

Sportarten bei der UCI Junior Bahnrad Weltmeisterschaft 2019

SPRINT

Der Sprintwettbewerb wird in Turnierform ausgetragen. Über eine vorgeschaltete Zeitqualifikation (200 m fliegend) werden die Läufe der ersten Runde zusammengestellt. Dabei fährt der Qualifikations-Schnellste gegen den Langsamsten, der Zweitschnellste gegen den Zweit-Langsamsten, usw. In den ersten Runden haben unterlegene Fahrer noch eine weitere Chance im Hoffnungslauf. Ab dem Viertelfinale werden die Sieger in zwei Läufen ermittelt, der/die Unterlegene scheidet aus. Steht es nach zwei Läufen unentschieden, gibt es einen (dritten) Entscheidungslauf.

ZEITFAHREN

(M-1 km, F-500 m) Das Zeitfahren wird mit stehendem Start gefahren. Es geht für Männer über 1000 Meter, für Frauen über 500 Meter. In jedem Lauf starten 2 Fahrer auf der jeweils gegenüberliegenden Bahngeraden. Wie bei allen Zeitfahrdisziplinen auf der Bahn wird an der Start-und-Ziel-Linie für Zeitfahren in der Mitte der Geraden gestartet. Die ersten acht Fahrer bestreiten die vier Finalläufe.

VERFOLGUNGSRENNEN

(M: 3 km; F: 2 km) – Die Einzelverfolgung ist eine Zeitfahr-Disziplin. Dabei starten die Fahrer jeweils bei der Mitte der gegenüberliegenden Geraden. Ziel des Rennens ist, die beste Zeit zu fahren. Die vier Zeitschnellsten der Qualifikation erreichen das Halbfinale. Die beiden Schnellsten im Halbfinale kommen ins Finale, der 'schnellste Verlierer' gewinnt die Bronzemedaille. Die Unterlegenen der Qualifikation werden nach erreichter Zeit ab Platz fünf in der Gesamtwertung eingestuft.

KEIRIN

Keirinrennen werden mit acht Teilnehmern über eine Distanz von etwa 2000 Metern gefahren (je nach Bahnlänge). In den ersten Runden (1400 Meter) fährt ein Dernyfahrer dem Feld voran. Er führt die Fahrer an eine Geschwindigkeit von ca. 35-42 Kilometern heran. Hinter ihm suchen die Rennfahrer die für sie günstigste Position. Zweieinhalb Runden (600 Meter) vor dem Ziel fährt der Schrittmacher von der Bahn und der eigentliche Finalkampf setzt ein.

TEAM SPRINT

(M: 3 Bahnen; F: 2 Bahnen) – Ein Team im Mannschaftssprint besteht aus drei Fahrern. Zwei Teams treten gegeneinander an. Der Startfahrer hat die Aufgabe, das Team schnell auf eine hohe Geschwindigkeit zu bringen. Nach einer Bahnlänge plus maximal 30 Metern scheidet jeweils der führende Fahrer aus und verlässt die Bahn. Der zweite Fahrer führt ebenfalls nur eine Runde und überlässt dem Dritten die Schlussrunde. Die Zeit wird gemessen, wenn der dritte Fahrer die Ziellinie überquert.

SCRATCH

(M: 10 km; F: 7.6 km) – Bei Scratch starten mehrere Fahrer bzw. Fahrerinnen gemeinsam über eine Distanz von 10 Km (Männer) bzw. 7,6 km (Frauen). Sieger ist, wer als Erster die Distanz beendet. Diese Rennen sind häufig stark von der Taktik geprägt. Hierbei ist oft von entscheidender Bedeutung, sich einen Rundenvorsprung zu erkämpfen. Früher hieß diese Disziplin „Malfahren“ („Mal“ = Zielstrich).

PUNKTEFAHREN

(M: 24 km, 120 Bahnen, 12 Rennen; F: 20 km, 100 Bahnen, 10 Rennen) – Beim Punktefahren erfolgen nach einem (fliegenden) Massenstart in vorher festgelegten Intervallen (alle zwei Kilometer) an der Ziellinie Punktwertungen, bei denen dem Sieger 5, dem Zweiten 3, dem Dritten 2 und dem Vierten 1 Punkt gutgeschrieben werden. Bei der Halbzeit- und Schluss-Wertung werden doppelte Punkte vergeben. Schaffen ein oder

mehrere Fahrer Übereindungen, zählen 'Runden- vor Punktgewinne'. Sind zwei oder mehr Fahrer am Schluss runden- und punktgleich, zählt die Anzahl der gewonnenen Wertungen. Sind auch die gleich, entscheidet die bessere Platzierung in der Schlusswertung.

MANNSCHAFTSVERFOLGUNG

(4 km) – Die 4000 m Mannschafts-Verfolgung wird international wie die Einer-Verfolgung in Turnierform gefahren. Die vier schnellsten Vierer erreichen das Halbfinale, in dem sich der Zeitschnellste und der Vierte sowie der Zweite und der Dritte gegenüberstehen. Platz drei belegt der schnellste unterlegene Vierer aus dem Halbfinale. Die aus der Qualifikation von Rang fünf bis acht platzierten Mannschaften werden nach ihrer gefahrenen Zeit ab Rang fünf der Gesamtwertung eingestuft.

OMNIUM

Omnium ist ein Mehrkampf, der aus vier verschiedenen Ausdauerdisziplinen zusammengesetzt ist: Scratch, Temporunden, Ausscheidungsfahren und Punktefahren. In jeder Einzeldisziplin werden Punkte vergeben. Sieger ist der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Punktgleichheit entscheidet der Einlauf des letzten Sprints des Punktefahrens.

MADISON

(M: 28 km, 140 Runden, 14 Rennen; F: 20 km, 100 Runden, 10 Rennen) Gefahren wird über eine Strecke von 28 km (Männer) bzw. 20 km (Frauen). Dabei können sich die beiden zu einem Team gehörenden Fahrer immer dann ablösen, wenn sie aneinander vorbeifahren. Die Ablösung erfolgt üblicherweise mit einem Schleudergriff. Es befindet sich stets ein Fahrer im Rennen, während der andere bis zur nächsten Ablösung neutralisiert ist und langsam auf der Bahn weiterfährt (normalerweise eineinhalb Runden). Ziel ist es, möglichst viele Runden zu absolvieren. In festgelegten Intervallen werden Punktwertungen (5, 3, 2, 1 Punkte) gefahren. Wie beim Punktefahren gilt die Regel 'Rundengewinn geht vor Punktgewinn'.

Oderlandhalle

Länge: 250 m // Kurvenüberhöhung: 41,5° // Zuschauerkapazität: 1.000 Personen