

REGELN FÜR DIE FAHRRADWETTBEWERBE BEI DEN RETROLYMPICS

Es gelten grundsätzlich die Regeln des BDR.

Auszugsweise sind die für die Retrolympics - Wettbewerbe maßgeblichen Regeln wiedergegeben.

Soweit es die Besonderheit der Retrolympics- Wettbewerbe erfordert, gelten die im Anschluss angegebenen Sonderregelungen.

WB Bahn

1. Bahn- und Fahrordnung

1.2 Charakteristik einer Radrennbahn

1.2.3 Markierungen

(1) **Die Messlinie** ist schwarz auf hellem und weiß auf dunklem Untergrund. Der Innenrand der Messlinie verläuft im gleichbleibenden Abstand von genau 20 cm vom Innenrand der Fahrbahn (= Außenrand Côte d'Azur). Beginnend von der Start-/Ziel-Linie sind innerhalb der Messlinie alle 5 m Markierungspunkte und alle 10 m bis zum Innenrand der Fahrbahn durchlaufende Striche anzubringen. Rechts neben den Strichen sind die jeweiligen Entfernungen vom Start aufzubringen.

(2) **Sprinterlinie**; Farbe rot.

Der Außenrand der durchgehenden Sprinterlinie verläuft in einem gleichbleibenden Abstand von 90 cm vom Innenrand der Fahrbahn. Die Sprinterlinie begrenzt den Sprinterkorridor, der an der Innenkante der Bahn beginnt und die Sprinterlinie einschließt.

(3) **Stehelinie**; Farbe blau.

Der Außenrand der durchgehenden Stehelinie verläuft in einem gleichbleibenden Abstand von im Prinzip 1/3 der Fahrbahnbreite, jedoch mindestens 2,50 m vom Außenrand der Fahrbahn.

(4) Die **Ziellinie** besteht aus einer 72 cm breiten, weißen Fläche mit einer genau mittig aufgebracht 4 cm breiten, schwarzen Linie und verläuft quer über die Fahrbahn, rechtwinklig zur Fahrtrichtung. Die Ziellinie ist bis zum Innenrand der Côte d'Azur durchzuziehen und an der Balustrade hochzuführen. Links der Messlinie ist vor der Ziellinie die Bahnlänge anzugeben, hinter der Ziellinie die Zahl 0.

(5) **200 m-Linie**; Farbe weiß.

200 m vor dem Ziel ist quer über die Fahrbahn, rechtwinklig zur Fahrtrichtung, eine weiße Linie anzubringen, die den Sprintern die letzten 200 m bis zum Ziel anzeigt. Diese Linie ist an der Balustrade hochzuziehen und dort mit der Zahl 200 zu kennzeichnen.

(6) **Verfolgerlinie**; Farbe rot.

Als Start-/Ziel-Linie für Verfolgungsrennen ist genau in der Mitte der Geraden vom Innenrand der Fahrbahn aus jeweils eine rote Linie bis zur Hälfte der Fahrbahnbreite rechtwinklig zur Fahrtrichtung aufzubringen.

(7) Die Breite der Markierungslinien beträgt 4 – 6 cm.

Alle Markierungslinien und der Anstrich der Côte d'Azur müssen aus Sicherheitsgründen mit einer rutschfesten Farbe ausgeführt werden.

1.3 Durchführung der Bahnwettbewerbe

1.3.1 Vorbereitung der Wettbewerbe

(1) Der Ablauf der Wettbewerbe einer Bahnveranstaltung, ihr Austragungsmodus und die Laufeinteilungen sind den Teilnehmern vor Wettbewerbsbeginn mitzuteilen.

(2) Der VKK/WAV verschafft sich vor Beginn der Veranstaltung einen Überblick über die Vollständigkeit und Funktionsfähigkeit der für die sportliche Durchführung erforderlichen Ausrüstungsgegenstände und Materialien. Er entscheidet, ob die Bahn in befahrbarem Zustand ist. Er konsultiert dazu den

zuständigen Organisationsverantwortlichen.

(3) Vom KK/WA ist in Abhängigkeit von den zur Austragung gelangenden Wettbewerben folgende Funktionen zu besetzen und die damit verbundenen Aufgaben durchzuführen:

- Starter, Starthelfer
- Startrichter (nur bei Zeit- und Verfolgungsfahrten)
- Zielrichter
- Schiedsrichter für Steher-, Derny- und Keirin-Rennen
- Zeitnehmer
- Rundenzähler, Glöckner
- Fahrbeobachter
- Defektprüfer/einschl. Vermessung von Rennmaschinen/Motoren
- Sekretär

Für zu treffende Entscheidungen ist ferner unter Vorsitz des VKK/ WAV ein Kommissärskollegium von 3 - 5 Mitgliedern zu bilden.

