredor.

Nota: a) nas séries qualificativas qualquer corredor alcançado continua para estabelecer o seu próprio tempo e não pode seguir na roda do corredor que o alcançou, nem ultrapassá-lo sob pena de desqualificação.

b) na primeira volta, qualquer corredor alcançado termina a sua prestação e é classificado em função do tempo e da distância percorrida; o outro corredor continua para estabelecer o seu tempo.

- 2) **Finais:** em caso de acidente, as seguintes disposições são aplicadas:
 - **Primeira meia volta**, em todos os casos, nova partida;
 - **Após a primeira meia volta** e até ao último km ou 500 m, os corredores recomeçam na meia volta da sua última passagem com o corredor **A**, cabeça de corrida e o corredor **B** com o **atraso** em distância calculado da seguinte maneira:

Guia do Comissário de Pista



Perseguição Individual: nova partida nas posições conseguidas aquando dos incidentes nas fases finais

Sendo a perseguição cronometrada individualmente para cada corredor, cada meia a volta, os Comissários dispõem sempre do último registo de tempo antes do incidente.

Se a última passagem aos 2500 m dava:

O corredor **A** a liderar = 3'11"98 e corredor **B** com atraso = 3'13"76,

O corredor **B tem portanto um atraso de: 3'13"76 - 3'11"98 = 1"78**

E esse corredor deverá sair na nova partida com um atraso correspondente à distância que ele percorreu nesse intervalo de tempo.

O corredor **B** tendo percorrido 2500m em 3'13"76, o seu atraso em tempo sendo de 1"78, representa uma distância em tempo de:

$$\frac{2500 \times 1''78}{3'13''76} = \frac{2500 \times 1,78}{193,76} = 22,96 \text{ metros}$$

A nova partida é portanto dada nas seguintes posições:

- Corredor **A** no ponto **1**
- Corredor **B**, 22,96m antes do ponto **2**

Os corredores partem dessa forma nas posições conseguidas com o tempo **3'11"98**.

Basta juntar a esse tempo, o tempo gasto por cada um dos dois corredores na segunda parte da perseguição para obter o tempo total de cada concorrente.

CHAMADA DE ATENÇÃO

Não se deve calcular a distância a partir da média do corredor mais rápido pois dessa forma não obteríamos a distância real quando o corredor **A** passa em **1**, mas sim a vantagem do corredor **A** quando o corredor **B** passa em **2**, a qual não é cronometrada. Essa equação não daria a verdadeira posição no tempo 3'11"98.

• **Último km (500m)**

- **Se um dos corredores for vítima de incidente**, o resultado é considerado adquirido. O corredor que liderava é considerado vencedor. A média realizada na última meia volta permite calcular o tempo que lhe é atribuído.

Nota: Em qualquer caso, apenas uma nova partida é permitida a seguir a um incidente.

7.3 Perseguição por Equipas

7.3.1 Composição das diferentes fases do torneio

Estabelecida segundo os regulamentos da UCI, FN ou regulamento particular.

Séries de qualificação com tempos – 2 possibilidades:

- Em pistas inferiores a 400 m, **uma única** equipa em pista para realizar o seu tempo.
- Nas outras pistas, **duas** equipas em pista.

Guia do Comissário de Pista

Nota: necessidade de estabelecer a ordem de partida dentro do mesmo espírito que a perseguição individual

Fases Finais

7.3.2 Equipamento da pista

- O mesmo que para a Perseguição Individual com bloco de partida (para o primeiro corredor).
- Cronometragem idêntica à da Perseguição Individual.

7.3.3 Repartição e descrição das tarefas

- Mesmo dispositivo que para a Perseguição Individual.
- Um Comissário Titular sustém no primeiro corredor ou o bloco de partida e neste caso, situado no corredor dos sprinters. Os outros corredores são sustidos por um Comissário adjunto com uma disposição seja frontal seja na diagonal em ângulo de 45º do primeiro e com um metro entre cada corredor.
- O outro Comissário titular deve verificar os números de dorsais dos corredores alinhados.

7.3.4 Desenrolar do torneio

- **Qualificação por tempo:**

Na primeira meia volta, em caso de acidente nas fases qualificativas, a corrida é parada e recomeçada imediatamente. Nas pistas cujo comprimento não é um sub-múltiplo do km, a distância correspondente à primeira meia volta é marcada.

Após a primeira meia volta, em caso de acidente, a equipa tem a possibilidade de parar (1 volta para decidir) e voltar a correr no final das séries. A outra equipa continua para estabelecer o seu tempo.

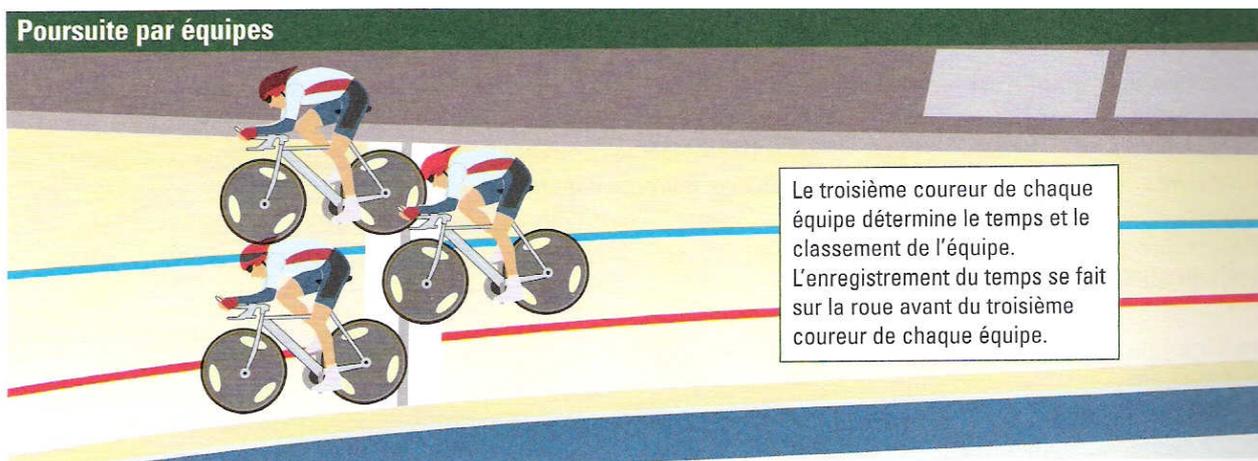
- **Em cada manga é permitida apenas uma nova partida.**
- **Qualquer equipa alcançada termina a sua prestação para registar o seu tempo.**

Nota: Falsa partida: - bloco de partida que não liberte o corredor;
- partida irregular (no caso de um corredor que parta antes daquele que deve conduzir à saída);
- Equipa que provoque duas falsas partida é eliminada.

Chamada de Atenção: Regulamento

- Uma equipa é alcançada quando a equipa adversária (pelo menos 3 corredores seguindo juntos) chega à distância de 1 metro.
- Um Comissário assinala (necessidade de antecipar) com uma bandeira vermelha à equipa alcançada que já não deve puxar e que tem obrigatoriamente de ficar no interior da pista enquanto a outra a ultrapassa.

Guia do Comissário de Pista



O terceiro corredor de cada equipa determina o tempo e a classificação da equipa. O registo do tempo faz-se pela roda dianteira do terceiro corredor de cada equipa

- **Primeira volta**

Não há paragem de corrida após a primeira meia volta. Se uma equipa é alcançada, pára e a outra continua para estabelecer o seu tempo.

- **Finais**

Aplicam-se as mesmas disposições que para a primeira volta, salvo quando uma equipa é alcançada, procedendo-se neste caso à paragem da corrida.

Cerimónia protocolar: participam na cerimónia protocolar apenas os quatro corredores que disputaram a final.

Nota: Os corredores descolados são rapidamente afastados da pista pelos Comissários.

7.4 Quilómetro e 500m

Provas de contra relógio com partida parada.

7.4.1 Ordem das partidas

É estabelecida por sorteio. Nos Campeonatos ou competições oficiais, os 10 primeiros classificados do ano anterior partem na ordem inversa.

7.4.2 Equipamento da pista

- O mesmo que para a Perseguição Individual.

