

Wytyczne Jazda Szybka



Spis treści

Rozdział I Dystanse i rodzaje biegów w jeździe szybkiej rozgrywane w Polsce.....	4
§1 <i>Oficjalne dystanse</i>	4
§2 <i>Typy wyścigów</i>	4
§3 <i>Indywidualny bieg na czas</i>	4
§4 <i>Sprint tournament</i>	5
§5 <i>Zasady ogólne – bieg na 100 m – sprint</i>	5
§6 <i>Zasady ogólne – bieg na 200 m</i>	6
§7 <i>Zasady ogólne – bieg na 500 m + D i 1 okrążenie – sprint</i>	7
§8 <i>Zasady ogólne – bieg na 1000 m – sprint</i>	7
§9 <i>zasady ogólne – bieg wspólny</i>	8
§10 <i>Bieg na eliminacje</i>	8
§11 <i>Bieg na punkty</i>	9
§12 <i>Sztafeta</i>	9
Rozdział II Zasady przeprowadzania wyścigu	11
§1 <i>Strefa wywoływania zawodnika</i>	11
§2 <i>Kolejność na linii startu</i>	11
§3 <i>Zasady startu</i>	11
§4 <i>Zasady startu – bieg na czas</i>	12
§5 <i>Zasady startu – Speed tournament</i>	12
§6 <i>Specyficzne zasady biegu na 100 m</i>	13
§7 <i>Specyficzne zasady biegu mass start</i>	13
§8 <i>Zatrzymanie wyścigu</i>	13
§9 <i>Wznowienie wyścigu</i>	14
§10 <i>Restart wyścigu</i>	14
§11 <i>Anulowanie wyścigu</i>	14
§12 <i>Dzwonek</i>	15
§13 <i>Dopuszczalne rozmiary kół</i>	15
§14 <i>Dopuszczalne maksymalne dystanse</i>	15
§15 <i>Linia startu</i>	15
§16 <i>Linia mety</i>	16
Rozdział III Wykroczenia i faule	17
1§ <i>Definicja/rodzaje przewinień</i>	17
2§ <i>False start</i>	17
3§ <i>Opuszczenie miejsca rozgrywania biegu</i>	18
4§ <i>Zła zmiana</i>	18



5§ Trajektoria	18
6§ Przeszkadzanie	19
7§ Wsparcie zawodnika/pomaganie zawodnikowi	20
8§ Nie przestrzeganie instrukcji sędziego	20
9§ Kary/sankcje	20
10§ Ostrzeżenia	20
11§ Spadek w rankingu	21
12§ Dyskwalifikacje	21
13§ Automatyczne zawieszenie	21
14§ Sankcje i ranking	21
15§ Sankcje i ranking – sprint	22
Rozdział IV Przepisy dodatkowe dotyczące MP i PP	23

Rozdział I

Dystanse i rodzaje biegów w jeździe szybkiej rozgrywane w Polsce

§1

Oficjalne dystanse

Oficjalne dystanse rozgrywane na ulicy i torze:

- 100 m
- 200 m
- 300 m
- 500 m
- 1 000 m
- 3 000 m
- 10 000 m
- 15 000 m
- 20 000 m

Oficjalne długie dystanse:

- Maraton (42 195 m)
- Półmaraton (21 097,5 m)

§2

Typy wyścigów

Typ	Bieg indywidualny	Bieg drużynowy
Bieg na czas (time trial)	300 m ME, 200 m DTT*	Drużynowy bieg na czas
Sprint Tournament	100 m 500 m + D 1 okrążenie 1 000 m	
Start wspólny	Eliminacje Na punkty Na punkty z eliminacjami Bieg	Sztafeta

*DTT oznacza bieg na czas gdzie dwóch zawodników startuje jednocześnie z połowy prostej.

§3

Indywidualny bieg na czas

Wyścig na czas może mieć miejsce na torze lub ulicy. W biegu bierze udział zgłoszona liczba zawodników, która pokonuje dystans, każdy z nich ma rejestrowany czas przejazdu. Czas ukończenia określa ich pozycje.

§4

Sprint tournament

1. Sprint jest rozgrywany na krótkim dystansie, z pewną liczbą etapów.
2. W zależności od liczby startujących oraz szerokości toru, sędzia główny ustala liczbę startujących w danym biegu oraz system kwalifikacji.
3. We wszystkich etapach jak i w finale startujący zostają wyczytywani według kolejności na liście i wybierają sami miejsce na linii startowej.
4. Jeżeli zawodnicy uzyskali taki sam czas i nie można zdecydować używając setnych/tysięcznych sekundy kto zajął którą pozycję, sędzia ma prawo w takiej sytuacji ustawić zawodników według kolejności alfabetycznej.
5. Zawodnicy, którzy nie zakwalifikowali się do następnej rundy lub finału będą sklasyfikowani według miejsca zajętego w rundzie (pierwsze kryterium), uzyskanego czasu (drugie kryterium).
Np. spośród wszystkich biegów zawodnicy, którzy uzyskali 3 miejsce ustawiani są wg najlepszych czasów, tak samo zawodnicy z 4 miejsc itd).

§5

Zasady ogólne – bieg na 100 m – sprint

1. Bieg rozgrywany jest na dystansie 100 m prostej drogi. W finale startuje 2 lub 3 zawodników (liczba startujących jest uzależniona od szerokości toru).
2. Tabela kwalifikacji jest zbudowana zgodnie z decyzją sędziego głównego, która uwzględnia szerokość toru i liczbę startujących. Podczas jednego wyścigu może startować max 3 rolkarzy.
3. Podczas pierwszej rundy, kwalifikowane do następnej rundy są tylko najlepsze czasy.
4. Podczas kolejnych rund, zwycięzcy przechodzą bezpośrednio do następnej rundy, natomiast pozostali zawodnicy są sklasyfikowani zgodnie z najlepszymi czasami w rundzie.
5. Biegi rozpisywane są według tabeli :

3 tory	¼ finału		½ finału	
	Biegi	Zakwalifikowany	Biegi	Zakwalifikowany
9 zawodników				
10 do 12	4x 2-3	9 najlepszych czasów	3x3	3 zwycięzców w finale
13 do 15	5x 2-3			
16 do 18	6x 2-3			
19 do 21	7x 2-3			
22 do 24	8x 2-3			
25 do 27	9x 2-3			

3 tory	1/8 finału		¼ finału		½ finału	
Zgłoszeni zawodnicy	Biegi	Zakwalifikowany	Biegi	Zakwalifikowany	Biegi	Zakwalifikowany
28 do 30	10x 2-3	15 najlepszych czasów	5x3	5 zwycięzców, 4 z czasów	3x3	3 zwycięzców w finale
31 do 33	11x 2-3	18 najlepszych czasów	6x3	6 zwycięzców, 3 z czasów		
34 do 36	12x 2-3					
37 do 39	13x 2-3					
40 do 42	14x 2-3	21 najlepszych czasów	7x3	7 zwycięzców, 2 z czasów		
43 do 45	15x 2-3					
46 do 48	16x 2-3					
49 do 51	17x 2-3	24 najlepszych czasów	8x3	8 zwycięzców, 1 z czasów		
52 do 54	18x 2-3					
More	Xx 2-3					