Die Funktionsträger sind vom VKK/WAV einzuteilen und im Rahmen einer WA-Besprechung, an der auch Vertreter der Zeitmesseinrichtung, des Zielfilms und der offizielle Sprecher offizieller Sprecher teilnehmen sollten, in ihre Aufgaben einzuweisen.

(4) Der VKK/WAV gewährleistet, dass vor Veranstaltungsbeginn, spätestens jedoch vor Beginn der einzelnen Wettbewerbe, alle offenen Reglements- und Austragungsfragen entschieden und bekannt gegeben werden. Das betrifft u. a. Streckenlängen und jeweils den Austragungsmodus.

Es sollten hierzu ca. 60 Minuten vor Veranstaltungsbeginn Mannschaftsleiterbesprechungen durchgeführt werden.

(5) Der offizielle Bahnsprecher gibt die Anweisungen und Entscheidungen des KK/WA bekannt.

(6) Der VKK/WAV legt den Punkt eingangs der Zielgeraden der Bahn fest, an dem die letzte Runde eines Wettbewerbs bzw. eine Wertungsrunde einzuläuten ist, sobald dieser von den ersten Fahrern gemäß Rundenzählung erreicht wird.

1.3.2 Allgemeine Startordnung

(1) Für alle Belange des Starts ist ausschließlich der Starter zuständig. Er hat sich vor Erteilung des Startkommandos von der Startbereitschaft der Teilnehmer zu überzeugen.

(2) Der Beginn eines Rennens wird mit „Achtung“ (bei Zeitfahren und Verfolgungsrennen verbindlich über Lautsprecher) angekündigt und der Start unmittelbar danach mit Pistolenschuss oder vergleichbarem akustischen Signal, Pfiff, Senken der Startflagge, Glockenzeichen oder Lautsprecheransage freigegeben.

(3) Ist ein Start nicht einwandfrei erfolgt, werden die Fahrer durch Doppelschuss, Doppelpfiff, Abwinken mit der Startflagge oder durch ein anhaltendes Glockenzeichen zurückgerufen (außer 1 km und 500 m Zeitfahren). Dies hat unmittelbar zu erfolgen.

(4) Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein Fahrer vor Erteilung des Startkommandos anfährt, unzulässig angeschoben wird oder andere Regelwidrigkeiten während der unmittelbaren Startphase auftreten. Fahrer, die Fehlstarts verursachen, sind zu verwarnen und können im Wiederholungsfall vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

(5) Bei Wettbewerben mit stehendem Start gelten für die Startaufstellung folgende Regelungen:

a) Die Fahrer haben sich am Start so aufzustellen, dass das Vorderrad nicht über die Startlinie hinausragt, vorausgesetzt, dass die Zeitnahme ausgelöst und beendet wird, wenn sich der vordere Rand des Vorderrades senkrecht über der vorderen Kante der Zeitmess- und Ziellinie befindet. Das ist bei manueller Zeitmessung und bei manueller Kontaktauslösung von elektrischen Zeitmessanlagen der Fall.

b) Wird die Zeitnahme – unabhängig von ihrer Auslösung – mit automatischer Kontaktauslösung beendet, muss sich der Fahrer dagegen so aufstellen, dass sich das Vorderrad unmittelbar an der mit dem Kontaktstreifen versehenen Startlinie befindet, ohne diese jedoch zu berühren.

c) Beim Start zu Zeitfahren und Verfolgungsrennen hat der Fahrer – in der Mannschaftsverfolgung der unten stehende Fahrer – sich direkt an der Messlinie der Bahn aufzustellen.

(6) Bei Zeitfahren mit stehendem Start und Verfolgungsrennen ist das Abschieben der Fahrer streng verboten. In den anderen Wettbewerben mit stehendem Start hat der Starthelfer zumindest seine eingenommene Startposition beizubehalten.

(7) ...

(8) Bei Wettbewerben mit Massenstarts erfolgt dieser fliegend nach einer oder, falls erforderlich, mehreren neutralisierten Runden.