7.4.3 Desenrolar do torneio

- A prova pode desenvolver-se com séries de dois corredores, excepto nos Campeonatos do Mundo.
- **Todos os corredores devem realizar o seu ensaio no decorrer da mesma sessão.** Se por qualquer razão (mau tempo) não for possível que todos os corredores façam a sua prestação, é necessário recomeçar do zero.

Nota: 1) falsa partida: nova partida imediatamente;

2) acidente reconhecido ou não: nova partida após cerca de 15';

3) em qualquer caso, um corredor apenas pode fazer duas partidas;

4) no caso de igualdade em tempo, os corredores são classificados ex-aequo e no pódio é atribuída uma medalha a cada um.

Guia do Comissário de Pista

7.5 Velocidade por Equipas

Prova disputada por duas equipas de 3 corredores, numa distância de 3 voltas.

Mesmo princípio que para a Perseguição Individual no que diz respeito a equipamentos de pista e divisão de tarefas.

7.5.1 Fases do torneio de acordo com a prova

Séries qualificativas

Ensaio por tempos, duas equipas em pista.

Os quatro melhores tempos são classificados para as finais directas.

Ou os 8 melhores tempos qualificados para a segunda volta de acordo com o regulamento UCI ou o da FN.

Exemplo:

Finais directas

3º tempo contra 4º tempo (3º e 4º lugares)

1º tempo contra 2º tempo (1 e 2º lugares)

ou segunda volta

4º / 5º

3º / 6º

2º / 7º

1º / 8º

Finais

Igual ao acima indicado, tirando primeiro os vencedores de cada confrontação e depois os tempos.

7.5.2 Equipamento da pista

Como na Perseguição por Equipas, mas sendo necessário marcar sobre a pista as distâncias de 15 m antes e após as linhas de perseguição, para o controlo da vantagens.

7.5.3 Divisão de tarefas

Como na Perseguição por Equipas.

Nota: o Starter e o seu assistente (frequentemente o Juiz de Chegada) devem ser muito vigilantes face às falsas partidas provocadas pelos corredores que podem sair antes do seu colega sustido pelo bloco de partida.

7.5.4 Observações

Séries qualificativas por tempos:

- Duas equipas em pista, mesmo posicionamento que na Perseguição por Equipas.
- **Acidente:** a equipa deve realizar uma nova tentativa no final das séries qualificativas. Qualquer equipa prejudicada pelo acidente de outra equipa, pode solicitar ao Júri a realização de outra tentativa.
- Uma equipa apenas é autorizada a fazer duas partidas.

Primeira volta e Finais

Em caso de acidente, a corrida é parada e prevê-se um segundo ensaio. A equipa vencedora será aquela que transpuser a linha em primeiro lugar e cujos três corredores tiverem efectuado cada um a sua volta.

Nota: Falsa partida: - bloco de partida que não liberte o corredor;
- partida irregular (segundo ou terceiro corredor partindo antes do primeiro).

Guia do Comissário de Pista

7.6 Keirin

Mesmo princípio que para a Velocidade Individual no que diz respeito a equipamentos de pista e distribuição de tarefas.

7.6.1 Composição das diferentes fases do torneio

A organização da competição e a composição das diferentes fases do torneio podem ser estabelecidas com base nos quadros do Regulamento da UCI ou da FN.

- **Primeira volta:** séries qualificativas repescagens
 - Colocar em cabeça de série os melhores corredores segundo o seu reconhecido valor desportivo.
- **Segunda volta:** séries qualificativas para a final
 - Fórmula sem repescagem
 - Registrar classificações das séries e repescagens
- **Final:** máximo de 6 a 8 corredores (de acordo com a extensão da pista, ver Regulamento)

7.6.2 Equipamento da pista

- O mesmo que para a Velocidade
- O CONDUTOR, em bicicleta com motor eléctrico ou motorizada

7.6.3 Divisão e designação das tarefas

- O mesmo que para a Velocidade

7.6.4 Desenrolar do torneio

Número de voltas consoante o comprimento da pista, de maneira a ser o mais próximo possível de 2000m (ver quadro UCI)

- O Starter:
 - Realiza o sorteio das ordens de partida;
 - Organiza o posicionamento dos corredores lado a lado em linha crescente relativamente à linha de perseguição, mas deixando livre o corredor dos sprinters para a passagem do Condutor;
 - Dá a partida através de pistola, quando o condutor estiver a cerca de 15m dos corredores, à velocidade de +/- 30 km/h (homens) e 25 km/h (mulheres);
 - O **Condutor** acelera progressivamente até atingir a velocidade de 50km/h no final do primeiro quilómetro (45 km/h para as mulheres), abandonando então a pista em linha recta após um determinado número de voltas que é determinado em função do comprimento da pista, e a uma distância de sensivelmente 600/700 m da linha de chegada.

Nota: o Juiz Árbitro indica ao condutor o local preciso para abandonar a pista.

- **O corredor n.º 1**, tem prioridade na ordem de partida. Deve posicionar-se obrigatoriamente atrás do condutor (simulando meio-fundo), a menos que outro corredor tome a iniciativa e ocupe o seu lugar, tornando-se n.º 1. Se a seguir nenhum corredor se colocar na traseira do condutor na primeira volta, o Starter pára a corrida. O corredor considerado n.º 1 é excluído (*), sendo dada nova partida e o corredor n.º 2 passa a ser o n.º1.
- Qualquer corredor que se adiante relativamente à roda de trás do condutor antes que este abandone a pista: paragem de corrida. O infractor é excluído (*) e é dada nova partida.
- Os sprints são julgados segundo a regra da Velocidade, nomeadamente quanto ao "corredor dos sprinters". É dever do **Juiz Árbitro** estar atento. Está em contacto com o **Starter** e deve parar a corrida no caso de corredores exibirem um comportamento perigoso por parte dos corredores (empurrão com o capacete, com o ombro, etc.) ou manobra irregular. Exclusão do ou dos infractores (*). É dada nova partida.

(*) relegado de acordo com o nível da competição.

Guia do Comissário de Pista

7.6.5 Observações

- É estritamente interdito ultrapassar pela esquerda quando o corredor está ocupado.
- O vídeo é bastante útil e deve ser visionado à menor dúvida.

7.7 Corrida por Pontos

7.7.1 Fases do torneio

A fórmula é baseada no número de corredores. O número de corredores numa pista de 250m é 24. Se o número for superior, proceder-se-á a qualificações.

7.7.2 Divisão e descrição das tarefas

7.7.3 Starter

- Controla os corredores na partida, assinala os ausentes ao Juiz de Chegada e aos responsáveis pelos placards.
Metade dos corredores ficam do lado da balaustrada e a outra metade são sustidos pelos seus treinadores, em fila indiana no corredor dos sprinters.
- Dá a partida em grupo após uma volta de lançamento.
- Indica ao conta-voltas a cabeça de corrida.

7.7.4 Juiz de Chegada e seu adjunto

Estabelecem a classificação de cada sprint (se necessário usando o foto-finish) e transmitem por escrito aos responsáveis dos placards, os 4 primeiros classificados.

Nota: classificar sempre 5 corredores para precaver casos de sprints litigiosos.

7.7.5 Juiz Árbitro

Tem a mesma função que nas provas de Velocidade, no desenrolar dos sprints com classificação. Para além disso, em caso de combinação ou manobra anti-desportiva, pode expulsar os infractores.

7.7.6 Secretários responsáveis pelos placards

Um Comissário mantém os placards actualizados paralelamente à informática – a coordenação garante uma maior fiabilidade.

7.7.7 Comissários nas curvas e linha oposta

Têm a mesma função que nas provas de Velocidade, com um controlo especial nos sprints (passagem na banda azul da linha oposta). Verificam a natureza dos incidentes e registam o número de voltas perdidas.

Nota: Registo da volta a partir do momento em que o grupo ao qual o corredor pertencia passa a linha .

Vigiar o comportamento dos Directores Desportivos que não se devem posicionar na banda interior de segurança da pista.

7.7.8 Comissários das voltas ganhas e perdidas

Dois Comissários são responsáveis especialmente por esta tarefa delicada em muitas situações: registar muito rapidamente o número dos corredores que constituem os grupos da frente ou de trás.