6. Jeżeli do dyspozycji mamy tylko dwa tory, to rozgrywamy biegi w sposób pokazany w tabeli.

2 tory	1/16		1/8	
Zgłoszeni zawodnicy	Biegi	Zakwalifikowany	Biegi	Zakwalifikowany
	X biegów	16 najlepszych czasów	8x2	8 zwycięzców

2 tory	¼		½	
Zgłoszeni zawodnicy	Biegi	Zakwalifikowany	Biegi	Zakwalifikowany
	4x2	4 zwycięzców	2x2	2 zwycięzców z 1 i 2 biegu, 2 przegranych z 3 i 4 biegu,

§6

Zasady ogólne – bieg na 200 m

- Wyścig na 200 m odbywa się na torze. Zawodnicy rywalizują w dwójkach. Start i finisz odbywa się na połowie prostej. Procedura startowa jest identyczna jak w turniejach sprinterskich.
- Jeśli liczba zgłoszonych przekracza 12 osób przeprowadza się kwalifikacje. Do rundy finałowej wchodzi 12 najlepszych czasów. W rundzie finałowej zawodnicy są zestawieni wg czasów uzyskanych w rundzie kwalifikacyjnej, zawodnik, który uzyskał najlepszy czas jedzie w ostatniej parze z zawodnikiem, który uzyskał 2. czas itd.
- Rundę finałową wygrywa zawodnik, który uzyska najlepszy czas w rundzie finałowej.

§7

Zasady ogólne – bieg na 500 m + D i 1 okrążenie – sprint

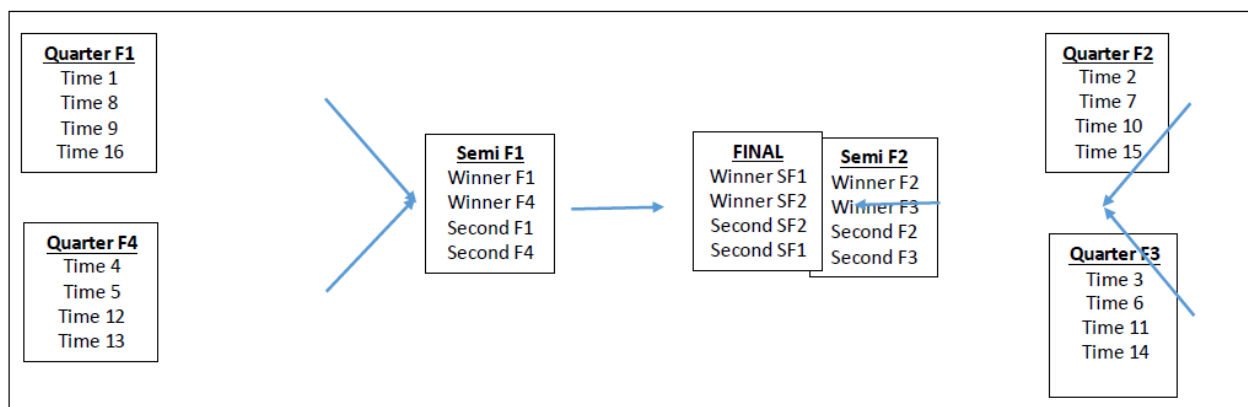
Z każdego biegu eliminacyjnego tylko zwycięzca i drugi zawodnik przechodzą do następnej rundy. Wyjątkiem jest pierwsza runda kwalifikacyjna, z której 16 zawodników z najlepszym czasem przechodzi do kolejnej rundy. W finale startuje 4 zawodników.

Na torze dystans wyścigu wynosi 500 m + odległość od linii mety do linii startu (rekomendowana połowa prostej przeciwległej do mety).

Na ulicy w przypadku biegu na 1 okrążenie linia startu nie ulega zmianie.

Organizacja

1. Z pierwszej rundy kwalifikacyjnej do następnej przechodzi 16 zawodników z najlepszym czasem.
2. Ćwierćfinał, półfinał, finał zorganizowane są według tabeli poniżej.
3. Jeżeli zawodnicy uzyskali taki sam czas i nie można zdecydować używając setnych/tysięcznych sekundy kto zajął którą pozycję, sędzia ma prawo w takiej sytuacji ustawić zawodników według kolejności alfabetycznej.
4. Przy mniejszej liczbie startujących dopuszcza się organizację biegu z 3 startującymi.



Starting line Ranking	Heat 1	Heat 2	Heat 3	Heat 4
Quarter final				
Called in first	Best time	2	3	4
Called in second	8	7	6	5
Called in third	9	10	11	12
Called in fourth	16	15	14	13
	17			

§8

Zasady ogólne – bieg na 1000 m – sprint

1. W biegu na 1000 m mogą zostać rozegrane maksymalnie 3 rundy (kwalifikacje, półfinał, finał). Tylko zwycięzcy kwalifikacji przechodzą bezpośrednio do następnej rundy. Pozostali zawodnicy są zakwalifikowani zgodnie z osiągniętymi czasami w wyścigach. Finał jest rozgrywany przez zwycięzcę każdego półfinału i 8 zawodników z najlepszym czasem.

Zgłoszeni zawodnicy	¼ finał				½ finału			
	Biegi	Miejsce	Czas	Liczba zakwalifikowanych zawodników	Biegi	Miejsce	Czas	Liczba zakwalifikowanych zawodników
0 do 8								8
9 do 16					2 x 4-8	1	6	
17 do 24					3 x 4-8	1	5	
25 do 32	4 x 6-8	1	12	16	2 x 5-8	1	6	
33 do 40	5 x 6-8	1	11	16	2 x 8	1	6	
41 do 48	6 x 6-8	1	10	16	2 x 8	1	6	
49 do 56	7 x 7-8	1	9	16	2 x 8	1	6	
57 do 64	8 x 7-8	1	8	16	2 x 8	1	6	
65 do 72	9 x 7-8	1	15	24	3 x 8	1	5	
73 do 80	10 x 7-8	1	14	24	3 x 8	1	5	
81 do 88	11 x 7-8	1	13	24	3 x 8	1	5	
89 do 96	12 x 7-8	1	12	24	3 x 8	1	5	
97 do 104	13 x 7-8	1	11	24	3 x 8	1	5	
105 do 112	14 x 7-8	1	10	24	3 x 8	1	5	

2. Wyścigi w pozostałych rundach

Biegi tworzone są w oparciu o system serpentynowy.

- ranking według najlepszego czasu (Winner time) WT1, WT2 ...
- ranking według czasu uzyskanego podczas kwalifikacji (Qualified Time) QT1, QT2...

Linia startu	Bieg 1	Bieg 2	Bieg 3
Wybiera pierwszy	Winner Time1	WT2	WT3
Wybiera drugi	WT6	WT5	WT4
Wybiera trzeci	WT7	WT8	Qualified Time1
Wybiera czwarty	QT4	QT3	QT2

§9

Zasady ogólne – bieg wspólny

Bieg tego typu może zostać przeprowadzony zarówno na torze jak i na ulicy. W wyścigu może wziąć udział nieograniczona liczba zawodników, jednakże jeżeli liczba startujących jest zbyt duża w stosunku do infrastruktury (szerokość toru, ulicy) istnieje możliwość zorganizowania kwalifikacji, a następnie finału.

