

第54回 近畿高等学校自転車競技大会 トラックの部 大会特別規則

平成29年6月16日～18日 和歌山競輪場

近畿高体連自転車競技専門部

<第1章 競技運営事項>

1 本大会は2017年日本自転車競技連盟規則、および大会特別規則で実施する。

2 異議申し立て

異議申し立ては認めない。

3 機材について

ヘルメット

JCF公認シールが貼付されているものを練習時も含め使用する。シールが貼付されていないもの、劣化、破損が確認されるもの等は使用を認めない。

なお、タイムトライアル用（エアロヘルメット）の公認ヘルメットは、スプリント予選、タイムトライアル、インディヴィデュアルパーシュート、チームパーシュート、チームスプリントの競技時のみに限定し使用を認める（練習時は不可）。

また、JKA公認ヘルメット（競輪用ヘルメット）の使用を認める。

シューズ

競技ではレーサーシューズを着用のこと。

記名の表示

ヘルメット・機材等に学校名を表示してもよいが、個人名は原則として禁止する。ただし、管理上必要と認められる小さい文字は許容する。

4 服装

(1) 開・閉会式および表彰式のユニフォームは、学校で統一したものを着用すること。

(2) レースに出場するジャージは全国高体連に登録されているものとする。

(3) 競技会場および式典会場内においては、監督・選手はアップシューズ（運動靴）を着用のこと。

5 補欠選手起用・欠場の取り扱い

監督会議までは、事故等による補欠起用を認める。個人と団体の両方にエントリーしている選手が、正当な理由申告なしで、片方の種目を欠場した場合は、それ以降のすべての競技に出場できない。なお、近畿大会本大会に補欠起用された選手は新人大会に参加することはできない。

6 表彰式への参加

表彰式に参加しない選手、チームには賞状は授与しない。順位は空位とする。

7 応援等について

- (1) フィールド内からは、監督・選手ともに応援・指示をしてはならない。ただし、パーシュートまたはタイムトライアル種目は、ホームバックの直線にて競技役員の支障にならない範囲で監督1名の指示を認める。
- (2) チーム関係者および応援者は、直接選手に対してハンドマイク・無線などの電気製品による応援または指示をしてはならない。
- (3) 応援は1センター付近の観戦スタンドから行う。のぼり等の取り付けは1センター（応援観戦スタンド前は不可）から4コーナーまでとする。

＜第2章 トラックレース共通事項＞

1 招集

- (1) 招集は敢闘門前の招集所で出走15分前までに行うこと。団体種目の選手登録は45分前までに行うこと。スタート時刻に遅れた場合は、失格とする。
- (2) 招集所では、出走意思の確認、ユニフォーム・ヘルメットの確認、ヘルメットカバーの受け取りおよび返却、スタート位置の抽選を行う。

2 自転車検査およびギアチェック

- (1) 招集所において、出走前に検車を行う。
- (2) ギア比チェックは審判長の判断のもと適時行う。違反者および検査の拒否は失格とする。またヘルメット・ユニフォームの違反も競技終了後であっても、失格となる場合がある。

3 競走中の違反行為の取り扱い

- (1) 相手選手またはレースに著しい影響を与えた場合は、違反した選手を呼び、警告・降格・失格の何れかを宣言する。（必要に応じて監督を呼ぶこともある。）また、相手選手を故意に落車させた場合は失格とし、以後の競技に出場できない。
- (2) 違反行為等は、通告するとともにコミニユケに記載する。また、その違反行為は大会期間中有効とし、累積扱いとする。

4 走路入退場方法

- (1) 選手・監督の競技場の入退場は、バック側の敢闘門を利用する。
また選手の介添えは、一人を原則とする。走路上は、レーサーシューズでの歩行を禁止とする。
- (2) スタート地点には、必ず予備の車輪・工具等を準備しておくこと。指定の時間までに修理・交換が終了しない場合、出走並びに再出走を拒否する場合がある。

5 ヘルメットカバー

- 4km速度競走、スクラッチ、ポイントレース、ケイリンで使用する。
※使用できるヘルメットは、ヘルメットカバーが装着できるものとする。

6 スタートの方法

- (1) スプリント、ケイリン、チームスプリント、4 km チームパーシュートの2～4走のホルダー、ポイントレースとスクラッチレース（1番選手以外）は原則として各学校で行う。（不可能な場合は競技役員が行う）
- (2) H・Bからスタートする種目は、両方の自転車がホルダーについた段階で旗が掲げられ、スタートのカウントダウンを30秒前から開始する。

