

## Omnium.

Definição

### **3.2.247**

O Omnium é uma competição única que consiste em quatro provas com um número máximo de corredores definido pelo limite da pista (artigo 3.1.009), disputadas num só dia de acordo com a seguinte ordem:

#### 1. Scratch

10 km para Elite masculinos  
7.5 km para Elite femininas  
7.5 km para juniores masculinos  
5 km para Juniores.

#### 2. Corrida Tempo

10 km para Elite masculinos  
7.5 km para Elite femininas  
7.5 km para juniores masculinos  
5 km para Juniores Femininas

#### 3. Eliminação

#### 4. Corrida por pontos

25 km para Elites masculinos  
20 km para Elites femininos  
20 km para juniores masculinos  
15 km para juniores femininos

### **3.2.247bis**

No caso das competições em que o número de corredores ultrapasse o limite da pista e para as quais não exista um sistema de qualificação para estabelecer o número de participantes, a sua seleção é feita da seguinte forma:

Todos os corredores inscritos têm que em primeiro lugar participar em mangas de qualificação da prova por Pontos disputadas de acordo com a distância e número de sprints definidos no regulamento das qualificações da prova por Pontos. As mangas decorrem de forma a qualificar até ao número máximo de corredores permitidos nessa pista, sem necessariamente qualificar o número máximo de corredores autorizados. Um número igual de corredores é qualificado em cada manga para participar no Omnium.

Os corredores não qualificados para participar no Omnium são classificados em conjunto no último lugar. Os corredores que não terminem as mangas de qualificação não são classificados (DNF). (18.06.10)  
Organização da competição

### **3.2.248**

Sempre que possível, as provas são separadas umas das outras por um intervalo de pelo menos de 30 minutos.

### **3.2.249**

Um corredor que não alinhe à partida de uma prova, não pode participar nas provas seguintes e é considerado como desistente. O seu nome figura no final da classificação com a menção “DNF” (desistente).

### **3.2.249bis**

Em todas as provas, os corredores alinham em fila indiana ao longo da balaustrada e no corredor dos sprinters pela ordem indicada na lista de partida. Para a prova de Scratch, essa ordem será baseada no último ranking da UCI do Omnium. Para a Prova de Pontos Eliminação e Tempo, essa ordem é feita com base na classificação atualizada e intermédia do Omnium. (01.10.17)

## **Classificação**

### **3.2.250**

Uma classificação completa será estabelecida para as primeiras três provas.

Para estas três provas unicamente, cada vencedor receberá 40 pontos, cada segundo lugar receberá 38 pontos, cada terceiro lugar receberá 36 pontos, etc. (14.10.16)

A partir da 21ª posição inclusive, cada corredor receberá 1 ponto.

### **3.2.251**

Antes da partida da Corrida por Pontos, será estabelecida uma Classificação Geral atualizada e os corredores iniciarão a Corrida por Pontos com os pontos acumulados ao longo das três primeiras provas. Os corredores somarão ou diminuirão pontos à sua pontuação total, ao ganhar e ao perder voltas e através dos pontos conquistados nos sprints da Corrida por Pontos.

A Classificação Final do Omnium progride através da Corrida por Pontos.

O vencedor do Omnium é o corredor que obtiver maior pontuação. (14.10.16)

### **3.2.251bis**

O abandono em qualquer uma das provas, será considerado como abandono da competição e será registado na classificação final, após o último corredor classificado e com a indicação “DNF” (did not finish – não terminou).

Com exceção da Prova de Eliminação, um corredor que seja retirado de qualquer uma das provas será penalizado com a dedução de 40 pontos. (15.03.16)

### **3.2.251ter**

Na prova de Scratch, qualquer corredor que não termine a sua prova devido a uma queda, ou porque não pode regressar à pista no último quilómetro, receberá a posição disponível seguinte (e os pontos) tendo em consideração as voltas perdidas e o número restante de corredores em pista nesse momento.

No caso do Scratch, o corredor que perca duas voltas será penalizado com uma dedução de 40 pontos de acordo com 3.2.251bis e pode ser retirado. A sua classificação será determinada pelo número restante de corredores em pista nesse momento.

Na prova de Pontos e na prova Tempo, o corredor que não possa voltar à pista no último quilómetro terá a posição no sprint final determinada em função do número restante de corredores em pista nesse momento. (01.10.17)

### **3.2.252**

Em caso de empate na Classificação Final, os lugares conquistados no sprint final da última Prova - Corrida por Pontos, serão decisivos para o desempate. (20.06.14)

## Corrida por Pontos

### 3.2.114

A corrida por pontos é uma especialidade na qual a classificação final é estabelecida pelos pontos ganhos e acumulados pelos corredores nos sprints e através de voltas ganhas. (01.01.03)

Organização da competição

### 3.2.115

De acordo com o número de corredores inscritos para esta especialidade, os comissários comporão séries de qualificação e determinarão o número de corredores melhor classificados em cada série, que participarão na final.