§10

Bieg na eliminacje

Wyścig polega na eliminacji jednego bądź większej ilości zawodników. Sędzia główny komunikuje zasady eliminacji tuż przed biegiem.

1. Jedno okrążenie przed każdym sprintem (eliminacją), sędzia sygnalizuje dzwonkiem, że kolejna runda będzie rundą eliminacyjną, sygnalizacja odbywa się przy przejechaniu linii mety przez prowadzącego zawodnika.
2. Ustalenie kto jest ostatnim zawodnikiem, opiera się na ostatnim punkcie rolki który przekroczy linię mety. Rolka musi mieć styczność z podłożem.
3. Jeżeli zawodnik opuszcza wyścig, z powodu upadku, kontuzji, braku siły lub jakimkolwiek innym zostaje wyeliminowany. Kolejna eliminacja zostaje anulowana.
4. Jeżeli zawodnik złamał przepisy podczas biegu eliminacyjnego, sędzia główny może go wyeliminować w zastępstwie za zawodnika, który przekroczył metę ostatni.
5. W przypadku upadku dużej grupy zawodników, sędzia może ogłosić, że na kilku okrążeniach nie będzie eliminacji. Spiker ogłasza, od którego okrążenia eliminacje zostają wznowione.
6. Zawodnik wyeliminowany jest wyczytywany przez spikera zawodów, konferansjer podaje numer zawodnika oraz klub/kraj.
7. Na przeciwległej linii mety sędziowie pokazują liczbę wyeliminowanych zawodników na tablicy (jeżeli jest to możliwe).
8. Jeżeli zawodnik po trzykrotnym komunikacie o wyeliminowaniu nie schodzi z toru, sędzia ma prawo go zdyskwalifikować. Taki zawodnik nie jest klasyfikowany w oficjalnych wynikach.

§11

Bieg na punkty

Wyścig polega na zbieraniu punktów według ustalonych reguł (1 miejsce – 2 punkty, 2 miejsce – 1 punkt). Po zakończeniu ostatniej rundy, sędziowie podliczają punkty zgromadzone przez zawodników. Ostatnie okrążenie jest premiowane (1 miejsce – 3 punkty, 2 miejsce – 2 punkty, 3 miejsce – 1 punkt). Wygrywa osoba która uzbierała największą liczbę punktów.

1. Jedno okrążenie przed każdym sprintem (biegiem na punkty), sędzia sygnalizuje dzwonkiem, że kolejna runda będzie rundą na punkty, sygnalizacja odbywa się podczas przejechania linii mety przez prowadzącego zawodnika.
2. Jeśli w opinii głównego sędziego, zawodnik popełnia błąd w rundzie na punkty, sędzia może zmienić kolejność przybycia zawodnika i przyznania punktów.
3. Spiker informuje, o zdobywaniu punktów przez zawodników (nieoficjalnie). Oficjalna klasyfikacja jest podawana po ukończeniu wyścigu na podstawie odczytów z foto finishu.
4. Jeżeli zawodnik nie dokończy biegu, jego punkty są zerowane.
5. Jeżeli jest remis pomiędzy dwoma lub większą liczbą zawodników, to o końcowym miejscu decyduje kto był pierwszy z nich na mecie wyścigu.

§12

Sztafeta

1. Sprawy organizacyjne
 - a. Zawodnicy w drużynie powinni być ubrani w takie same stroje, jeżeli dwie drużyny mają podobne stroje to sędzia główny może zarządzić modyfikacje jednej z nich,
 - b. Drużyna musi składać się z 3 zawodników,

- c. Jeżeli jeden zawodnik z drużyny zostanie zdyskwalifikowany to cała drużyna zostaje zdyskwalifikowana,
- d. Każda drużyna może sama zdecydować, który z zawodników ile rund przejedzie,
- e. Podczas sztafety zawodnicy nie mogą opuścić wyścigu. Pod koniec wyścigu kiedy sztafety ukończą wyścig, zawodnicy mogą wejść do środka toru lub opuścić tor,
- f. W MP w danej kategorii wiekowej mogą startować maksymalnie 2 sztafety z danego klubu,
- g. W MP w składach sztafet mogą znajdować się tylko zawodnicy danego klubu, nie można dobierać zawodników z innych klubów,
- h. Klasyfikacja biegów sztafetowych w przypadkach gdy zachodzi potrzeba rozegrania ćwierć finałów bądź półfinałów rozstrzygana będzie na podstawie czasów z tych biegów,
- i. Wszystkie drużyny, które wystartowały i podczas biegu popełniły błąd techniczny zostają sklasyfikowane, jeśli zdarzy się, że więcej niż jedna sztafeta popełni błąd techniczny w klasyfikacji wyżej zostaje sklasyfikowana ta sztafeta, która przejechała więcej okrążeń. W sytuacji gdy drużyny popełnią błąd techniczny na tym samym okrążeniu zostają sklasyfikowane ex aequo,
- j. W kategoriach młodzik i kadet wchodzących do punktacji WSDiM nie mogą startować zawodnicy z młodszych kategorii wiekowych,

2. Sztafeta

- a. Zmiana jest kompletna kiedy wypchnięcie zostanie wykonane z obu rąk za biodra zawodnika, wypchnięcie wykonuje zawodnik kończący swoją rundę na zawodniku zaczynającym swoją rundę,
- b. Dotknięcie i ciągnięcie zawodnika podczas zmiany jest niedozwolone i skutkuje dyskwalifikacją drużyny,
- c. Ostatnia możliwa zmiana wykonywana jest przed rozpoczęciem ostatniego okrążenia,
- d. Sędzia główny wyznacza drogę, którą po zmianie mają jechać zawodnicy, tak aby nie przeszkodzili w wyścigu,

3. Strefa zmian

- a. Strefa zmian jest oznaczona na ostatniej prostej finiszowej, strefa zmian zostaje wyznaczona przez sędziego głównego i powinna zaczynać się od wyjścia z łuku na prostą finiszową do końca tej prostej. W polu strefy zmian musi znajdować się linia mety. Sędzia główny wyznacza również strefę oczekiwania, ta strefa musi znajdować się przed strefą zmian,
- b. na torze strefa zmian zaczyna się na środku łuku, a kończy na linii mety,
- c. linie oznaczające początek i koniec strefy zmian muszą być oznaczone białą linią o grubości 2 cm,
- d. zmiana musi zostać wykonana w strefie zmian, jeżeli nie zostanie zrobiona to drużyna zostaje zdyskwalifikowana,
- e. jeżeli zawodnik wjedzie do strefy zmian ale jej nie wykona to drużyna zostaje zdyskwalifikowana,
- f. zakwalifikowanie wjazdu do strefy zmian następuje po przekroczeniu linii początkowej strefy zmian przez obydwie rolki zawodnika;
- g. uważa się, że zawodnik opuścił strefę zmian, gdy pierwsza część jego rolki przekroczy linię,