7 ボディゼッケンに関して

監督会議にて連絡する。

<第3章 トラックレース種目別詳細>

1 スプリント

- (1) 予選は1人ずつの時差発走とし、2周回で行う。
- (2) 予選の結果、上位12名が1／8決勝に進出する。敗者は敗者復活戦に回る。同タイムの場合は当該競技者間の抽選により順位を決定する。また、事故については1回のみ再スタートが与えられる。
- (3) 競技は2周で行う。
- (4) トラックの内側に位置する競技者は追い越されない限り、トラック反対側の中央線に達するまで少なくとも歩行する程度の速度で先行しなければならない。各レースにおいて2回のスタンドスタイルが許される。スタンドスタイルは最大30秒までとし、これを過ぎた場合、先行競技者はスターターにより競技を継続するよう指示される。先行競技者がこの指示に従わなかった場合、スターターは競技を中止し、他の競技者にその対戦の勝利を宣言する。3名または4名による場合、降格競技者を除外して、ただちに2名または3名により再発走とする。
- (5) 最終スプリント中、あるいは200m線以前にスプリントを開始した場合でもフィニッシュラインまで各自の走行ラインを保持しなければならず、相手競技者の追い抜きを防ぐため、最小限1車長先行するまではいかなる動きもしてはならない。

2 3 km インディヴィデュアルパーシュート

- (1) 予選のタイムにより、上位4名は3・4位決定戦を行う。5～8位は予選のタイムで決定する。
- (2) 予選中の事故
 - ① 最初の半周中に事故があった場合、競走は中止され、ただちに再スタートとする。事故を起因とする再スタートは1回のみである。
 - ② 半周後に事故があった場合は、競技を中止しない。事故にあった競技者は、予選の最後に再スタートが認められる。
 - ③ 再スタートは1回のみ認められる。
- (3) 順位決定戦中の事故
 - ① 最初の半周以内の事故があった場合は予選に準じる。

- ② 最後の1 km以前で事故が起きた場合競走は中止し、5分以内にコミッセルパネルが計算し、指定したそれぞれの位置から再スタートし、残りの距離を競走する。
 - ③ 最後の1 km以内で事故が起きた場合のうち、先行競技者に事故があった場合には結果を確定し、先行競技者を勝者とする。先行していない競技者が事故にあった場合、先行競技者は競技を継続し、タイムを計時する。
 - ④ 再スタートは1回のみ認められる。
- (4) 予選・順位決定戦ともに追い抜きがあった場合でも双方完走する。

3 1 kmタイムトライアル・500 mタイムトライアル

- (1) 事故が起きた場合は、その競技者は再スタートとすることが出来る。
- (2) 不正スタートの場合、競技者は直ちに再スタートしなければならない。
- (3) 競技者は合計2回までのスタートが認められる。

4 ケイリン（新競技規則）

- (1) 競技は1回戦・敗者復活戦・準決勝・決勝の順に行う。
- (2) スタート位置は抽選によりホーム側中央線にスプリンターレーンを空けて横一列で並ぶ。
- (3) ペーサはスプリンターラインの内側を走り、スタート時は30km/h、徐々に加速し、離脱時は50km/hとする。
- (4) スタートは、ペーサがスプリンター・レーンにおいて中央線に接近する時に行う。スタートにおいて競技者は抽選によって決定されたペーサの直後の位置を取ることとし、少なくとも最初の周はペーサの後ろにつかなければならず、これを行なわなかった場合直ちに競技を中止し、その競技者を失格とする。再スタートにあたっては、残った競技者は最初と同じ相対的な位置を保って、直ちにペーサを追走しなければならない。
- (5) 競技はスプリント規則に準じて行う。
- (6) 一人または複数の競技者が、ペーサがトラックを離れる前にペーサの前輪前端を追い抜いた場合、競技を停止し、失格とされる違反競技者を除外して再スタートとする。
- (7) 周回数4周、ペーサ離脱位置は残り2周回の中央線で走路を離れる。
競技者たちはペーサがトラックを離れる時まで、ペーサの直後についてなければならない。
- (8) スタートから半周以内に事故が起こった場合、再スタートを行う。

5 スクラッチ

- (1) 予選は6 km、決勝は8 kmで行う。
- (2) スタート位置は、半数の競技者は外側に沿って一列に並び、残りの半数の競技者はスプリンターレーンに一列に並ぶ、1周のニュートラルラップの後、号砲を鳴らしてフライングスタートを行う。各校でホルダーを用意する。
- (3) 主集団に追いつかれた競技者は直ちにトラックを離れなければならない。
- (4) 最終順位は獲得周回を考慮に入れて、最終スプリントで決定する。
- (5) 競技の最終周回はベルにより示す。

- (6) 事故にあった競技者には3週のニュートラリゼーションを与える。ただし、最後の1kmではトラックに戻る事が出来ない。完走しない競技者には順位を与えない。
- (7) 集団落車があった場合は競技を中断する。コミッセールは全距離を再スタートするか、落車時の状況から残り距離を再スタートするかを決定する。悪天候における競技中断についても同様に適用する。

6 ポイントレース（新競技規則）

- (1) 決勝24kmで行う。
- (2) スタート位置は、ヘルメットナンバー1から9番はスプリンターレーンに並ぶ。ヘルメットナンバー10番以降は外側に並ぶ。1番選手は競技役員がホルダーを行う、2番選手以降は各校でホルダーを用意する。