### 3.2.116

Nas pistas de 250m ou menos, os sprints intermédios disputam-se a cada 10 voltas. A prova é sempre corrida num múltiplo de 10 voltas. Nas outras pistas, os sprints intermédios disputam-se após um número de voltas equivalente á distância mais aproximada de 2 quilómetros, ou seja:

- de 7 em 7 voltas nas pistas de 285,714 m

- de 6 em 6 voltas nas pistas de 333,33 m

- de 5 em 5 voltas nas pistas de 400 m

-

**3.2.117** A competição desenrola-se respeitando as distâncias, número de voltas e número de sprints que constam no seguinte quadro:

Comprimento da pista (em metros)	Homens				Mulheres				Homens Juniores		Mulheres Juniores	
	Qualificação		Final		Qualificação		Final		Final		Final	
	15 km		30 km		10 km		20 km		15 km		10 km	
	Vlt	Spr	Vlt	Spr	Vlt	Spr	Vlt	Spr	Vlt	Spr	Vlt	Spr
250 Mt	60	6	120	12	40	4	80	8	60	6	40	4

	Qualificação		Final		Qualificação		Final		Final		Final	
	16 km		30 km		10 km		20 km		16 km		10 km	
	Vlt	Spr	Vlt	Spr	Vlt	Spr	Vlt	Spr	Vlt	Spr	Vlt	Spr
285,714	56	8	105	15	35	5	70	10	56	8	35	5
333,333	48	8	90	15	30	5	60	10	48	8	30	5
400	40	8	75	15	25	5	50	10	40	8	25	5

Vlt = Voltas / Spr = Sprints

### 3.2.124

Um corredor descolado do pelotão e dobrado não pode liderar, sob pena de expulsão.

### 3.2.118

São atribuídos 5 pontos ao primeiro corredor de cada sprint, 3 pontos ao segundo, 2 pontos ao terceiro e 1 ponto ao quarto. Os pontos atribuídos no último sprint após a distância total ser percorrida serão a dobrar (10 – 6 – 4 – 2 pontos).

Um corredor que ganhe uma volta ao pelotão principal conquista 20 pontos.

Um corredor que perca uma volta ao pelotão principal perde 20 pontos. (14.10.16)

### 3.2.119

Em caso de igualdade em pontos, é considerado o melhor lugar no sprint final. (01.01.04)

### **3.2.120**

Antes da partida, metade dos corredores são alinhados ao longo da balaustrada, a outra metade é sustida em fila indiana no corredor dos sprinters.

### **3.2.121**

A partida é lançada, depois de uma volta neutralizada.

### **3.2.122**

Os sprints regem-se pelas regras das provas de velocidade.

### **3.2.123**

Considera-se que o corredor ganhou uma volta e, portanto, 20 pontos, quando alcança o último corredor do pelotão principal. (01.02.03)

### **3.2.125**

Se numa volta pontuável para a classificação, um ou mais corredores alcançarem o pelotão principal, esses corredores beneficiam de uma volta ganha, portanto, 20 pontos. Os pontos do sprint são atribuídos aos corredores fugitivos seguintes ou aos da cabeça do pelotão. (01.01.03)

### **3.2.126**

Os corredores descolados do pelotão e alcançados por um ou mais corredores em vias de ganhar uma volta, não podem liderar estes últimos, sob pena de expulsão. (01.01.03)

### **3.2.127**

Os corredores com uma ou mais voltas de atraso podem ser eliminados pelo colégio de comissários. (01.01.02)

### **3.2.128**

Em caso de combinação entre corredores, o (N) juiz-árbitro pode eliminar os corredores em questão, eventualmente após advertência.

### **3.2.129**

Em caso de acidente reconhecido, o corredor tem direito a uma neutralização durante o número de voltas que mais se aproxime dos 1300 metros. Ao regressar à pista, tem de retomar a posição que ocupava antes do acidente.

### **3.2.130**

Os corredores em situação de neutralização não podem voltar à pista no último quilómetro. Caso o último quilómetro comece no período de neutralização autorizado na sequência de um acidente reconhecido, e que os corredores não consigam regressar à pista antes do início do último quilómetro, estes devem constar nos últimos lugares da classificação, de acordo com os pontos acumulados antes do acidente. (01.10.11)

### **3.2.131**

No caso de queda de mais de metade dos corredores, a corrida é parada e os comissários estabelecem a duração da interrupção. Uma nova partida será dada respeitando as posições no momento da queda.

### **3.2.132**

O corredor vítima de acidente reconhecido nas últimas cinco voltas não volta à pista, mas figura na classificação final em função das voltas ganhas ou perdidas e dos pontos conquistados antes do acidente.

## **SCRATCH**

Definição

**3.2.173** O scratch é uma corrida individual, numa distância determinada. (01.01.02)

### **Organização da competição**

#### **3.2.174**

As provas desenrolam-se nas seguintes distâncias.

Elites masculinos 15 km

Elites femininas 10 km

Juniores masculinos 10 km

Juniores femininas. 7,5 km

## **Prova de Eliminação**

#### **3.2.219**

A organização da competição é gerida pelo regulamento particular da prova.