Rozdział II

Zasady przeprowadzania wyścigu

§1

Strefa wywoływania zawodnika

1. Zawodnik musi być 15 min przed startem w okolicy linii startu. Jeżeli zawodnik nie zareaguje na wyczytywanie jego nazwiska dwukrotnie w odstępie 1 minuty to sędzia dyskwalifikuje takiego zawodnika (DNS – do not start),
2. Zawodnik musi stawić się w kompletnym ekwipunku, oraz musi mieć przyczepiony numer startowy w odpowiednim miejscu,
3. Sędzia ma zadanie skontrolować obecność zawodnika i potwierdzić jego miejsce na linii startu. Sędzia sprawdza również zgodność sprzętu, rozmieszczenie numerów startowych, transponderów oraz wielkość kół,

§2

Kolejność na linii startu

Kolejność na linii startowej zdeterminowana jest:

1. Rankiem klubów (dot. biegów na punkty, eliminacje, sztafety)
Ranking jest tworzony na podstawie wyników z Torowych i Ulicznych Mistrzostw Polski z roku poprzedniego,
2. Wynikiem poprzedniej rundy
W sprincie biegi tworzone są zgodnie z wynikami poprzedniego biegu. Zwycięzcy poprzedniego biegu zajmują pierwszą pozycję,
3. Wynik kwalifikacji
Zwycięzcy biegu kwalifikacyjnego rozmieszczani są z pierwszej pozycji, zawodnicy, którzy zajęli drugie miejsce z drugiego itd...

§3

Zasady startu

1. Dla sprintów (100m, 500m+D, jedno okrążenie i 1000 m), zawodnicy są wyczytywani jeden po drugim i ustawiają się w tej kolejności na linii startu, sędzia respektuje §2. Zawodnik wybiera miejsce startowe, jego wybór jest definitywny i nie ma możliwości zmiany miejsca.
2. Dla dłuższych dystansów, zawodnicy są wyczytywani jeden po drugim i ustawiają się w tej kolejności na linii startu, sędzia respektuje §2. Zawodnicy nie mają możliwości wyboru miejsca na linii startu. Zajmują kolejno miejsca zaczynając od wewnętrznej krawędzi toru. Szerokość toru wyznacza maksymalną liczbę osób startujących jednocześnie, pomiędzy zawodnikami na linii startu musi być minimum 50cm odległości.
3. Jeżeli zawodnik nie stawi się na start po wyczytaniu jego nazwiska, sędzia ponawia próbę i czyta jego nazwisko jeszcze raz (odstęp pomiędzy pierwszą a drugą próbą – 1 min), jeżeli

mimo ponowienia próby zawodnik się nie stawi na starcie to sędzia dyskwalifikuje takiego zawodnika, (DNS – do not start).

§4

Zasady startu – bieg na czas

Start w biegach na czas musi przestrzegać poniższych punktów:

1. Rolki zawodnika muszą znajdować się pomiędzy dwiema liniami (linie ciągłe oddalone są od siebie o 50 cm), wszystkie koła muszą przylegać do podłoża,
2. Podczas startu rolki nie mogą opuścić bloku (50 cm), oraz wszystkie koła muszą mieć styczność z podłożem, koła mogą się kręcić ale nie mogą dotykać linii, ruchy oscylacyjne ciała zawodnika są dozwolone,
3. Starter daje sygnał zawodnikowi, że jest gotowy na jego start, od tej chwili zawodnik ma 15 sekund na wystartowanie, jeżeli nie wystartuje w tym czasie odgwizdywany jest false start i zawodnik otrzymuje pierwsze ostrzeżenie,
4. Na wniosek sędziego start może zostać powtórzony jeżeli zawodnik nie zastosował się do punktu 1 i/lub 2 tego artykułu. W takim wypadku zawodnik otrzymuje ostrzeżenie takie jak w przypadku false startu.
5. Jeżeli podczas biegu urządzenie pomiarowe źle wykona swoją pracę, sędzia może wystartować jeszcze raz zawodnika. Zawodnik w takiej sytuacji startuje jako ostatni, pomiędzy jego startami musi zostać zachowana przerwa minimum 10 minut.
6. Dla biegu drużynowego, start jest dla całej drużyny, starter mówi „uwaga” po czym następuje wystrzał startowy.

§5

Zasady startu – Speed tournament

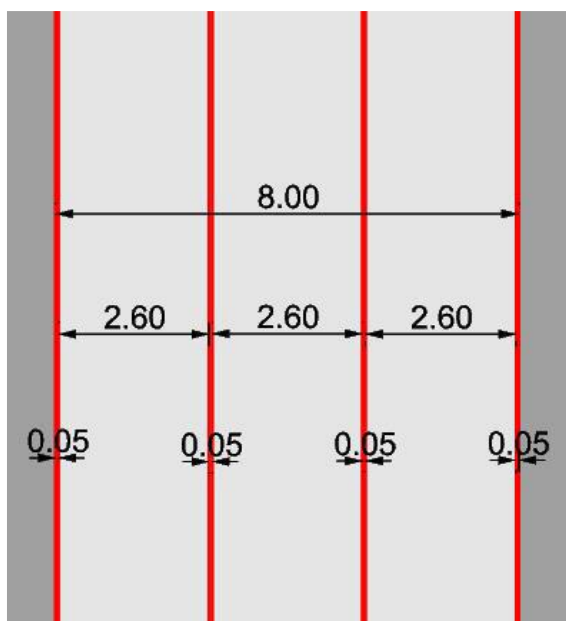
1. Kiedy wszyscy zawodnicy są wycytani, starter daje komendę „na start”, od tej chwili zawodnicy mają 5 sekund na ustawienie się w swoim bloku startowym:
 - a. Pierwsza rolka musi być w kwadracie/bloku startowym, nie może dotykać żadnej linii – ani przedniej, ani tylnej,
 - b. Drugą rolka może być w bloku startowym lub poza nim,

Na polecenie „Gotów” zawodnik przyjmuje swoją pozycję startową i musi pozostać w niej nieruchomy do czasu wystrzału – startu.

2. Jeżeli zawodnik ma jakiś problem po sygnale „Gotów”, ma możliwość zgłoszenia tego problemu do startera poprzez uniesienie ręki w górę. Każdy ze startujących ma jedną taką możliwość. W takim przypadku starter zatrzymuje procedurę startu, prosi wszystkich zawodników o opuszczenie strefy startu, następnie wznawia całą procedurę startu.
3. Na wniosek startera lub sędziego głównego start może zostać powtórzony, gdy:
 - a. Zaistnieje mimowolna przeszkoda między dwoma lub większą liczbą rolkarzy, której efektem będzie upadek,
 - b. Pojawi się jakieś utrudnienie, które może mieć wpływ na wynik wyścigu w opinii startera lub sędziego głównego,

§6*Specyficzne zasady biegu na 100 m*

1. Trzy torry o szerokości 2,6 metra, oznaczone białymi liniami o grubości 5 cm. Warunki wyścigu (trasa) muszą być takie same na każdym z torów, jeżeli nie da się zagwarantować takich samych warunków na trzech torach, można rozrysować 2 torry.



2. Zawodnik musi jechać po swoim torze, jeżeli zawodnik dotknie linii toru zostaje zdyskwalifikowany przez sędziego DSQ – TF – technical fault.