Nota: Manter uma folha onde se regista o desenvolvimento dos corredores na prova: fugitivos, atrasados, corredores com voltas ganhas ou perdidas, acidentados, eliminados, abandonos.

Todos estes factos de corrida são transmitidos aos responsáveis pelos placards e ao speaker, para anunciar a situação. Um Comissário com ligação rádio ao Secretário pode posicionar-se no exterior da pista para fazer um controlo (pode trabalhar em colaboração com o Juiz Árbitro).

Guia do Comissário de Pista

7.7.9 Comissários Sineta e Conta-voltas

O Cronometrista vigia esta tarefa permanentemente com base na cabeça da corrida. Regula-se pelos corredores em cabeça de corrida e à distância.

A sineta toca para cada grupo de corredores da frente, na volta que conta para uma classificação.

7.7.10 Desenrolar da Prova

A prova corre-se com base nos pontos:

- **A Classificação final** obtém-se a partir da soma do maior número de pontos conseguidos nos sprints e voltas ganhas.
- **Cada Sprint** atribui 5, 3, 2 e 1 pontos aos 4 primeiros corredores.
- **Cada Volta ganha** atribui um bónus de 20 pontos. Consideramos que se ganha uma volta quando os corredores alcançam a cauda do grupo mais importante.
- **Cada Volta perdida** penaliza em 20 pontos. Consideramos que se perde uma volta quando o ou os corredores são alcançados pelo grupo mais importante. **Os corredores que tenham uma ou mais voltas de atraso podem ser eliminados.**
- **Casos de ex-aequo:** o regulamento a aplicar para o desempate é o **sprint final**.
- **Os corredores da frente** alcançam o pelotão após a sineta, não conquistam os pontos que são atribuídos aos corredores seguintes (fuga ou cabeça de pelotão).
- **Os corredores descolados** e alcançados pelos corredores da cabeça da corrida não devem puxar, **sob pena de expulsão**, e não têm direito aos pontos. **Ver esquemas abaixo.**
- **Abastecimento:** De acordo com as condições de ambiente (temperatura, humidade, etc.), é possível organizar de forma **excepcional** um abastecimento de bebidas na linha direita oposta àquela onde se encontram os Directores Desportivos. Este abastecimento é previsto em conjunto com os Directores Desportivos, na reunião preliminar onde são definidas as modalidades.

Queda ou incidente reconhecido:

- **Neutralização:** o corredor tem direito a um número de voltas o mais próximo possível dos 1300m. Deve retomar a corrida exactamente na posição (*) que ocupava no momento da queda ou incidente reconhecido.

Nas últimas 5 voltas o ou os corredores em questão têm direito a nova partida, mas conservam os pontos e voltas adquiridos até esse momento.

(*) No caso de um ou mais corredores pertencentes a um grupo de fugitivos ou descolados e que entretanto sejam vítimas de incidente e cujo grupo ganhe ou perca uma volta, esse ou esses corredores quando retomam normalmente a prova após assistência mecânica, ver-se-ão igualmente afectados tal como o grupo ao qual pertenciam, com uma volta de avanço ou de atraso. Isso também é válido nas últimas 5 voltas.

Situações de corrida através de esquemas

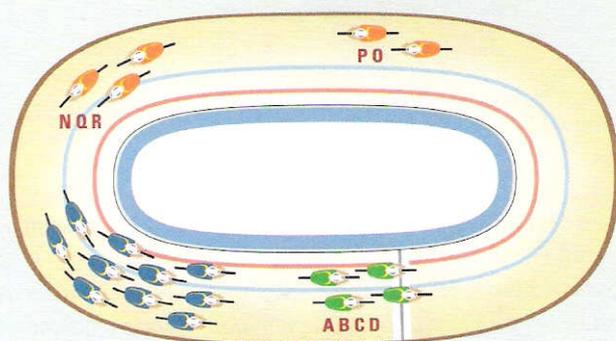
Os esquemas do n.º 1 a 10 colocam em evidência as principais situações da evolução de uma corrida por pontos.

Os esquemas do n.º 11 a 15 tratam os casos particulares de corredores em cabeça de corrida e que alcançam o grupo principal.

7.7.11 Esquemas Corrida por Pontos

Guia do Comissário de Pista

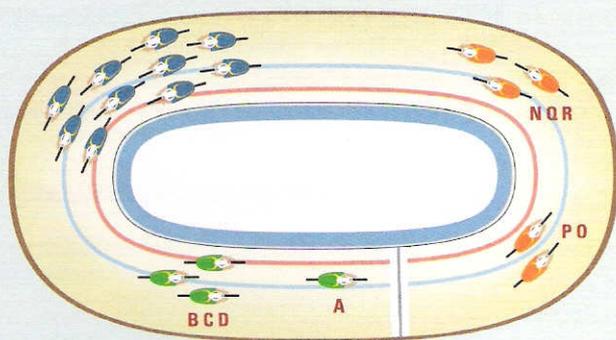
Course aux points 1



■ Azul	Peloton principal
■ Verde A B C D	Points; tête de la course
■ Laranja N Q R	Lâchés du peloton
■ Laranja P O	Lâchés

Azul – pelotão principal
 Verde **A B C D** – pontos, cabeça de corrida
 Laranja **N Q R** – descolados do pelotão
 Laranja **P O** – atrasados

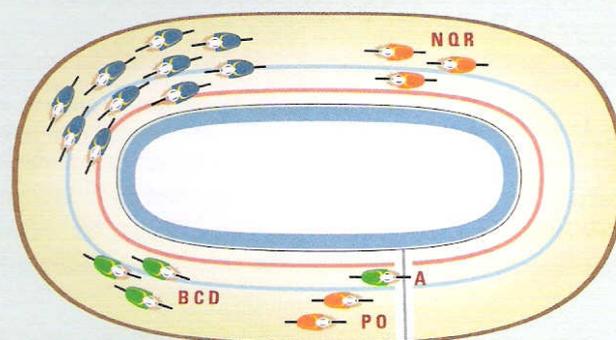
Course aux points 2



■ Azul	Peloton principal
■ Verde A B C D	Points; tête de la course
■ Laranja N Q R	Lâchés du peloton
■ Laranja P O	Lâchés

Azul – pelotão principal
 Verde **A B C D** – pontos, cabeça de corrida
 Laranja **N Q R** – descolados do pelotão
 Laranja **P O** – atrasados

Course aux points 3

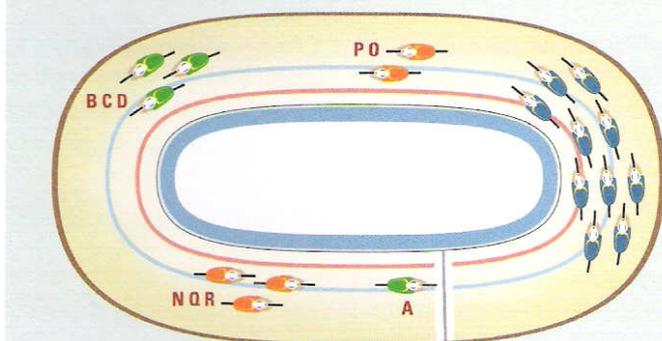


■ Azul	Peloton principal
■ Verde A	Tête de la course; tête épreuve points
■ Verde B C D	Points 2 ^o , 3 ^o , 4 ^o
■ Laranja N Q R	Lâchés du peloton
■ Laranja P O	Coureurs lâchés, doublés par A ne marquent pas de points, et ne doivent pas mener

Azul – pelotão principal
 Verde **A** – cabeça de corrida, cabeça de prova para pontos
 Verde **B C D** – pontos para 2^o, 3^o e 4^o
 Laranja **N Q R** – descolados do pelotão
 Laranja **P O** – corredores descolados, dobrados por **A**, que não participam na classificação nem podem puxar

Guia do Comissário de Pista

Course aux points 4



■ Azul	Peloton principal
■ Verde A	Points; tête de la course
■ Verde B C D	Points 2 ^e , 3 ^e , 4 ^e
■ Laranja N Q R	Coueurs doublés par A ne participent pas au classement
■ Laranja P O	Sur le point de perdre un tour