(3) 競技手順

- ① 1週の競技外周回後、号砲を鳴らしフライングスタートにより競技を開始する。
- ② 中間と最終スプリントの1位競技者には5点、2位は3点、3位は2点および4位は1点を与える。レース終了時の最終スプリントにおいては倍の得点を与える。
- ③ 最大の集団に追いついた競技者には20点を与える。主集団より1周遅れた競技者は20点を差し引かれる。
- ④ 最終成績は、得点で優劣がない場合最終スプリントの順位で決定する。
- ⑤ 中間・最終スプリントのときに追いつきが発生した場合も、追いついた競技者に20点を与え、スプリントにおいて与えられるポイントは、後方あるいは、集団の前方の競技者に与えられる。
- ⑥ 集団から後方に遅れて、周回を獲得しようとする一人または複数の競技者に追い付かれた競技者は追い付いた競技者に助力を与えてはならない。
ただし、順位を与えられる選手の数、入賞者の数に満たないことが予想される場合は、周回遅れの選手の扱いについてコミッセールが判断する。
- ⑦ 1周遅れあるいはそれ以上遅れた選手は競走から除外される。また、競技者間に共謀があると認められた場合1回の警告後、失格とする。

(4) 違反行為

原則として、通告によって注意・警告を与え、その後も違反を繰り返す選手は、降格・失格処分とする。ただし、違反行為が重大である場合はこの限りではない。

(5) ニュートラリゼーション（競技への復帰）

- ① 認められる事故が起きた場合、その競技者に3周回のニュートラリゼーションを与える。走路への復帰にあたっては、その競技者が事故前に占めていた位置から再開する。
- ② ニュートラリゼーションを与えられた競技者は、最後の1kmの間にトラックに戻ることはできない。認められる事故により与えられたニュートラリゼーション中にこの最後の1kmが始まり、競技者が復帰できなかった場合、この競技者のフィニッシュ着順は最終順位とされ、事故前に獲得したポイントに従って順位がつけられる。
- ③ 最終5周以内で認められる事故に遭った競技者は、事故前に獲得または失った周回および

得点に基づいた成績を与える。その他の完走しなかった競技者は最終成績に含めない。

7 4km速度競走

- (1) 判定線を通過する競技者が同着の場合は、同着者全員に先頭責任取得を認める。
- (2) 1周追い抜かれた競技者は、先頭責任完了者でも競技から除外する。ただし当該競技成立に著しい支障をきたす場合においては、この限りではない。
- (3) スタートしてから30m以前で事故が起こった場合は再スタートとする。
- (4) 競技者が再スタートを求める場合は、手をあげて合図しなければならない。この場合、スタータは2発の合図により競走を中止させ、コミッセルは、競走中止の要請を検討し、正当でない場合は、その競技者を除いて再スタートさせる。再スタートの原因となった競技者は、最外側からスタートさせる。
- (5) 2回の不正スタートした競技者は除外される。
- (6) 全ての競技者が正当なスタートをすることができなかつたと、スターターが判断したときは、競走は2発の合図で中止する。
- (7) 先頭責任が奇数の場合、未完了の競技者の中ではホーム・バックを均等に完了している選手を優位とする。
- (8) 競走中の行動は、スプリントの規則を適用とする。
- (9) 半数以上が一度に落車した場合、レースを中止して、全距離再スタートする。

8 4kmチームパーシュート

- (1) スタート時には4名の選手が揃っていること。
- (2) 事故
 - ① 最初の30m以内の場合、直ちに再スタートする。
 - ② 最初の30m以降は1名が関与した認められる事故であるならば
 - (ア) 3名でレースを続行する。
 - (イ) 1周以内に停止し再スタートする。のうちいずれかの選択ができる。
 - (ウ) 事故後の再走行中に事故（認められる事故であるかないかは関係なく）にあったチームは、3名で競技を続行しなければならず、さもなければ失格となる。
- (3) 各チームの競技者は1mの横間隔をおいてスタート・ライン上に横一列に並ばなければならない。
- (4) 2・3・4番手の選手も不正スタートの対象となる。
- (5) 追いつき時、赤旗・音声により前を走るチームの先頭交代を禁止する。
- (6) 追い抜きがあつた場合でも双方完走する。

9 チームスプリント（新競技規則）

- (1) 当該競技者の先頭交代時に、先行競技者の前輪前端は後続競技者の前輪先端より前方で中央線を越えなければならない。その後、先行競技者は直ちに外方に移動し、中央線の後方15mを

過ぎることなくスプリンター・ラインの上方に出なければならない。

- (2) 各競技者は必ず1周ずつ先頭を走る。また、1番内側の競技者は最初に先頭を走らなければならない。先頭を走るべき競技者は周回終了後、外側に離脱する。その離脱位置がスタートフィニッシュラインより15mを過ぎていても離脱しない場合、また、他の競技者を押した場合に
は当該チームは降格とする。
- (3) 同タイムの場合、最終周回で良いタイムを出したチームが勝者となる。
- (4) 事故の取り扱い
 - ① 事故があった場合、当該チームは最後に再スタートをする。
 - ② 2回目の走行時で事故があった場合、そのチームは除外される。
- (5) 各チームの競技者は、スタート・ライン後方に横隊で並ばなければならない。競技者間の側方
間隔は1.5mの間の等間隔とする。
- (6) 2・3番手の選手も不正スタートの対象となる。