§7*Specyficzne zasady biegu mass start*

1. Sygnał startowy jest podawany kiedy zawodnicy stoją za linią startu i zachowują odległości między sobą minimum 50 cm.
2. Rzędy zawodników mają być od siebie przesunięte o około 50 cm. Starter daje sygnał „Gotów”, a potem oddaje strzał startowy.
3. Na wniosek startera lub sędziego głównego start może zostać powtórzony kiedy upadek jednego zawodnika spowoduje upadek kilku/kilkunastu kolejnych zawodników – sytuacja musi mieć miejsce na pierwszych 100 m.

§8*Zatrzymanie wyścigu*

Sędzia główny może zatrzymać wyścig w niżej opisanych sytuacjach:

1. Kiedy warunki pogodowe utrudniają/uniemożliwiają rozegranie lub kontynuowanie rozpoczętego wyścigu w optymalnych warunkach. Sędzia główny może podjąć decyzję o przełożeniu wyścigu w czasie.
2. W przypadku upadku znaczącej grupy zawodników.
3. W przypadku poważnej kontuzji zawodnika, która wymaga interwencji służb medycznych lub ściągnięcia zawodnika z trasy.

§9

Wznowienie wyścigu

1. W przypadku zatrzymania wyścigu artykuł §8 sędzia główny decyduje o oficjalnym programie zawodów i informuje o tym zawodników i organizatora.
2. W przypadku zatrzymania wyścigu na czas lub wyścigu z klasyfikacją według czasu, wszyscy zawodnicy, którzy przejechali dystans i zakwalifikowali się do kolejnej rundy muszą powtórzyć bieg po wznowieniu wyścigu.
3. Jeżeli bieg długodystansowy zostanie zatrzymany w pierwszej połowie wyścigu, i jeżeli restart może być zaplanowany przed upływem 15 min od zatrzymania, restart odbywa się w takiej samej sytuacji w jakiej był zatrzymany,
 - a. Tylko zawodnicy, którzy brali udział w wyścigu podczas zatrzymania mogą brać w nim udział ponownie
 - b. Z liczbą pozostałych okrążeń do końca
 - c. Bez żadnych modyfikacji w przydzielaniu punktów (bieg na punkty), eliminacji,
 - d. Jeżeli zawodnik lub grupa zawodników prowadzi ze znaczącą przewagą, ta przewaga zostaje zawodnikowi lub grupie przywrócona,
 - e. Liczba punktów zebranych w pierwszej części wyścigu zostaje zachowana,

§10

Restart wyścigu

1. Jeżeli wyścig jest zatrzymany w drugiej połowie trasy lub jeżeli wyścig jest zatrzymany z powodu opisanego w artykule §9.3, bez możliwości wznowienia wyścigu w przeciągu 15 min, wyścig musi być przełożony i powtórzony ze wszystkimi zawodnikami, którzy brali udział w pierwszym wyścigu.
2. Zdyskwalifikowany zawodnik, nie może ponowić biegu w ww. sytuacji.

§11

Anulowanie wyścigu

1. Za anulowanie wyścigu odpowiada sędzia główny i podejmuje taką decyzję za zgodą organizatora.

§12*Dzwonek*

Odpowiedzialność za dzwonek podczas biegów odpowiada jeden z sędziów i to on daje sygnał dźwiękowy.

1. Ostatnie okrążenie każdego wyścigu (z wyjątkiem biegu na czas 300 m).
2. Dzwonek dzwoni tylko dla pierwszego zawodnika przejeżdżającego linię mety. Kiedy zawodnik odjedzie pozostałym na znaczącą odległość, wtedy dzwonek jest dla niego oraz dla kolejnego zawodnika/grupy.
3. W biegu na eliminacje, dzwonek oznacza następną eliminację.
4. W biegu na punkty, dzwonek oznacza, że następna runda będzie na punkty.

§13*Dopuszczalne rozmiary kół*

Dopuszczalne rozmiary kół:

1. Kadet i młodsze kategorie mogą korzystać z kół o maksymalnej średnicy 100 mm (sto milimetrów).
2. Junior B i starsze kategorie wiekowe mogą korzystać z kół o maksymalnej średnicy :
 - a. Tor / Ulica – 110 mm
 - b. Maraton / Półmaraton – 125 mm

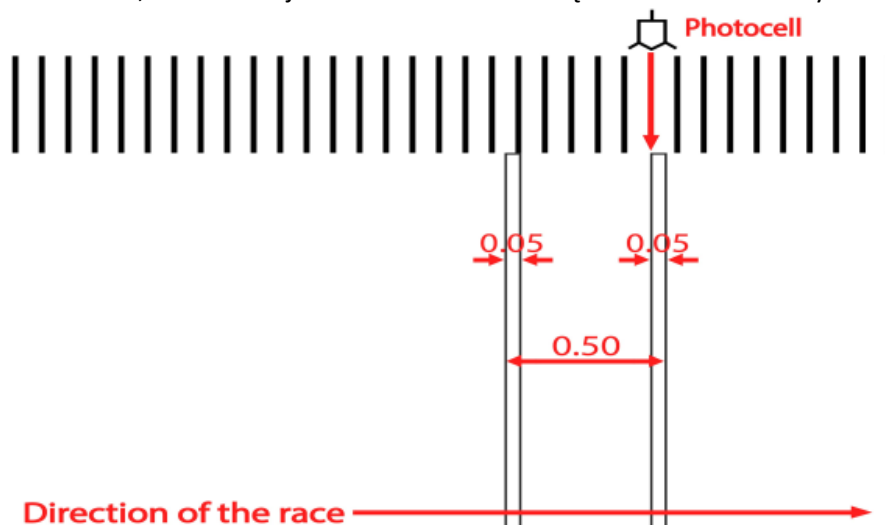
§14*Dopuszczalne maksymalne dystanse*

Kategoria wiekowa	dystans
Senior	Bez ograniczeń
Junior A / Młodzieżowiec	Bez ograniczeń
Junior B / Junior	Maraton
Kadet / Junior Młodszy	Półmaraton
Junior C / Młodzik	10 000 m