Am Start wird hintereinander die eine Hälfte der Rennfahrer an der Umwehrgang, die andere Hälfte im Sprinterkorridor aufgestellt. Letztere sind von einem Helfer zu halten.

Die Fahrer haben sich langsam fahrend dem Startpunkt zu nähern. Wurde ein Fahrer für die Führung in der neutralen Phase bestimmt, darf er nicht überholt werden.

Das Startzeichen wird, ein geschlossenes Feld vorausgesetzt, erteilt, wenn der erste Fahrer die Ziellinie passiert.

(9) In den Zeitfahrwettbewerben mit stehendem Start und in den Verfolgungsdisziplinen (einschließlich Mannschaftssprint) ist der Start aus Startmaschinen zulässig. Bei Mannschaftswettbewerben ist der Einsatz einer Startmaschine auf den an der Messlinie startenden Fahrer der jeweiligen Mannschaft zu beschränken.

(10) Die Startmaschinen müssen nachstehenden Anforderungen entsprechen:

a) Sie müssen innerhalb von fünf Sekunden auf der Bahn aufgestellt werden können und unter Berücksichtigung erforderlicher Einstellungen zur Fixierung des Rennrades Starts innerhalb von 40 Sekunden zulassen.

b) Sie müssen unabhängig von der Bahnneigung eine senkrechte Position der Rennmaschine zulassen, das durch eine einfache Fahrradbremse an der Hinterradfelge festgehalten wird. Die Bremse muss in der Höhe verstellbar sein, um Laufräder mit unterschiedlichem Durchmesser fixieren zu können.

c) Zum Augenblick des Startkommandos muss gleichzeitig

- die Bremse gelöst und damit das Hinterrad des/der Teilnehmer freigegeben,
- die elektronische Zeitnahme ausgelöst werden.

(11) Bei Starts aus der Startmaschine kann die Vorbereitungszeit begrenzt werden, indem eine am jeweiligen Startplatz aufzustellende Startuhr eingesetzt und von dieser die noch verbleibende Zeit angezeigt wird.

Über die Startuhr ist dann gleichzeitig

- das Startsignal akustisch auszulösen,
- die Bremsvorrichtung der Startmaschine zu lösen und das Rennrad freizugeben,
- die elektronische Zeitmessung in Gang zu setzen.

Ersatzweise kann die noch verbleibende Vorbereitungszeit durch den Starter über Mikrofon verkündet und der Start sowie die Zeitmessung durch Pistolenschuss ausgelöst werden.

Die offizielle Vorbereitungszeit auf den Start beträgt maximal 50 Sekunden, gemessen von dem Augenblick an, zu dem das Rennrad/die Rennräder in die Startmaschine eingespannt wurde/wurden und von dem Fahrer/den Fahrern bestiegen werden kann/können. Über den Zeitpunkt der Auslösung der Vorbereitungszeit entscheidet der Starter. Eine Verkürzung der Startzeit ist gemäß der Entscheidung der Kommissäre zulässig, muss jedoch vor dem Rennen bekannt gegeben worden sein.

(12) Bei Zeitfahren und Verfolgungsrennen ist der Teppich (Côte d'Azur) in den Kurven unbefahrbar zu machen. Dazu sind in diesen kongruent zueinander 50 cm lange und 8 cm breite Schwämme im Abstand von 5 Metern an der unteren Bahnkante (20 cm unterhalb der Messlinie) auszulegen.

(13) Die Schwämme müssen so beschaffen sein, dass sie beim Überfahren keine Gefahr für die Fahrer darstellen und so befestigt werden, dass sie durch den Fahrtwind oder andere äußere Einflüsse möglichst nicht ihre Lage verändern.

(14) Für jeden Fahrer ist am Startort durch einen Betreuer Ersatzmaterial (Laufräder und Pedalriemen) und Werkzeug bereitzuhalten.

1.3.3 Allgemeine Fahrordnung

(1) Das Befahren der Bahn erfolgt linksherum, das Überholen in der Regel rechts. Links darf nur überholt werden, wenn der zu überholende Fahrer oberhalb der roten Linie (Sprinterlinie) fährt.

Für Endkämpfe, Wertungs- und Prämienspurts gelten sinngemäß die Bestimmungen der Sprint-Fahrordnung gemäß Ziffer 3.1.5.