Azul – pelotão principal

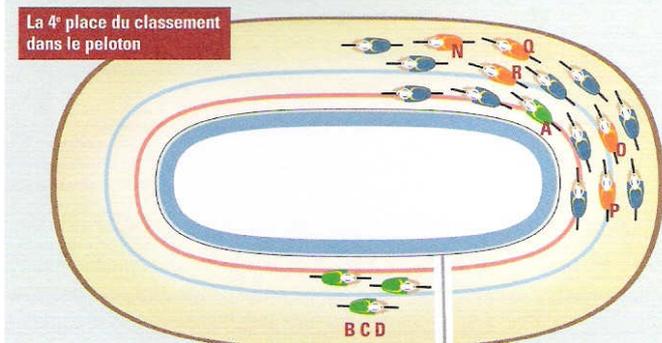
Verde **A** –Pontos, cabeça corrida

Verde **B C D** – pontos para 2^o, 3^o e 4^o

Laranja **N Q R** – corredores dobrados por **A**, que não participam na classificação

Laranja **P O** – em vias de perder uma volta

Course aux points 5



■ Azul	Peloton principal
■ Verde A	Le coureur A a rejoint le peloton principal, il gagne 1 tour donc 20 points
■ Verde B C D	Tête de la course – marquent les points et sont en passe de prendre 1 tour (Ils sont considérés être dans le même tour que le peloton)
■ Laranja N Q R	Reprennent leur place dans le peloton
■ Laranja P O	Ont perdu un tour, ils perdent donc 20 points

Azul – pelotão principal

O 4^o lugar da classificação no pelotão

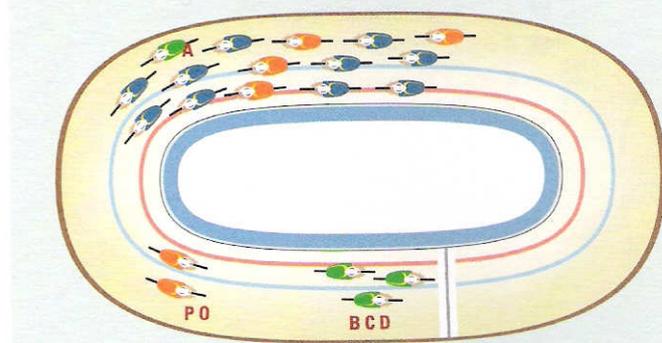
Verde **A** –o corredor **A** alcança o pelotão principal, ganha 1 volta ou seja ganha 20 pontos

Verde **B C D** –cabeça de corrida – pontuam e estão em vias de ganhar uma volta (considera-se que estão na mesma volta que o pelotão)

Laranja **N Q R** – retomam o seu lugar no pelotão

Laranja **P O** –perderam uma volta, ou seja perderam 20 pontos

Course aux points 6



■ Azul	Peloton principal
■ Verde A	Coureur A tête de l'épreuve pour le décompte des tours
■ Verde B C D	Tête de la course marquent les points et sont en passe de gagner 20 points
■ Laranja P O	Coueurs essayant de reprendre le tour perdu donc 20 pts – points pour la 4 ^e place

Azul – pelotão principal

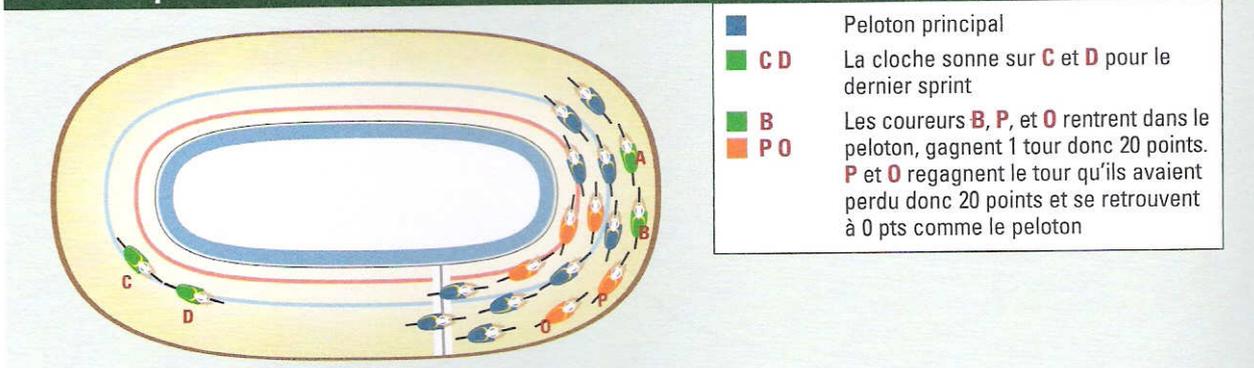
Verde **A** –cabeça de prova para a contagem das voltas

Verde **B C D** – cabeça de corrida, lutam pelos pontos e estão em vias de ganhar 20 pontos

Guia do Comissário de Pista

Laranja **P O** – corredores que tentam voltar a ganhar a volta perdida, logo 20 pontos = pontos para a 4ª posição

Course aux points 7



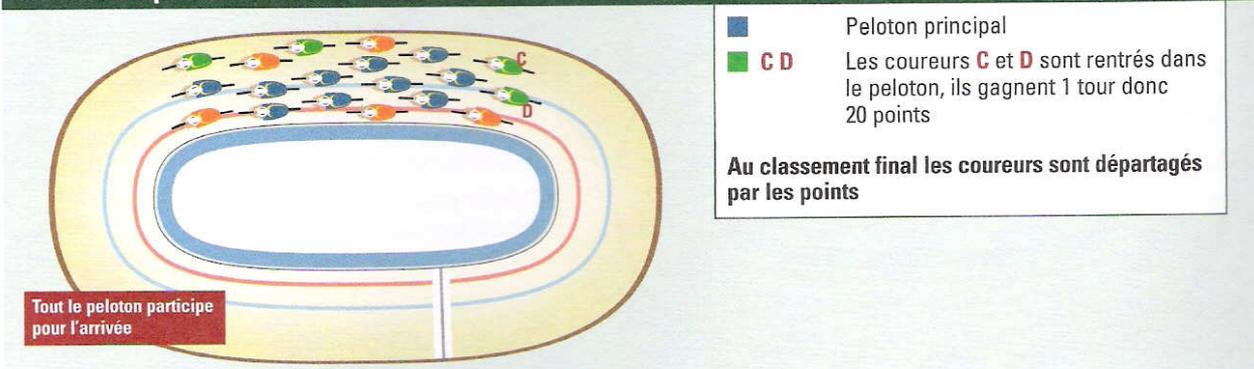
Azul – pelotão principal

Verde **C D** – a sineta toca para **C** e **D** para o último sprint

Verde **B** – os corredores **B**, **P** e **O** reentram no pelotão, ganham 1 volta, logo 20 pontos. **P** e **O** ganham a volta que tinham perdido (20 pontos), o que os iguala ao pelotão com 0 pontos

Laranja **P O**

Course aux points 8



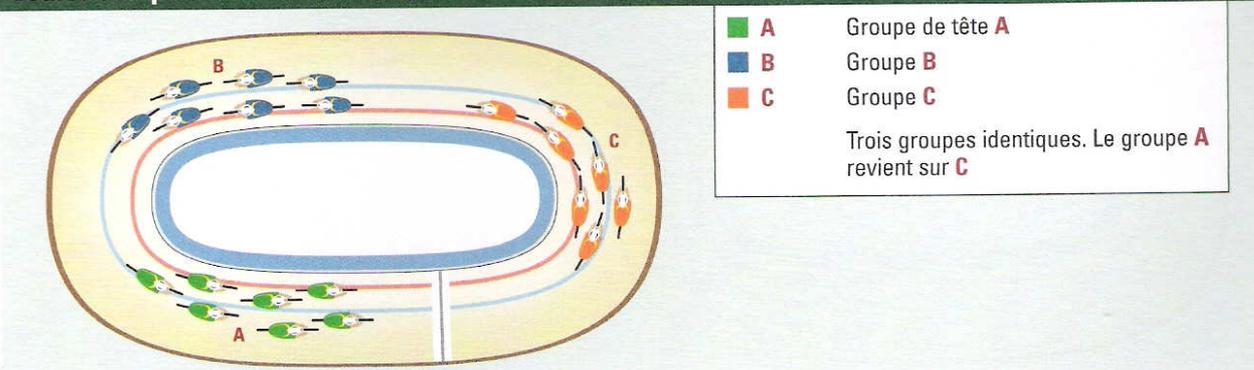
Azul – pelotão principal

Todo o pelotão participa na chegada

Verde **C D** – os corredores **C** e **D** reentram no pelotão; ganham 1 volta, ou seja 20 pontos

Na classificação final os desempates dos corredores são feitos com base nos pontos conquistados.