§15*Linia startu*

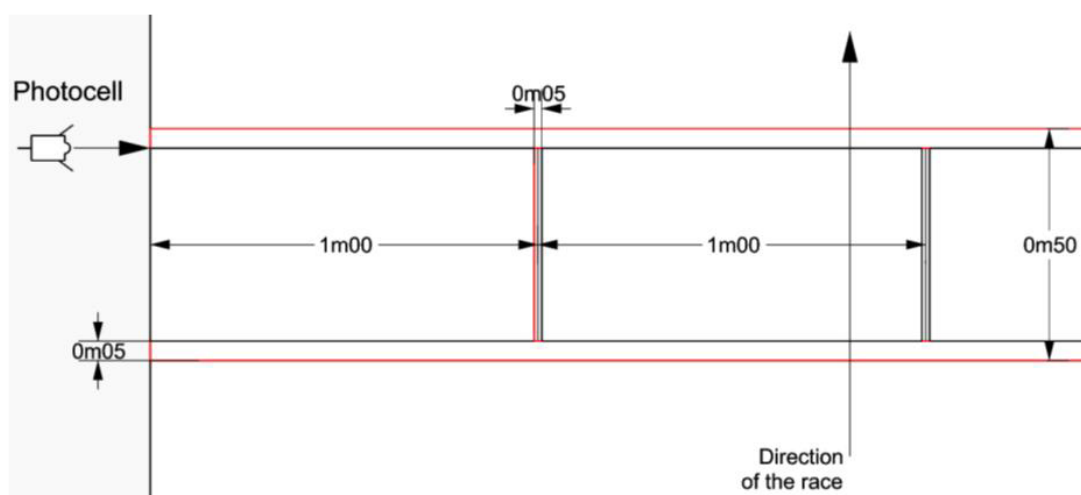
1. Linia startu musi być oznaczona białą linią o szerokości 5 centymetrów. Linia startu nie może znajdować się na zakręcie.
2. Dla sprintu 100 metrów linia startu przechodzi przez 2 lub 3 tory (tory o szerokości 2,6 m), druga linia jest cofnięta o 50 centymetrów względem linii startu. Linie muszą być szerokie na 5 cm.

- Linia startowa na dystansie 200 m musi być wyznaczona w odległości 60 cm od linii startu (linie wchodzi w odległość 60 cm).
- Dla 300 metrów, linia startu jest oznaczona białą linią o szerokości 5 centymetrów, druga jest



Przesunięta względem pierwszej o 50 centymetrów w tył. Photocella ustawiona jest na wysokości początku linii startu.

- Dla 1000 m, druga linia musi być przesunięta od linii startowej o 50 centymetrów, tory muszą mieć szerokość 1m.

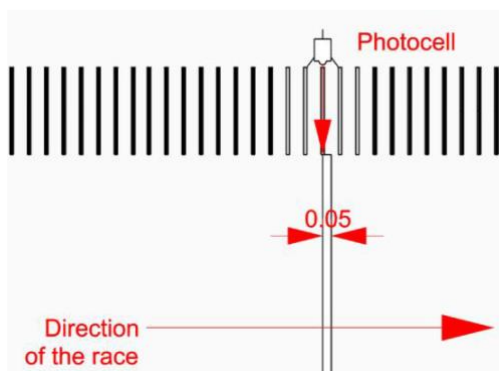


- Dla 500 m + D i wyścigu na jedno okrążenie, muszą być wyznaczone równe pola startowe, w przypadku toru o szerokości 6m – pole startowe musi być szerokości 1 m w przypadku toru 5 metrowego, 0,8 m.
- W przypadku wyścigu ulicznego, linia startu może zostać zmieniona w przypadku kiedy nie ma wystarczająco długiej prostej.
- W przypadku biegu na 1000 m (sprint) druga linia nie może być biała.

§16

Linia mety

- Linia mety musi być oznaczona linią białą o szerokości 5 cm. Meta nie może znajdować się na łuku. Linią końcową biegu jest wewnętrzna krawędź linii mety i na tę krawędź musi być ustawiona photocella (patrz rysunek).



2. Na ulicznych biegach, przed linią mety musi być 60 metrów prostej trasy, bez żadnych zakrętów.

Rozdział III

Wykroczenia i faule

1§

Definicja/rodzaje przewinień

1. Wyróżniamy 3 rodzaje przewinień:
 - a. Faul techniczny
 - b. Faul sportowy
 - c. Faul dyscyplinarny
2. W każdym przypadku sędzieja główny może zmienić kategorię faulu ze sportowego na dyscyplinarny, sędzieja główny ocenia sytuację, w której doszło do faulu sportowego i jeżeli jego zdaniem zawodnik dopuścił się faulu z premedytacją może zmienić klasyfikację faulu.

2§

False start

1. Główne zasady
 - a. Zawodnik (dużyna, sztafeta), który dopuści się dwóch false startów w tym samym wyścigu, zostaje zdyskwalifikowany DSQ-TF,
 - b. Kiedy jeden zawodnik dopuści się false startu, i to spowoduje start kolejnego zawodnika, to ostrzeżenie otrzymuje tylko zawodnik, który jako pierwszy popełnił błąd,
 - c. W każdym wyścigu w sytuacji false startu, sędzieja powinien sprowadzić zawodników z powrotem na linię startową (używa do tego sygnalizacji dźwiękowej – dwa wystrzały z pistoletu startowego lub dwa sygnały gwizdkiem). Start zostaje ponowiony,
 - d. Starter sygnalizuje zawodnikowi false start poprzez pokazanie mu żółtej kartki, drugi false start zawodnika sygnalizowany jest czerwoną kartką,
2. 300 m

- a. False start sygnalizowany jest kiedy zawodnik przekroczy tylną linię pola startowego
 - b. Tylko jeden false start jest dozwolony w biegu kwalifikacyjnym i jeden false start w finale.
3. 100 m, 500 m + D, 1 000 m, Jedno okrążenie
- a. False start jest sygnalizowany jeżeli zawodnik poruszy się lub wystartuje przed sygnałem startowym. W takiej sytuacji bieg jest zatrzymany, a zawodnik zostaje ukarany false start – faul techniczny TF,
 - b. False start jest sygnalizowany kiedy po komendzie startera „gotów” pierwsza rolka zawodnika wyjdzie poza blok startowy,
 - c. W biegach „sprint tournament” zawodnik może dopuścić się tylko jednego false startu w całym turnieju.

PRZYKŁAD:

Jeżeli zawodnik dopuści się pierwszego false startu w ¼ finału i drugiego w ½ finału, to zostaje zdyskwalifikowany - DSQ-TF.

4. Bieg wspólny

Zawodnik, który dopuści się false startu zostaje ukarany ostrzeżeniem (sędzia sygnalizuje to poprzez pokazania zawodnikowi żółtej kartki). Tylko jeden false start jest dozwolony.

3§

Opuszczenie miejsca rozgrywania biegu

1. Zawodnicy nie mogą przekraczać linii wyznaczającej tor jazdy. Zawodnicy, którzy dobrowolnie przekroczą tę linię w celu skrócenia trasy lub zdobycia lepszej pozycji zostaną zdyskwalifikowani DSQ-TF. Do decyzji sędziego należy określenie czy przekroczenie nastąpiło w sposób zamierzony, czy na skutek grupowego upadku bądź uniknięcia upadku lub innej sytuacji nie zależnej od zawodnika.
2. W biegu na czas opuszczenie toru przez zawodnika jest karane dyskwalifikacją DSQ-TF.
3. W biegu na 100 m – sprint zawodnik nie może dotknąć linii oddzielającej tory jazdy, dotknięcie linii karane jest dyskwalifikacją DSQ-TF.

4§

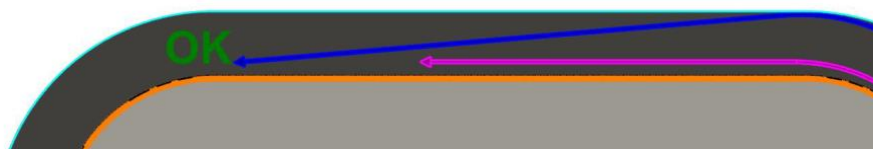
Zła zmiana

1. Dotknięcie i ciągnięcie zawodnika podczas zmiany jest niedozwolone i skutkuje ukaraniem drużyny przez sędziego głównego dyskwalifikacją DSQ-TF.
2. Zmiana musi rozpocząć się i skończyć w strefie zmian, jeżeli do tego nie dojdzie to drużyna zostaje ukarana dyskwalifikacją DSQ-TF.