#### **3.2.220**

Antes da partida, metade dos corredores alinha ao longo da balaustrada exterior e a outra metade são sustidos em fila indiana no corredor dos sprinters. (29.01.10)

#### **3.2.221**

A partida é lançada após uma volta neutralizada, durante a qual os corredores devem rolar em grupo compacto e a uma velocidade moderada.

#### **3.2.222**

De 2 em 2 voltas é disputado um sprint nas pistas de menos de 333,33m, e em todas as voltas nas pistas de 333,33m ou mais.

#### **3.2.223**

Após cada sprint, o último corredor segundo a posição da roda traseira na linha de chegada, é eliminado.

### **Definição**

**3.2.218** A prova de eliminação é uma prova individual na qual o último corredor de cada sprint intermédio é eliminado.

### **Organização da competição e Desenvolvimento da prova**

Nas pistas com menos de 333,33m, cada volta que antecede o sprint é indicada com um toque de sineta.

Se um ou vários corredores forem ultrapassados ou abandonarem a prova entre dois sprints, serão eles os eliminados no sprint seguinte.

Em determinados casos, os comissários podem decidir eliminar um corredor que não o último do sprint (por exemplo, quando um corredor passa na banda azul). O presidente do colégio de comissários é responsável por tomar a decisão final sobre quem é eliminado com base nas informações recebidas do juiz árbitro e dos outros comissários.

Em qualquer dos casos, a decisão sobre que corredores são eliminados tem que ser tomada e anunciada antes que os corredores passem a linha de perseguição do lado oposto após o sprint de eliminação. Se não for possível tomar uma decisão nesse espaço, nenhum corredor será eliminado até ao sprint seguinte. **Esta situação deve ser assinalada através de uma bandeira verde, na Linha de chegada.**

Um corredor eliminado tem de abandonar a pista imediatamente, caso contrário será desqualificado. Caso o corredor não abandone imediatamente a pista, o presidente do colégio de comissários pode decidir neutralizar a corrida para fazer sair o corredor. (21.06.18)

### **3.2.223bis**

Os corredores eliminados serão classificados pela ordem inversa do momento da sua eliminação (por exemplo, o primeiro corredor a ser eliminado é classificado em último lugar, o segundo a ser eliminado é classificado em penúltimo lugar, etc.). (18.06.10)

### **3.2.224**

Os dois últimos corredores em prova disputam o sprint final. A sua classificação é estabelecida de acordo com a posição da roda da frente na linha de chegada.

### **3.2.225**

Uma volta ganha não conta.

### **3.2.226**

Em caso de acidente reconhecido que envolva um ou mais corredores, por decisão do presidente do colégio de comissários, a corrida é imediatamente neutralizada por uma distância máxima equivalente ao número de voltas que mais se aproxime da distância de 1300m, para permitir aos corredores envolvidos o seu retorno ao pelotão. No caso em que todos os corredores em pista são vítimas de um acidente reconhecido, a corrida é neutralizada por um período máximo de 3 minutos, para permitir aos corredores envolvidos o regresso à pista.

A neutralização é indicada por bandeira amarela na linha de meta e todos os corredores em pista têm que rolar em grupo compacto a uma velocidade moderada. A posição dos corredores fugitivos ou descolados no momento do acidente não é tido em consideração.

A corrida é retomada no momento em que é retirada a bandeira amarela e através de tiro de pistola do starter. O corredor que não possa retomar a corrida nesse momento é eliminado e a sua posição determinada segundo o momento da sua eliminação. A sineta toca na volta seguinte para indicar o início do sprint.

Com exceção do caso em que todos os corredores em pista são vítimas de um acidente reconhecido, nenhuma neutralização pode ser concedida a partir do momento em que se encontrem 4 ou menos corredores em pista; o corredor que não termine a prova é eliminado e a sua posição determinada segundo o momento da sua eliminação. (30.09.10)

### **3.2.226bis**

Em caso de combinação entre corredores, estes são desqualificados. (29.01.10)

## Corrida Tempo

### **Definição**

#### **3.2.259**

A corrida Tempo é uma especialidade na qual a classificação final é estabelecida pelos pontos ganhos e acumulados pelos corredores nos sprints e através de voltas ganhas.

### **Organização da competição**

#### **3.2.260**

Com exceção das especificidades registadas neste capítulo (ainda que implicitamente), as regras das corridas por Pontos aplicam-se da mesma forma à corrida Tempo.

#### **3.2.261**

Após as 4 primeiras voltas, os sprints serão disputados todas as voltas. No final da quarta volta, a sineta tocará para indicar o início das voltas de sprint.

#### **3.2.262**

Será atribuído 1 ponto ao primeiro corredor de cada sprint, incluindo no último sprint.

Um corredor que ganhe uma volta sobre o pelotão principal conquista 20 pontos.

Um corredor que perca uma volta sobre o pelotão principal perde 20 pontos. (05.04.17)

### **Desenrolar da prova**

#### **3.2.263**

Antes da partida, metade dos corredores são alinhados ao longo da balaustrada, a outra metade é sustida em fila indiana no corredor dos sprinters.

#### **3.2.264**

A partida é lançada, depois de uma volta neutralizada, durante a qual os corredores devem circular em pelotão compacto e em velocidade moderada.