(2) In den Wettbewerben ist es nicht gestattet:

- a) Mitbewerber am Vorbeifahren oder an der Entfaltung einer vollen Fahrgeschwindigkeit zu hindern.
- b) Mitbewerber nach außen oder innen abzudrängen, sich bei ihnen abzuziehen, sie abzuschieben, sich in der Kurve auf sie aufzulegen oder sie in sonstiger Form, wie durch ein abruptes Abstoppen, zu behindern.
- c) die Fahrlinie ohne zwingende Notwendigkeit zu verlassen, sofern der Abstand zum folgenden Fahrer deutlich geringer als eine Radlänge ist.
- d) den Teppich (Côte d'Azur) zu befahren oder die Bahn zu verlassen, um Mitbewerber außerhalb der Bahn zu passieren.
Ein Fahrer, der sich jedoch versteuert und unwillkürlich die Bahn verlässt, ohne daraus Vorteile zu erzielen, ist nicht zu bestrafen.
- e) Mitbewerber durch Ziehen, Schieben, Abstoßen u. ä. zu unterstützen.
- f) Gegenstände, die auf die Bahn fallen können, dürfen von den Fahrern weder persönlich noch am Rad mitgeführt werden. Dies gilt auch für Telekommunikationsmittel, deren Anwendung nicht gestattet ist.

(3) Absprachen der Wettbewerbsteilnehmer untereinander sind untersagt. Bei eindeutig festgestellten Verstößen sind die überführten Fahrer sofort aus dem Rennen zu nehmen. Gegen sie ist eine Startsperrung zu beantragen.

(4) Die letzte Runde eines Wettbewerbes ist durch ein längeres Glockenzeichen, eine Punktwertung durch ein kurzes Glockenzeichen einzuläuten. Dieses ist auch dann maßgebend, wenn in der Rundenzählung ein Versehen vorgekommen sein sollte.

(5) Während eines Wettbewerbs darf sich für jeden im Rennen befindlichen Fahrer bzw. für jede Mannschaft nur ein Betreuer außerhalb des Fahrerlagers an der Bahn aufhalten. Dieser ist berechtigt, Hinweise zur Rennsituation zu geben, nicht aber dazu, seinen Fahrer bzw. seine Mannschaft übermäßig anzufeuern.

(6) Nicht im Rennen befindliche Aktive haben ihren Aufenthalt auf das Fahrerlager oder, soweit vorhanden, auf die Warmfahrpiste zu beschränken. Zuwiderhandlungen können mit Ausschluss von der Veranstaltung bestraft werden.

1.3.4 Zieleinlauf

(1) Für alle Belange des Zieleinlaufs ist ausschließlich der Zielrichter zuständig.

(2) Der Zieleinlauf ist durch diesen in dem Moment festzustellen, in welchem sich der vorderste Rand des Vorderrades des jeweiligen Fahrers senkrecht über der vorderen Kante der Ziellinie befindet.

Hierbei bleibt es gleichgültig, ob das Rennrad gefahren, geführt, getragen wird oder durch Sturz rutschend die Ziellinie passiert, sofern der unmittelbare Kontakt zum Rennfahrer nicht unterbrochen ist.

Im letzteren Fall gilt abweichend der Zieleinlauf als vollzogen, wenn der Rennfahrer oder die Rennmaschine die Höhe der Ziellinie erreicht hat.

(3) Bei Unstimmigkeiten über den festgestellten Zieleinlauf können betroffene Fahrer oder Mannschaftsleiter Einblick in vorhandene Zielfotos/-filme nehmen. Die Einsichtnahme ist ihnen so rechtzeitig zu ermöglichen, dass aus dieser ein Einspruch gemäß Ziffer 3.4 der Sportordnung abgeleitet werden könnte.

1.3.5 Sturz und Defekt

(1) Stürzt ein Fahrer oder wird er von einem Defekt betroffen, erhält er in Abhängigkeit von den einzelnen Wettbewerbsarten und den hierfür jeweils im Abschnitt 3 getroffenen spezifischen Festlegungen die Möglichkeit

a) seinen Lauf zu wiederholen oder

b) eine rundenzahlmäßig vorgeschriebene Neutralisationsphase in Anspruch zu nehmen, sofern eine solche nicht generell ausgeschlossen ist.

(2) Ein Defekt liegt nur vor, wenn es sich um einen Reifenschaden oder den Bruch eines tragenden Teiles der Rennmaschine handelt. Er ist, sofern möglich, vom betroffenen Fahrer durch Armheben anzuzeigen.