Course aux points 9



Verde **A** – Grupo de cabeça **A**

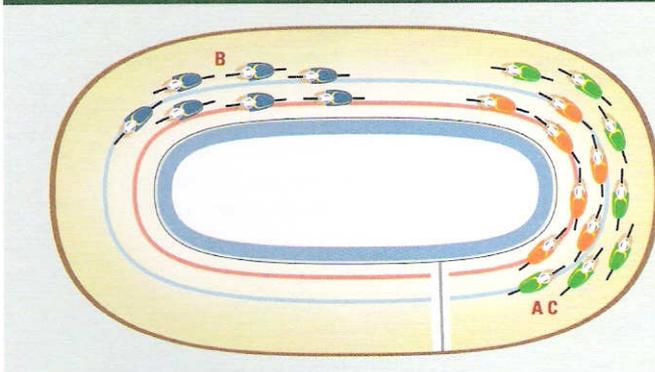
Guia do Comissário de Pista

Azul **B** – Grupo **B**

Laranja **C** – Grupo **C**

Três grupos idênticos. O grupo **A** vai alcançar **C**

Course aux points 10



- **A** Le groupe **A** rejoint le groupe **C**
- **B** Groupe **B**
- **C** Groupe **C**

Les coureurs **A** gagnent un tour donc 20 points dès qu'ils rejoignent les coureurs **C** (groupe principal). Les points des sprints sont attribués aux coureurs **B**.

Verde **A** – Grupo **A** alcança o grupo **C**

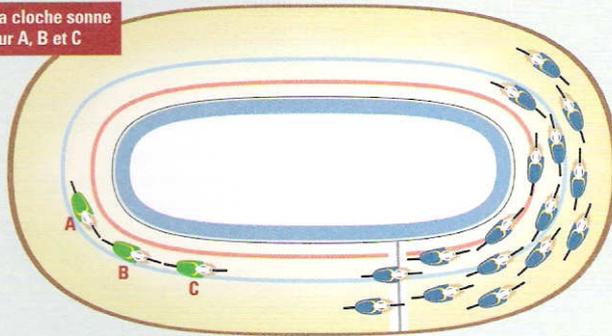
Azul **B** – Grupo **B**

Laranja **C** – Grupo **C**

Os corredores **A** ganham uma volta, logo 20 pontos quando alcançam os corredores **C** (grupo principal). Os pontos dos sprints são atribuídos aos corredores **B**.

Course aux points 11 (1^{er} cas)

La cloche sonne sur A, B et C



Dernier tour pour les coureurs de tête. La cloche sonne, le peloton passe la ligne.

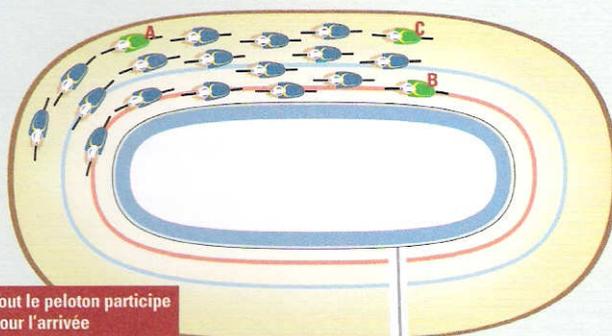
(1º caso)

A sineta toca para A, B e C

Última volta para os corredores de cabeça. A sineta toca, o pelotão passa a linha.

Course aux points 12 (1^{er} cas)

Tout le peloton participe pour l'arrivée



Les coureurs **A**, **B** et **C** sont rentrés dans le peloton. Ils gagnent 1 tour donc 20 points. Les points sont attribués aux coureurs en tête du peloton immédiatement au passage de la ligne qui déterminera le classement du sprint de l'arrivée finale.

Nota: Le peloton effectue dans ce cas un tour de moins.

Guia do Comissário de Pista

(1º caso)

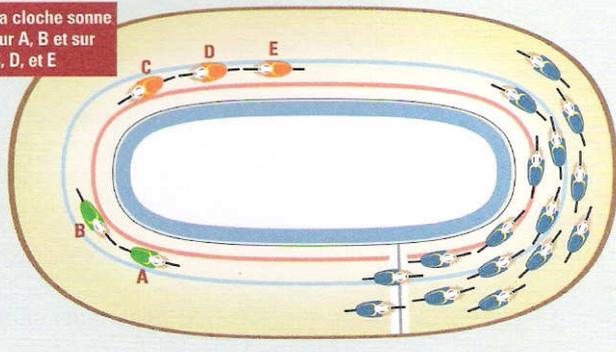
Todo o pelotão participa na chegada

Os corredores **A**, **B** e **C** alcançam o pelotão. Ganham 1 volta, logo 20 pontos. Os pontos são atribuídos aos corredores em cabeça do pelotão na passagem da linha que determina a classificação do sprint de chegada final.

Nota: nesse caso, o pelotão realiza uma volta a menos.

Course aux points 13 (2º cas)

La cloche sonne sur A, B et sur C, D, et E



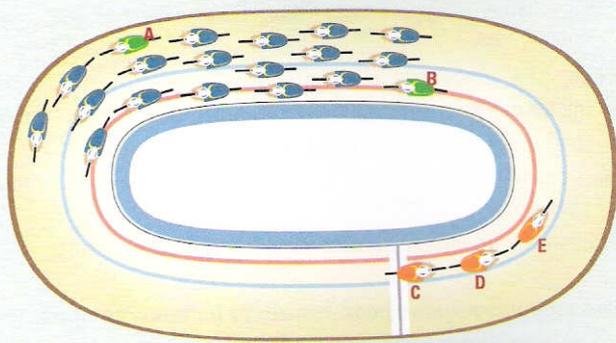
Le peloton passe la ligne. La cloche sonne sur les coureurs de tête et sur les coureurs intercalés.

(2º caso)

A sineta toca para A, B e para C, D e E

O pelotão passa a linha. A sineta toca para os corredores de cabeça e para os corredores intercalados.

Course aux points 14 (2º cas)



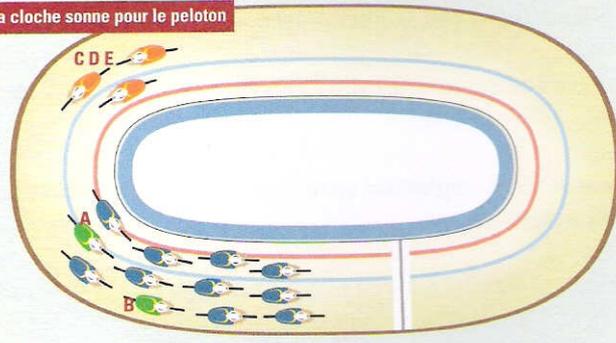
Les coureurs **A** et **B** sont rentrés dans le peloton. Ils gagnent 1 tour donc 20 points. Les coureurs **C**, **D** et **E** deviennent tête de course pour les points.

(2º caso)

Os corredores **A** e **B** reentram no pelotão. Eles ganham 1 volta, portanto 20 pontos. O corredor **C**, **D** e **E** tornam-se cabeça de corrida para os pontos.

Course aux points 15

La cloche sonne pour le peloton



La cloche sonne pour le peloton avec les coureurs **A** et **B** ayant pris le tour pour être classés au tour suivant.

Les coureurs intercalés **C**, **D** et **E** devenus tête de course se verront attribuer les points des trois premières places immédiatement au passage de la ligne. Ensuite le peloton avec **A** et **B** seront classées en fonction de leur passage sur la ligne.

Nota: Les derniers coureurs ayant pris le tour effectuent un tour de plus avec le peloton pour être classés à l'arrivée finale afin d'établir le classement général final.

Guia do Comissário de Pista

A sineta toca para o pelotão com os corredores **A** e **B** a ganharem uma volta para serem classificados na volta seguinte.

