



ACLARACIONES SOBRE EL BLOQUEO/BLOCKING Y

IR A RUEDA / DRAFTING

 Dentro del segmento del ciclismo, hay dos tipos de competiciones en función de ir a rueda esté o no permitido. Independientemente del tipo de competición, **NO** está permitido ir a rueda *entre deportistas de diferente sexo*. Tampoco está permitido ir a rueda para aquellos deportistas que, circulando en el mismo grupo, *no se encuentren en la misma vuelta del segmento ciclista*. No está permitido *seguir la estela de un vehículo a motor* (coche, moto, etc.).

En el segmento de ciclismo, cuando la competición es de las que NO está permitido ir a rueda. Existen dos tipos de infracciones:


 **Bloqueo / Blocking:** Los deportistas deben mantenerse a un lado del recorrido y no provocar una incidencia de bloqueo a los deportistas que vienen por detrás. Deben circular por el lado derecho de la calzada. EL adelantamiento por el lado derecho del deportista adelantado es motivo de descalificación, tarjeta roja.

Según como se indica en el Reglamento de Competiciones FETRI, en su artículo 5.7. (Pág.43):

“ a) Los deportistas deben mantenerse a un lado del recorrido sin crear una situación de peligro para otros deportistas.

b) La situación de bloqueo se produce cuando un deportista no puede adelantar al deportista que le precede porque se encuentra en el recorrido obstruyendo el posible adelantamiento de otros deportistas.

c) Un deportista que genere una situación de bloqueo será sancionado con una tarjeta amarilla. Dicha sanción se cumplirá en la siguiente área de penalización.”

 **Ir a rueda / Drafting:** Los deportistas únicamente deben entrar en la zona de drafting, cuando van a realizar el adelantamiento a otro deportista. El tiempo de adelantamiento y la zona varía según la distancia de la competición.

Según como se indica en el Reglamento de Competiciones FETRI, en su artículo 5.5. (Pág.40):

“ a) Ir a rueda es entrar con la bicicleta en la zona considerada como “zona de drafting”.

1. Zona de drafting para las competiciones de media y larga distancia: la zona de drafting tendrá 12 metros lineales desde el extremo de la rueda delantera. Un deportista podrá entrar en la zona de drafting de otro deportista para adelantarle. Para efectuar esta maniobra contará con un máximo de 25 segundos.

2. Zona de drafting para las competiciones de distancia estándar o inferior: la zona de drafting tendrá 10 metros lineales desde el extremo de la rueda delantera. Un deportista podrá entrar en la zona de drafting de otro deportista para adelantarlo. Para efectuar esta maniobra contará con un máximo de 20 segundos."



Tabla resumen según distancias de la competición.

| | Zona de drafting (m) | Sanción de tiempo infracción por drafting Color tarjeta | Tiempo de permanencia en zona de drafting (adelantamiento) | Sanción de tiempo infracción por blocking Color tarjeta |
|--------------------------|----------------------|--|--|--|
| Sprint / Inferior | 10 m | 1 minuto | 20 segundos | 10 segundos |
| Estandar | 10 m | 2 minutos | 20 segundos | 15 segundos |
| Media distancia | 12 m | 5 minutos | 25 segundos | 30 segundos |
| Larga distancia | 12 m | 5 minutos | 25 segundos | 1 minuto |

Notificación de la sanción por drafting / blocking.

El Oficial determinará la sanción de tiempo y se lo notificará al deportista tan pronto como sea seguro hacerlo de la siguiente manera:

1. Infracciones por blocking:

(i) Haciendo sonar un silbato, mostrando una **tarjeta amarilla** diciendo el número del deportista y "Sanción por blocking, debes detenerte en la próxima área de penalización". El Oficial debe asegurarse de que el deportista recibe la notificación.

2. Infracciones por drafting:

(i) Haciendo sonar un silbato, mostrando una **tarjeta azul** diciendo el número del deportista y "Sanción por drafting, debes detenerte en la próxima área de penalización". El Oficial debe asegurarse de que el deportista recibe la notificación.