(3) Ein Defekt ist vom KK/WA nur anzuerkennen, wenn das Rennrad sofort einem seiner Mitglieder präsentiert wird und Manipulationen durch Dritte nicht möglich sind.

(4) Gelockerte, ungenügend befestigte Teile des Rennrades wie Laufräder, Lenker, Sattel, Tretlager, Zahnkranz, ein Herausrutschen aus den Pedalen oder ein absichtlich herbeigeführter Sturz werden nicht anerkannt.

(5) Fahrer, die auf Grund eines vermutlichen, später nicht anerkannten Defektes einen Rennabbruch ausgelöst haben, sind aus dem Rennen zu nehmen.

(6) Wird von ihnen unter diesen Umständen das Rennen unterbrochen, um eine Neutralisation in Anspruch zu nehmen, wird diese hinfällig. Die ausgesetzten Runden sind als Verlustrunden zu werten. In Wiederholungsfälle sind die verursachenden Fahrer gleichfalls aus dem Rennen zu nehmen.

(7) Kein Fahrer hat Anspruch auf mehr als zwei von ihm verursachte Laufwiederholungen, sofern solche in den Wettkampfbestimmungen vorgesehen sind, unabhängig davon, ob es sich um Sturz, Defekt oder verursachte Fehlstarts handelt.

1.3.6 Zeitnahme

(1) Die Zeitnahme hat möglichst automatisch durch den Einsatz doppelt abgesicherter elektronischer Zeitmessanlage in tausendstel Sekunden zu erfolgen. Sie ist durch eine zusätzliche manuelle Zeitnahme abzusichern.

(2) Manuell gestoppte Zeiten sind mit drei Stoppuhren, deren übereinstimmende Genauigkeit vor Nutzung zu testen ist, als Mittelwert unter Eliminierung extremer Abweichungen festzustellen.

(3) Grundsätzlich ist mit der Zeitnahme die Gesamtfahrzeit eines Wettbewerbes zu ermitteln. Zwischenzeitnahmen, u. a. für die Feststellung von Rekorden, sind zulässig.

(4) In den Verfolgungswettbewerben sind zusätzlich zu den Endzeiten der Teilnehmer im Halbundenabstand Zwischenzeiten für eventuelle Ergebnisermittlungen, Rückstands- und Durchschnittsberechnungen zu registrieren.

(5) Bei Rekordversuchen sind zur exakten Nachweisführung und für Berechnungen zur Ermittlung zurückgelegter Distanzen zusätzlich Zwischenzeiten für jede Runde zu registrieren.

(6) Im Sprint, Tandem-Sprint und in den Keirin-Wettbewerben ist die Fahrzeit für die letzten 200 m zu nehmen.

1.3.7 Abbruch/Neutralisation eines Rennens

(1) Rennen können bei Massenstürzen, Stürzen und Defekten in den Sprint- und Verfolgungs- sowie Zeitfahrwettbewerben oder bei einer festgestellten Beeinträchtigung der Befahrbarkeit der Bahn abgebrochen werden. Die Entscheidung obliegt dem Starter, möglichst in Abstimmung mit dem VKK/WAV.

(2) Der Abbruch bzw. die Unterbrechung eines Rennens erfolgt mit Doppelschuss, Abwinken mit der Startflagge bzw. einer roten Flagge oder anhaltendem Glockenzeichen und zusätzlich über Lautsprecheransage. Eine damit verbundene Neutralisation des Rennens ist durch Heraushalten der roten Flagge bzw. Aufleuchten einer roten Lampe am Rundenzähler anzuzeigen.

(3) Bei Rennen mit Massenstarts kann der Wettbewerb bei einem Massensturz mit mehr als der Hälfte der im Rennen befindlichen Fahrer/Mannschaften neutralisiert bzw. bei Kurzwettbewerben abgebrochen und wiederholt werden.

(4) Wird ein Rennen mit Massenstart unterbrochen (neutralisiert), müssen die Fahrer bei gegebener Befahrbarkeit der Bahn – nach einem Massensturz mit Ausnahme der noch zu versorgenden betroffenen Fahrer – geschlossen auf der Bahn verbleiben.

(5) Die Wiederaufnahme eines neutralisierten Rennens erfolgt unter Berücksichtigung der zum Zeitpunkt des Abbruchs bestehenden Rennsituation durch Pistolenschuss, Glockenzeichen oder Lautsprecherkommando.