Os corredores intercalados **C**, **D** e **E** tornam-se cabeça de corrida e conquistam os pontos dos 3 primeiros lugares na passagem pela linha. A seguir, o pelotão com **A** e **B** serão classificados em função da sua passagem na linha

Nota: os últimos corredores que perderam uma volta realizam uma volta a mais com o pelotão para serem classificados na chegada final de maneira a estabelecer a classificação geral final.

7.8 Americana - Madison

7.8.1 Fases do torneio

A fórmula é baseada no Regulamento da UCI ou da FN. A prova corre-se sobre uma distância determinada geralmente entre 20 a 50 km.

Final directa com um número de 18 equipas no máximo, nas pistas de 250m, e 20 equipas nas pistas de 333,33 ou mais metros. Se o número de equipas for superior, há qualificações.

7.8.2 Divisão e descrição das tarefas

A atribuição de tarefas é semelhante à da Corrida por pontos.

7.8.3 Desenrolar da Prova

A prova corre-se com base na distância e nos pontos:

- **A Classificação final** obtém-se a partir do número de voltas ganhas, e dos **pontos** para desempatar os corredores que se encontram na mesma volta.
- **Cada Sprint** atribui 5, 3, 2 e 1 pontos aos 4 primeiros corredores, havendo um sprint a cada 20 voltas, ou de acordo com o que o regulamento particular estabelece.
- **Volta ganha:** Consideramos que se ganha uma volta quando os corredores alcançam a cauda do grupo mais importante.
- **Volta perdida:** Consideramos que se perde uma volta quando o ou os corredores são alcançados pelo grupo mais importante. **Uma equipa com três voltas de atraso pode ser eliminada.**
- **Casos de equipas ex-aequo:** em caso de igualdade em voltas e pontos, o regulamento a aplicar para as desempatar é o número de **1ºs lugares**, depois de **2ºs lugares**, e se necessário, o **sprint final**.
- **Os corredores da frente** que alcançam o pelotão após a sineta, não conquistam os pontos que são atribuídos aos corredores seguintes (fuga ou cabeça de pelotão).
- **Os corredores descolados** e alcançados pelos corredores da cabeça da corrida não devem puxar, **sob pena de expulsão**, e não têm direito aos pontos. **Ver esquemas abaixo.**
- **Abastecimento:** De acordo com as condições de ambiente (temperatura, humidade, etc.), é possível organizar de forma **excepcional** um abastecimento de bebidas na linha direita oposta àquela onde se encontram os Directores Desportivos. Este abastecimento é previsto em conjunto com os DD, na reunião preliminar onde são definidas as modalidades.

Queda ou incidente reconhecido:

Neutralização:

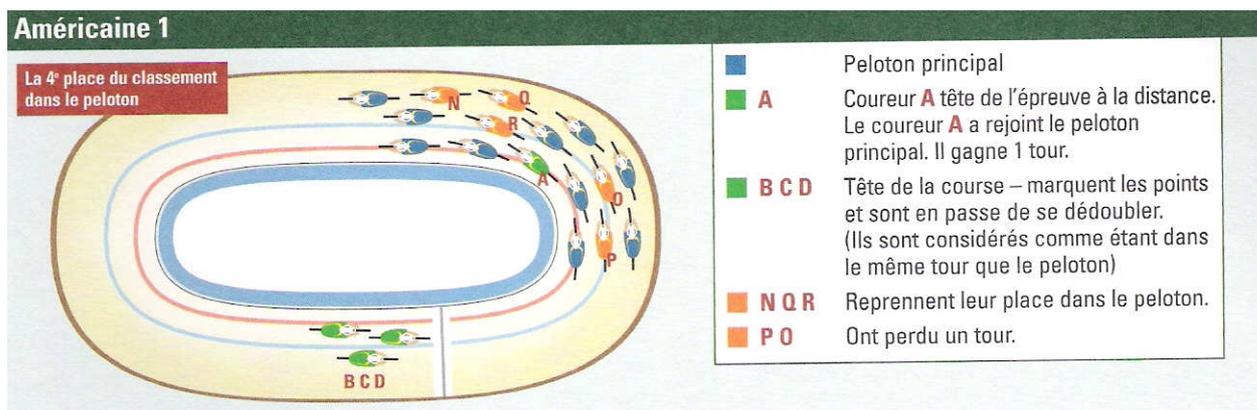
- Em caso de queda ou incidente de um dos corredores, o outro deve retomar imediatamente o lugar do seu colega de equipa.
- O número de voltas de neutralização não é acumulável no caso de acidente dos 2 corredores da mesma equipa. A equipa tem direito a um número de voltas o mais próximo possível dos 2000m.
- Nos últimos 2000m já não são possíveis neutralizações. A equipa não reentra na corrida e é classificada com base nos resultados conquistados no momento do acidente.

Guia do Comissário de Pista

- No caso de queda da mais de metade dos corredores (um por equipa), a corrida é parada e neutralizada para recomeçar nas posições conquistadas.
- Nas pistas não cobertas e em caso de intempéries, a corrida é parada e o Júri toma a decisão de a recomeçar ou não, em função da distância percorrida de acordo com o quadro do regulamento UCI.

Nota: Nas Americanas de 6 dias ou de provas espectáculo, o regulamento particular pode ser diferente no que diz respeito à participação ou neutralização após incidentes ou acidentes.

Esquemas: Distinguir claramente a corrida por pontos cuja classificação se realiza unicamente com base nos pontos (ver esquemas n.º 5 a 10 da corrida por pontos, com os esquemas n.º 1 a 5 da Americana).



Azul – pelotão principal

O 4º lugar da classificação no pelotão

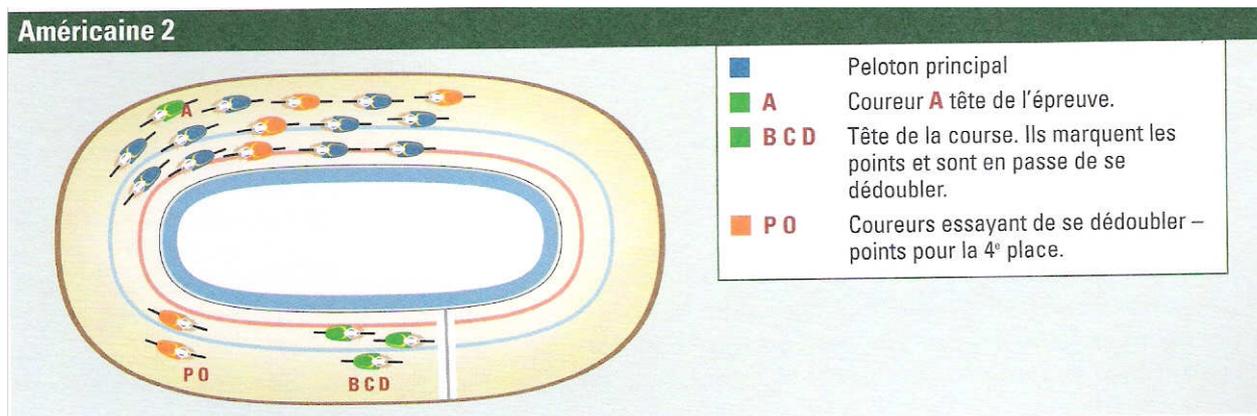
Verde **A** – corredor **A** cabeça de prova à distância.

O corredor **A** alcançou o pelotão principal. Ganha 1 volta.

Verde **B C D** – cabeça de corrida – pontuam e estão em vias de ganhar uma volta (considera-se que estão na mesma volta que o pelotão)

Laranja **N Q R** – retomam o seu lugar no pelotão.

Laranja **P O** – perderam uma volta.



Azul – pelotão principal

Verde **A** – corredor **A**, cabeça de prova.