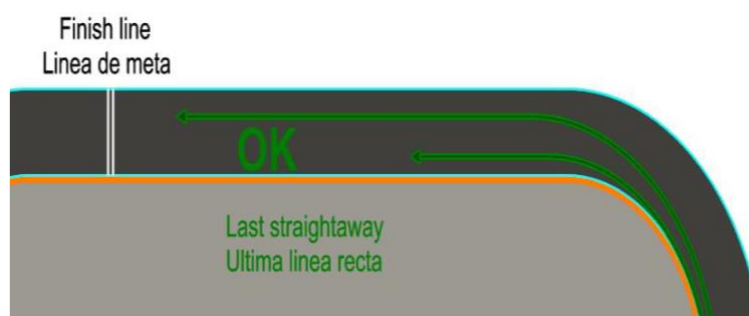
5§

Trajektoria

1. Zawodnicy podczas jazdy na dystansie mogą wybierać najkrótszą trajektorie jazdy



2. Na ostatniej prostej finishowej tylko niżej pokazane trajektorie są poprawne



6§

Przeszkadzanie

1. Zawodnik który prowadzi w wyścigu nie może przeszkadzać zawodnikom za sobą, musi kontynuować bieg prostą drogą bez niepotrzebnych zmian toru jazdy.



2. W żadnym wypadku zawodnik nie może popchnąć innego zawodnika lub przeciąć mu drogę tuż przed nim. Zabronione jest również holowanie, popychanie, przeszkadzanie, zajeżdżanie drogi, pomaganie innym zawodnikom.

3. W żadnym wypadku zawodnik jadący w peletonie nie może wypychać zawodnika próbującego dostać się do peletonu.
4. W przypadku kiedy wyścig odbywa się w pętli tor lub ulica, zawodnicy którzy są dublowani nie powinni przeszkadzać ani pomagać wyprzedzającym ich zawodników.

7§

Wsparcie zawodnika/pomaganie zawodnikowi

1. Surowo zabrania się zawodnikom przyjmowania jakiejkolwiek pomocy.
2. W przypadku upadku, zawodnik, który jest w stanie kontynuować wyścig musi wstać bez pomocy osób trzecich. W innym wypadku może zostać zdyskwalifikowany.
3. Zawodnik może otrzymywać informacje, polecenia od trenera.
4. Podczas maratonu lub innych długodystansowych biegów (dłuższych niż 20 000 m), zawodnik może dać wodę lub jedzenie swojemu koledze z drużyny.

8§

Nie przestrzeganie instrukcji sędziego

Jeżeli zawodnik nie dostosuje się do instrukcji sędziego lub spikera, zostanie ukarany/zostaną nałożone na niego sankcje.

9§

Kary/sankcje

Sankcje mogą być zastosowane podczas zawodów, w kierunku zawodników, którzy nie zastosowali się do instrukcji/poleceń sędziego lub złamali zasady etyki sportowej.

Sankcje jakie może nałożyć sędzia:

- a. Ostrzeżenie (W) ; Warnings
- b. Zmiana miejsca końcowego (RR) ; Reduction In Rank In the order of arrival (RR)
- c. Dyskwalifikacja ; (DSQ)
- d. Zawieszenie

10§

Ostrzeżenia

1. Ostrzeżenia mogą być dawane jako sankcje techniczne i za faule sportowe. Opisane sytuacje 2§-8§.
2. Każdy sędzia nadzorujący przebieg wyścigu, powinien niezwłocznie poinformować sędziego głównego o ukaraniu zawodnika ostrzeżeniem, sędzia główny musi zakomunikować to spikerowi.
3. Ostrzeżenia kumulują się : rundy i finał
4. Ostrzeżenia za faul sportowy (SF) nie mają miejsca w sprint tournament - 18§

11§

Spadek w rankingu

Kiedy zawodnik podczas wyścigu dopuszcza się faulu na jednym bądź kilku zawodnikach, może zostać ukarany zmianą miejsca w wynikach biegu. Decyzję o ukaraniu podejmuje sędzia główny.

12§

Dyskwalifikacje

O dyskwalifikacji zawodnika decyduje sędzia główny. Dyskwalifikację można otrzymać za:

1. Faul techniczny
 - a. Kiedy zawodnik dopuści się dwóch kolejnych false startów (300 m) w jednej rundzie,
 - b. Kiedy zawodnik dopuści się dwóch false startów,
 - c. Kiedy zawodnik źle wykona zmianę (sztafeta),
 - d. Podczas 100 m, jeżeli zawodnik dotnie linii oddzielającej tory zawodników,
2. Faul sportowy
 - a. Kiedy zawodnik dopuści się faulu z premedytacją lub stworzy niebezpieczeństwo dla innych zawodników,
 - b. Kiedy zawodnik otrzyma 3 ostrzeżenia podczas wyścigu (ostrzeżenia kumulują się w przejazdach kwalifikacyjnych i finałach)
 - c. Kiedy zawodnik otrzyma niedozwoloną pomoc,
 - d. Kiedy zawodnik ściągnie kask przed zakończeniem wyścigu,
 - e. Kiedy zawodnik samowolnie opuści trasę wyścigu,
 - f. Kiedy zawodnik nie zastosuje się do zasad technicznych tj. np. rozmiar kół, radio-kontakt z trenerem)

13§

Automatyczne zawieszenie

1. Kiedy zawodnik zostaje zdyskwalifikowany za faul sportowy (DSQ-SF), jest on automatycznie zawieszony z następnych wyścigach tego samego typu sprint/start wspólny, wyjątkiem tutaj jest bieg drużynowy. Ta zasada obowiązuje nawet wtedy, gdy następujący wyścig jest uważany za rozpoczęty.

14§

Sankcje i ranking

Sankcje/kary są nakładane przez sędziego głównego i powinny one być jawne. Każda nałożona kara musi zostać zanotowana w oficjalnych wynikach.

1. (W1) (W2) – dla jednego lub dwóch ostrzeżeń
2. (FS1) – za jeden false start

3. (RR) – za spadek w rankingu
4. (DSQ-TF) – za dyskwalifikację z powodu faulu technicznego, dyskwalifikowany zawodnik jest sklasyfikowany na ostatnim miejscu rundy/biegu,
5. (DSQ-SF) – za dyskwalifikację z powodu faulu sportowego, dyskwalifikowany zawodnik nie jest sklasyfikowany. Jego nazwisko widnieje na samym końcu oficjalnych wyników. Taki zawodnik nie otrzymuje punktów do rankingu.
6. (DNS) – do not start – zawodnik, który nie wystartował
7. (DNF) – do not finish – zawodnik, który nie ukończył biegu

15§

Sankcje i ranking – sprint

1. Tylko jeden false start jest dopuszczalny. Jeżeli zawodnik dopuści się drugiego false startu to musi zostać zdyskwalifikowany za faul techniczny. Zawodnik jest klasyfikowany.
2. Kiedy zawodnik dopuści się faulu sportowego to sędzia główny dyskwalifikuje go (DSQ-SF)
 - a. W przypadku gdy faul sportowy był spowodowany mimowolnie bez szkody dla pozostałych zawodników biegu, może zostać zastosowany przepis zamiany miejsca (Reduction in rank – RR). Jeżeli mimo zmiany miejsca, uzyskana lokata gwarantuje kwalifikację do kolejnej rundy to zawodnik do niej zostaje zakwalifikowany. Przepis ten nie może mieć zastosowania w biegu finałowym.