2. Wettkampffarten

(1) Bei den nachstehend in den WB Bahn beschriebenen Wettkampffarten handelt es sich um die Standarddisziplinen im Bahnrennsport.

(2) Abweichend von diesen und Kombinationen zwischen ihnen sind bei der Durchführung von Bahnveranstaltungen zulässig, vorausgesetzt, dass sie mit der Ausschreibung oder über Sonderbestimmungen durch den Veranstalter eindeutig geregelt werden, diese Regelungen nicht im Widerspruch zur Sportordnung und den WB Bahn stehen und den Teilnehmern rechtzeitig vor Durchführung der Veranstaltung zur Kenntnis gegeben werden.

2.1 Einzelwettbewerbe

- Sprint (Fliegerrennen)
- Zeitfahren
- Punktefahren
- Tandemrennen
- [...]

3. Wettkampffregeln

3.1 Zeitfahren

3.1.1 Definition

(1) Im Zeitfahren starten Fahrer oder Mannschaften im Alleingang gegen die Uhr. Sie können mit fliegendem oder stehendem Start ausgetragen werden. Werden sie mit stehendem Start durchgeführt, sind auch paarweise Starts oder Starts mit mehreren Teilnehmern nach den Prinzipien des Verfolgungsrennens zulässig.

(2) Sieger ist der Fahrer/die Mannschaft mit der besten Zeit. Diese ist möglichst in 1/1000 Sekunden zu nehmen. Bei Zeitgleichheit ist der Fahrer/die Mannschaft besser zu platzieren, der/die diese Zeit zuerst gefahren hat.

3.1.2 Start-/Fahrordnung

(1) Die Startfolge der Fahrer wird ausgelost.

(2) Bei Zeitfahren mit stehendem Start wird der Fahrer durch einen neutralen Starthelfer gehalten.

Je nach vorher festgelegter Verfahrensweise erfolgt der Start

a) durch Pistolenschuss, der gleichzeitig die Zeitmessung auslöst bzw. das Signal zum Einstoppen bei manueller Zeitnahme ist,

b) in Form einer Startfreigabe durch Pfiff, bei der der Start innerhalb von fünf Sekunden vollzogen sein muss und der Fahrer durch Überfahren des Kontaktstreifens die Zeit selbst auslöst. Der Versuch, den Kontaktstreifen zu überspringen, ist als Fehlstart zu werten.

3.2 Punktefahren

3.2.1 Definition

Punktefahren sind Wettbewerbe mit Massenstarts über eine vorher festzulegende Distanz und Wertungssprints um Punkte (Punktwertungen) in einheitlichen Intervallen.

3.2.2 Punktwertung

Die Punktwertungen können in beliebig großen, aber einheitlichen Intervallen durchgeführt werden. Die in den Wertungen zu vergebenden Punkte können, je nach vorheriger Festlegung, einheitlich oder unterschiedlich hoch sein. Die konkreten Modalitäten sind mit dem Programm zu veröffentlichen bzw. den Teilnehmern rechtzeitig vor Beginn der Veranstaltung bekannt zu geben

3.3 Tandemrennen

3.3.1 Definition

(1) Tandemrennen sind Zweisitzerwettbewerbe, die in allen geeigneten Wettbewerbsarten auf der Grundlage der dafür bestehenden Bestimmungen durchgeführt werden können.

(2) Der für Zweisitzerrennen übliche Wettbewerb ist der Tandemsprint.

3.3.2 Fahrordnung

(1) Für Tandemrennen gelten die Bestimmungen der jeweiligen Wettbewerbsdisziplin, für den Tandemsprint die Wettkampfregeln der Ziffer 3.1 in Verbindung mit der allgemeinen Fahrordnung gemäß Ziffer 1.3.5.

(2) Die Anzahl der Teilnehmer sollte auf vier Paare, bei Bahnen mit einer Länge von 333 1/3 m und kürzer auf drei Paare beschränkt werden.

3.4 Einzelfahren (Scratch)

3.4.1 Definition

(1) Scratch ist ein Einzelfahren über eine festzulegende Distanz. Der Start erfolgt fliegend.

(2) Sieger wird der Fahrer, der die meisten Runden zurückgelegt hat. Bei Rundengleichheit entscheidet der Einlauf im Schlusspurt.

3.4.2 Fahrordnung/Rundengewinn und Verlust

(1) Die Anzahl der Starter ist zu begrenzen auf

- 40 Rennfahrer auf Bahnen von 400 Metern und mehr,
- 32 Rennfahrer auf Bahnen von 333,33 Metern
- 24 Rennfahrer auf den übrigen Bahnen.