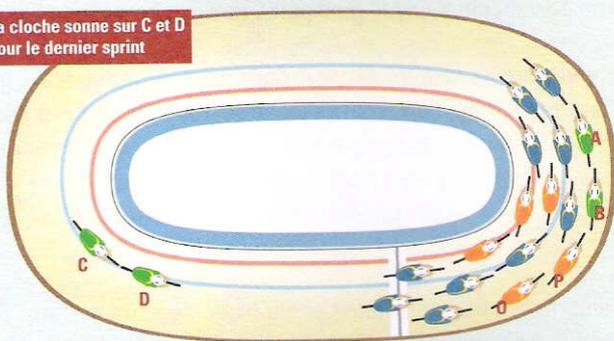
Verde **B C D** – cabeça de corrida. Pontuam e estão em vias de ganhar 1 volta

Laranja **P O** – corredores que tentam reganhar a volta perdida – pontos para a 4ª posição

Guia do Comissário de Pista

Américaine 3

La cloche sonne sur C et D pour le dernier sprint



- Peloton principal
- C D La cloche sonne sur C et D pour le dernier sprint.
- B Les coureurs B, P, et O rentrent dans le peloton. B reprend donc son tour de retard sur A. P et O regagnent le tour qu'ils avaient perdu et se retrouvent dans le même tour que le peloton.
- P O

Azul – pelotão principal

A sineta toca para C e D para o último sprint

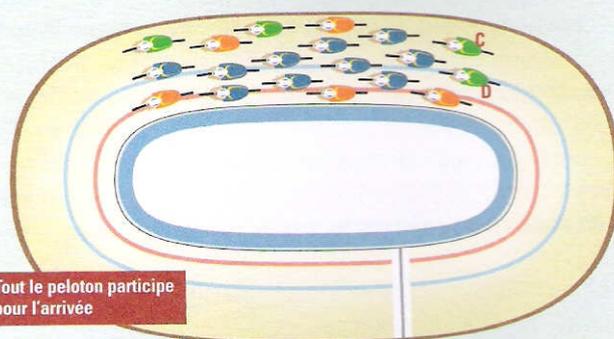
Verde C D – a sineta toca para C e D para o último sprint.

Verde B – os corredores B, P e O reentram no pelotão. B ganha a volta que tinha perdido para A. P e O ganham a volta que tinham perdido e ficam na mesma volta que o pelotão

Laranja P O

Américaine 4

Tout le peloton participe pour l'arrivée



- Peloton principal
- C D Les coureurs C et D sont rentrés dans le peloton et sont dans le même tour que A. Nous avons donc 4 coureurs en tête à la distance avec 1 tour d'avance.

Nota: au classement finale, nous aurons A, B, C et D dans le même tour, départagés au nombre de points. Le peloton classé à 1 tour et départagé entre eux par les points.

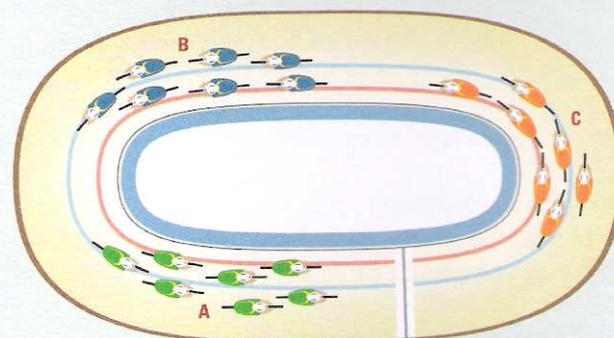
Azul – pelotão principal

Todo o pelotão participa

Verde C D – os corredores C e D reentram no pelotão, ficam na mesma volta que A. Temos portanto 4 corredores em cabeça quanto à distância, com uma volta de vantagem.

Nota: na classificação final teremos A, B, C e D na mesma volta, desempatados no número de pontos. O pelotão é classificado a 1 volta e desempatado entre eles pelos pontos.

Américaine 5



- A Groupe de tête A
 - B Groupe B
 - C Groupe C
- Trois groupes identiques, le groupe A revient sur C.

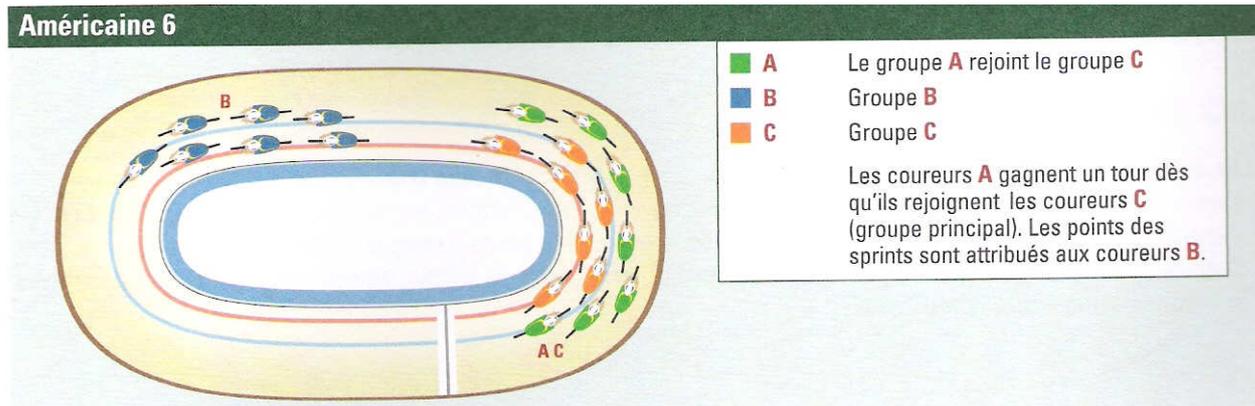
Verde A – Grupo de cabeça A

Azul B – Grupo B

Laranja C – Grupo C

Três grupos idênticos. O grupo A vai alcançar C.

Guia do Comissário de Pista



Verde **A** – Grupo **A** alcança o grupo **C**

Azul **B** – Grupo **B**

Laranja **C** – Grupo **C**

Os corredores **A** ganham uma volta quando alcançam os corredores **C** (grupo principal). Os pontos dos sprints são atribuídos aos corredores **B**.

7.9 Prova Scratch

Princípio: corrida individual numa distância que pode variar de 7,5 a 15 km de acordo com a categoria dos corredores, especificado no Regulamento UCI ou no da prova.

7.9.1 Divisão e descrição das tarefas

A atribuição de tarefas é semelhante à da Corrida por pontos.

7.9.2 Desenrolar da Prova

A prova corre-se com base na distância

- **A Classificação** obtém-se no sprint final. Os corredores são classificados em função das voltas ganhas e da ordem de passagem na linha de chegada.
- Partida idêntica à da Corrida por pontos, com uma volta neutralizada e em grupo, partida com pistola de alarme.
- Qualquer corredor dobrado pelo pelotão principal deve abandonar a pista.

Queda ou incidente reconhecido:

- **Neutralização:** o corredor vítima de acidente tem direito a uma neutralização de:
 - 3 voltas numa pista de 400 ou mais metros;
 - 4 voltas numa pista de 333,33 m;
 - 5 voltas numa pista de menos de 333,33m;
 - no último km não são permitidas neutralizações. O corredor que não termine a sua prova não é classificado.

• Queda colectiva ou intempérie

A corrida é parada. Os Comissários decidem se é dada uma nova partida nas posições conseguidas no momento da queda ou se a corrida é reiniciada do princípio.

7.10 Provas Espectáculo

7.10.1 Eliminação

- Princípio: eliminação do último corredor de acordo com o número de voltas, comprimento da pista e número de participantes.
Exemplo: a cada volta numa pista de 333,33m ou a cada duas voltas numa pista de 250m.

Guia do Comissário de Pista

- Os corredores são eliminados pela roda de trás, com exceção do 1º e 2º lugar onde a classificação se obtém pela roda da frente.
A regra é a da Velocidade para os sprints de eliminação com vigilância especial nas passagens sobre a banda azul, infração essa passível de expulsão.
No caso de corredores ganharem uma volta de avanço, essa volta de vantagem não é considerada e devem sprintar para não serem eliminados.
- Em caso de queda ou acidente no decorrer da prova, o ou os corredores vítimas de queda são eliminados. Nesse caso não há eliminação na volta prevista (se forem menos de 8 corredores, um dos corredores vítima de acidente é classificado).

7.10.2 Omnium

- Corre-se por equipas e em diversas provas de acordo com Regulamento da FN ou particular.
- Em cada prova, é estabelecida uma classificação por equipas, somando os lugares realizados. A mais pequena classificação é importante. Seguidamente, é estabelecida uma classificação geral que consiste em atribuir pontos a cada classificação de prova.
- No caso de ex-aequo, é dada prioridade ao número de vitórias. Se necessário, procede-se ao desempate pela melhor classificação numa prova cronometrada.