Dodatkowe przepisy dotyczące zawodów krajowych (MP i PP).

1. Puchar Polski

- Dystans 500m (i odpowiednio krótsze wśród młodszych) jest rozgrywany na zasadzie 2 rund – pierwsza to przejazd na czas na podstawie którego zestawiane są później finał A, finał B, finał C itd.
- Długie dystanse w przypadku dużej liczby zgłoszonych również rozgrywany jest dwuetapowo – biegi kwalifikacyjne decydują o kwalifikacji zawodników do finału A. finału B itd.
- w 2022 nie jest liczona klasyfikacja wielobojowa, a zawodnicy są nagradzani na wszystkich dystansach
- do klasyfikacji generalnej jest zaliczanych 9 najlepszych startów (na 12 możliwych)

2. Mistrzostwa Polski

- do uzyskania tytułu Mistrza Polski i przyznania medali niezbędny jest start minimum 4 zawodników/sztafet w danej konkurencji
 - na dystansie 100m pierwsza runda jest rozgrywana na czas, do półfinałów awansuje pierwsza 4 lub 9 (zależnie od ilości torów i ilości startujących)
 - na dystansie 200m do finału awansuje pierwsza 4 w każdej kategorii i podczas drugiego przejazdu walczy o medale
 - od 2022 roku od kategorii juniora B wzwyż rozgrywany jest również dystans 1000m. System rozgrywania jest dwuetapowy – do finału awansują zwycięzcy biegów + tyłu zawodników z najlepszymi czasami, żeby w finale startowało 8 osób.
 - rozstawienie do biegów podczas MP i ustawienie na starcie jest uzależnione od wyników podczas najkrótszego biegu danych Mistrzostw (100 lub 200m). Jeśli z jakiegoś względu nie został rozegrany jako pierwszy to bierze się pod uwagę najkrótszy bieg z odpowiednich mistrzostw z roku ubiegłego
 - sztafety w ramach MP są rozgrywane w kategoriach – młodzik, kadet (w tych dwóch kategoriach nie ma możliwości dodawania zawodników z innych kategorii), junior B oraz łączona w kategorii junior A + senior. W kategoriach junior B oraz łączonej junior A i senior można do składu dodać jednego zawodnika startującego kategorię niżej (nie może on jednak uczestniczyć w sztafecie w swojej kategorii). Podczas MP możliwość startu tylko w barwach swojego klubu.
 - w protokole końcowym ważne, żeby uwzględniać sztafety, które dokonały błędnych zmian przez co zostały zdyskwalifikowane (inny zapis niż DQ). Podawany jest tylko czas pierwszej sztafety na danym etapie(1/2 czy finał), a ewentualne sztafety zdyskwalifikowane odpowiednio na ostatnich miejscach w danym przejeździe w kolejności dyskwalifikacji jeśli zdarzy się więcej niż jedna w danym biegu. Nie można dopuścić do sytuacji jeśli w jednym półfinale zdarzy się więcej niż 2 drużyny DSQ i kolejna, która popełni błąd dostanie się do finału. W takim przypadku jeśli w drugim półfinale drużyny nie popełnią błędów, które kwalifikują się na DSQ mają możliwość jazdy w finale pomimo ustalonej wcześniej liczby kwalifikujących się z danego półfinału. Drugą możliwością jest kwalifikacja do finału 4 najlepszych czasów z półfinałów. Decyzja należy do sędziego głównego zawodów.
 - etapy rozgrywania dystansu 500m + D :
- Jeśli w kategorii jest poniżej 32 zgłoszonych zawodników rozgrywane są 3 rundy – pierwsza na czas, a następnie półfinał (8 najlepszych czasów) i finał (po 2 pierwszych zawodników z półfinałów).

W przypadku zgłoszenia większej ilości zawodników tj. 32 i więcej rozgrywane jest dodatkowo ¼ finału dla zawodników z 16 najlepszymi czasami w pierwszej rundzie, do półfinałów przechodzą po 2 pierwsze osoby z 4 biegów.

- Biegi na eliminacje – liczba startujących, eliminacje, liczba dojeżdżających do mety (preferowane rozwiązania):

2km – max 12 zawodników (pierwszy dzwonek od razu na starcie, dwie pierwsze eliminacje podwójne, pozostałe eliminacje pojedyncze 5 zawodników do mety. Preferowane 10 zawodników i 3 do mety

3km – max 15 zawodników (pierwszy dzwonek na 14 do końca, 3 pierwsze eliminacje podwójne, reszta pojedyncze, 5 zawodników do mety. Preferowane 13 zawodników i 3 do mety

5km – max 20 zawodników (pierwszy dzwonek na 24 do końca, 3 pierwsze eliminacje podwójne, reszta pojedyncze, 5 zawodników do mety. Preferowane 18 zawodników i 3 do mety.

10km – max 30 zawodników (pierwszy dzwonek na 46 do mety, 3 pierwsze eliminacje podwójne, reszta pojedyncze, 3 zawodników do mety.

Podczas wyścigów na trasie ulicznej zawodnicy mogą być eliminowani są co okrażenie, chyba, że ich liczba jest niewielka i sędzia główny na starcie zdecyduje inaczej.

Punkty

2km – 15 zawodników (5 zawodników do mety gdyby ewentualne duple)

3km – 20 zawodników (5 zawodników do mety gdyby ewentualne duple)

5km – 25 zawodników (5 zawodników do mety gdyby ewentualne duple)

10km – 30 zawodników (5 zawodników do mety gdyby ewentualne duple)

3. Inne

- istnieje możliwość dopuszczenia przez sędziego głównego do kolejnej rundy zawodnika, który odnotował upadek, a miał realne szanse awansu. Awans może być rozpatrywany jedynie gdy upadek zawodnika wydarzył się w wskutek kontaktu z innym zawodnikiem. Nie ma możliwości zastosowania awansu gdy upadek był wskutek błędu zawodnika bez udziału innych zawodników (np. utrata równowagi itp.)

- od 2022 roku będzie prowadzony ranking klubowy do którego będą zaliczane Torowe i Uliczne Mistrzostwa Polski oraz zawody cyklu Pucharu Polski

- liczba okrażień pozostałych do mety jest zawsze pokazywana prowadzącemu zawodnikowi, tak samo w przypadku dzwonka

- ewentualne skrócenie dystansu przy małej liczbie startujących jest decyzją sędziego głównego

- w wyścigach na eliminację rekomenduje się żeby zostawało do końca od 3 do 5 zawodników