

TÍTULO III – PRUEBAS DE PISTA

CATEGORÍAS:

Alevín
Infantil
Cadetes
Juveniles
Sub-23 / Elite
Master

PRUEBAS:

Velocidad Individual
Velocidad por equipos
Km. Salida Parada
200m. Salida Lanzada
500 metros

Persecución Individual
Persecución por Equipos

Americana
Keirin
Scratch
Puntuación
Eliminación

VELOCIDAD (200m.)

Previamente se disputará una prueba clasificatoria "200 m. Contra reloj" para designar los ocho corredores más rápidos que accederán al torneo de velocidad. La distancia a recorrer en este caso incluido el impulso y los 200 m. Es de 2,5 vueltas.

La prueba de velocidad es una carrera de dos a cuatro corredores (normalmente dos) a una distancia de tres vueltas. El corredor situado en el interior de la pista debe ir delante al menos hasta la 1ª media vuelta a menos que sea adelantado. Los cuartos de final, se disputarán a una sola manga.

Semifinales y finales se disputarán al mejor de tres mangas Cuartos Final: 1º contra 8º = A; 2º contra 7º = B; 3º contra 6º = C; 4º contra 5º = D Semifinal: A contra D = X; B contra C = Y; 5º al 8º Puesto: Perdedor A contra perdedor B; Perdedor C contra perdedor D.

Final: X contra Y
3º y 4º puesto: X`contra Y`

VELOCIDAD POR EQUIPOS

Es una prueba sobre tres vueltas a la pista, que enfrenta a dos equipos de tres corredores, cada corredor debe ir delante durante una vuelta, retirándose posteriormente de la pista, finalizando la prueba un corredor por equipo. El emparejamiento de la primera prueba será por sorteo y luego se establecerá un ranking para sucesivas pruebas.

PERSECUCIÓN INDIVIDUAL

Dos corredores toman la salida en las líneas de persecución de la pista. Las fases clasificatorias, sirven para determinar los cuatro mejores tiempos. Los dos mejores disputarán la final y los dos restantes para el 3º y 4º puesto. La distancia será de dos Km.

PERSECUCIÓN POR EQUIPOS

Dos equipos de cuatro corredores se enfrentan sobre una distancia de tres Km. Los equipos tomarán la salida en las líneas de persecución las fases clasificatorias sirven para determinar los cuatro mejores tiempos. Los dos mejores disputarán la final y los dos restantes para el 3º y 4º puesto.

Los tiempos vienen determinados por el paso del 3º corredor de cada equipo.

KILÓMETRO Y 500 METROS

Son pruebas que se disputan contra reloj, individual y salida parada sobre las distancias indicadas.

PUNTUACIÓN

Es una especialidad en la cual, la clasificación final se establece por los puntos ganados y acumulados por los corredores en los sprints y vueltas ganadas. Los sprints intermedios se disputarán cada 5 vueltas. Se atribuyen 5 puntos al primer corredor, 3 al segundo, 2 al tercero, y 1 al cuarto. Un corredor que gana vuelta sobre el pelotón principal, se le otorga 20 puntos, y si la pierde se le restan 20 puntos. El corredor que acumule más puntos será el vencedor

KEIRIN

Es una carrera en la que los corredores deben realizar seis vueltas. Los corredores, inician la prueba tras un velomotor que abandona la pista a falta de dos vueltas y media para el sprint final.

SCRATCH

Carrera individual sobre 7 Km. La clasificación final, se obtiene sobre el sprint final teniendo en cuenta las vueltas ganadas.

ELIMINACIÓN

Carrera individual por número de vueltas en función de los participantes, siendo eliminado al paso por meta el último en cruzarla, teniendo en cuenta las vueltas ganadas.