7.10.3 Corrida atrás de ciclomotor

Corre-se por distância ou por tempo. Em qualquer dos casos, o conta-voltas conta as voltas para a distância e os minutos para as provas por tempos. As últimas 20 voltas são assinaladas por um sinal sonoro ou um semáforo.

- O ciclomotor e os equipamentos dos treinadores são definidos pelo regulamento UCI ou pelo da FN.
- As partidas e classificações são realizadas como no Meio-fundo.
- No caso de acidente reconhecido, será definido 1,5 km de neutralização.
- No caso de queda, corredor e condutor, são estipulados 2 km.
- Nos últimos 4 km, nenhuma neutralização é permitida.

7.10.4 Eliminação dinamarquesa

Corre-se pela distância em função do número de voltas estabelecido pelo regulamento particular da prova.

A classificação obtém-se:

- No 1º sprint, o primeiro é declarado vencedor e abandona a pista;
- No 2º sprint, o primeiro é classificado em 2º lugar e abandona a pista;
- No 3º sprint, o primeiro é classificado em 3º lugar e abandona a pista;
- No 4º sprint, todos os corredores são classificados a partir do 4º lugar de acordo com a posição conseguida na linha de chegada.

No caso de queda ou acidente no decorrer da prova, o ou os corredores vítimas de acidente são eliminados.

GUIA DO COMISSÁRIO DE PISTA - ANEXOS

8.1 Anexos

8.1.1 N° 1 – Quadro Velocidade UCI – 18 corredores

1ª volta

1	N1			1A1	
	N18			1A2	

2	N2			2A1	
	N17			2A2	

3	N3			3A1	
	N16			3A2	

4	N4			4A1	
	N15			4A2	

5	N5			5A1	
	N14			5A2	

6	N6			6A1	
	N13			6A2	

7	N7			7A1	
	N12			7A2	

8	N8			8A1	
	N11			8A2	

9	N9			9A1	
	N10			9A2	

Repescagem 1ª volta

1	1A2			1B	
	6A2			13B	
	9A2			14B	

2	2A2			2B	
	5A2			15B	
	7A2			16B	

3	3A2			3B	
	4A2			17B	

	8A2				18B	
--	-----	--	--	--	-----	--

1/8 Final

1	1A1				1C1	
	3B				1C2	

2	2A1				2C1	
	2B				2C2	

3	3A1				3C1	
	1B				3C2	

4	4A1				4C1	
	9A1				4C2	

5	5A1				5C1	
	8A1				5C2	

6	6A1				6C1	
	7A1				6C2	

Repescagem 1/8 final

1	1C2				1D	
	4C2				9D	
	6C2				10D	

2	2C2				2D	
	3C2				11D	
	5C2				12D	

¼ final (2 mangas)

			1	2	B	Q	
1	1C1					1F	
	2D					5F	

2	2C1					2F	
	1D					6F	

GUIA DO COMISSÁRIO DE PISTA - ANEXOS

3	3C1						3F	
	6C1						7F	

4	4C1						4F	
---	-----	--	--	--	--	--	----	--

½ final (2 mangas)

				1	2	B		
1	1F						1G	
	4F						3G	

2	2F						2G	
	3F						4G	

13º a 18º lugares

13B			
14B			
15B			
16B			
17B			
18B			

9º a 12º lugares

9D			
10D			
11D			
12D			

Final: 5º a 8º lugares

5F			
6F			
7F			
8F			

Final: 3º e 4º lugares

			1	2	B	
3G						
4G						

Final: 1º e 2º lugares

			1	2	B	
1G						
2G						

	5C1						8F	
--	-----	--	--	--	--	--	----	--

GUIA DO COMISSÁRIO DE PISTA - ANEXOS

8.1.2 Nº 2 – Quadro Velocidade UCI – 12 corredores

1ª volta

1	N1			1A1	
	N12			1A2	

2	N2			2A1	
	N11			2A2	

3	N3			3A1	
	N10			3A2	

4	N4			4A1	
	N9			4A2	

5	N5			5A1	
	N8			5A2	

6	N6			6A1	
	N7			6A2	

Repescagem 1ª volta

1	1A2			1B	
	4A2			9B	
	6A2			10B	

2	2A2			2B	
	3A2			11B	
	5A2			12B	

¼ final (2 mangas)

				1	2	B	Q	
1	1A1						1C	
	2B						5C	

2	2A1						2C	
	1B						6C	

3	3A1						3C	
	6A1						7C	

4	4A1						4C	
	5A1						8C	

½ final (2 mangas)

				1	2	B		
1	1C						1D	
	4C						3D	

2	2C						2D	
	3C						4D	

9º a 12º lugares

GUIA DO COMISSÁRIO DE PISTA - ANEXOS

9B			
10B			
11B			
12B			

Final: 5º a 8º lugares

5C			
6C			
7C			
8C			

Final: 3º e 4º lugares

			1	2	B	
3D						
4D						

Final: 1º e 2º lugares

			1	2	B	
1D						
2D						

GUIA DO COMISSÁRIO DE PISTA - ANEXOS**8.1.7 Nº 7 – Distribuição das tarefas do Colégio de Comissários**

Posições/Provas	Velocidade Keirin	Perseguição Ind. e Equipas Veloc. Equipas	Km 500m	Corrida Pontos Americana Scratch
Starter				
Adjunto starter				
Juiz chegada				
Adj. J. Chegada				
Juiz árbitro				
Programa diário				
Confirmação participantes				
Composição qualificações e séries				
Sector corredores				
Controlo: dorsais e equipamentos				
Conta-voltas, sineta, meta				
Conta-voltas, sineta, peão				
Cronometragem				
protecção curvas				
Comissários nas curvas	1			
	2			
	3			
	4			
Comissários do lado peão				
Bloco de partida, meta				
Comissário bandeira, meta de chegada				
Bloco de partida, lado do peão				
Comissário bandeira, lado do peão				
Comissário sector corredores				
Cabeça da corrida				
Controlo volta ganha				
Controlo volta perdida				
Controlo volta ganha/perdida ext.				
Controlo incidentes / acidentes				
Classificação, somas				
Cerimónia protocolar				
Inspector antidoping				
Adj. Insp. antidoping				

GUIA DO COMISSÁRIO DE PISTA - ANEXOS

POSTOS COMPLEMENTARES			
Chefe de pista			
Informática			
Foto-finish			
Video			
Distribuição e afixação comunicados			

8.1.8 Nº 8 – Tabela de Penalidades / Pista

- A** Advertência
- B** Multa
- C** Desclassificação
- D** Desqualificação

1	Desviar-se da trajectória no sprint final	
2	Pisar a linha azul durante o sprint	
3	Pisar a linha azul intencionalmente no decorrer da prova	
4	Não manter a sua trajectória nos últimos 200m da prova	
5	Manobra irregular para impedir a passagem de um adversário	
6	Manobra perigosa na última curva	
7	Movimentos perigosos no decorrer da prova	
8	Entrar no corredor dos sprinters quando já lá se encontra um adversário	
9	Movimento brusco para o interior quando já lá se encontra um adversário	
10	Movimento para o interior obrigando um adversário a sair da pista	
11	Fechar um adversário obrigando-o a reduzir a velocidade	
12	Fechar um adversário obrigando-o a subir para o exterior	
13	Descer demasiado rápido e fechar um adversário depois de o ultrapassar	
14	Infracção flagrante e voluntária contra...	
15	Provocar a queda de um adversário	
16	Acções de obstrução contra um adversário	
17	Apresentar-se atrasado na linha de partida	
18	Usar um só dorsal	
19	Gestos incorrectos	
20	Comportamento incorrecto	
21	Empurrar o adversário	
22	Publicidade nas costas da camisola	
23	Comportamento incorrecto em relação a um Comissário	
24	Dorsal dobrado ou alterado	
25	Publicidade não autorizada no equipamento	
26	Qualificado para e ausente sem justificação	
27	Gestos de protesto, tirando as mãos do guiador	
28	Utilizar duas pessoas para informar a sua equipa/corredor	
29	Não ter material suplente à partida	