(2) Bei eindeutig erkennbaren Absprachen zwischen den Rennfahrern im Sinne des Einvernehmens können die Kommissäre diese, je nach Schwere des Vergehens, sofern oder nach einer Verwarnung aus dem Rennen nehmen.

3.4.3 Sturz oder Defekt

Den von Stürzen oder Defekten betroffenen Rennfahrer ist eine Neutralisation von

- 3 Runden auf Bahnen von 400 Metern und mehr,
- 4 Runden auf Bahnen von 333,33 Metern
- 5 Runden auf den übrigen Bahnen

zu gewähren.

4. Ausrüstung

4.1 Renn- und Schrittmachermaschinen

4.1.1 Bahnmaschinen

(1) Für die Bahnmaschinen gelten die Bestimmungen der Ziffer 4.1 WB Straße. Ein Tandem darf in der Abmessung E – F höchstens 270 cm lang und 50 cm breit sein.

(2) Bahnmaschinen dürfen mit Freilaufzahnkränzen, Bremsen oder Schaltungen nur für solche Wettbewerbe ausgerüstet werden, bei denen sich die Teilnehmer allein auf der Bahn befinden. Bei diesen handelt es sich um Zeitfahren, Einerverfolgungsrennen oder Einzel-Rekordversuche.

(3) So genannte Deltalenker in Form des Hörner- und Triathlonlenkers oder in einer anderen Form, von der keine Gefahr für die Fahrer ausgehen darf, dürfen nur in Einer- und Mannschaftsverfolgungsrennen, bei Zeitfahren oder für Rekordversuche genutzt werden.

4.2 Sportkleidung

4.2.1 Bekleidung der Bahnfahrer

(1) Für die Bahnfahrer gelten die gleichen Vorschriften wie für Straßenfahrer. Es gilt daher Ziffer 4.2 der WB Straße incl. Werbeaufschriften.

(2) Für Zweier-Mannschaftsrennen kann der Veranstalter Trikots mit einer Werbeaufschrift im oberen Viertel des Trikots bereitstellen.

4.3 Kopfschutz

4.3.1 Kopfschutz der Bahnfahrer

Für Bahnfahrer gelten die gleichen Vorschriften wie für Straßenfahrer. Es gilt daher Ziffer 4.3 WB Straße.

4.4 Rückennummern

Für Bahnfahrer gelten die Bestimmungen aus Ziffer 4.4 WB Straße.

Abweichend wird die Anzahl der zu tragenden Rückennummern wie folgt festgelegt:

Einerverfolgung, Mannschaftsverfolgung, 1000 m Zeitfahren, 500 m Zeitfahren, Mannschaftssprint – 1 Rückennummer.

Sprint (auch Qualifikation), Punktefahren, Keirin, Zweier-Mannschaftsfahren, Scratch – 2 Rückennummern.

WB Straße

1. Rennräder

1.1 Allgemeine Bestimmungen

(1) Bezüglich der Bestimmungen an ein Rennrad gelten im BDR grundsätzlich die entsprechenden Bestimmungen der UCI. Diese Bestimmungen sind im BDR-Internet neben der WB-Straße veröffentlicht und können jederzeit bei der BDR-Geschäftsstelle in gedruckter Form angefordert werden.

(2) Änderungen an diesen Bestimmungen werden zur Inkraftsetzung im Amtlichen Organ des BDR (Radsport) veröffentlicht.

(3) Rennräder, die den Bestimmungen nicht entsprechen, sind zu den Rennen nicht zugelassen. Rennfahrer, denen erst nach erfolgtem Start die Nutzung regelwidriger Rennmaschinen nachgewiesen wird, sind aus dem Rennen zu nehmen und zu disqualifizieren.

1.2 Spezielle Regelungen im BDR

(1) Die Benutzung von sogenannten Hörner-, Delta- oder Triathlonlenkern und die Verwendung von Lenkeraufsätzen (Ellenbogen- und Unterarmstützen sowie sogenannte Spinacci-Aufsätze) sind bei allen Rennen mit Massenstarts verboten.

[...]

1.3 Startnummern

(1) [...]

(2) Grundsätzlich haben die Startnummern schwarze Ziffern auf weißem Grund.

(3) [...]

(4) Alle Startnummern müssen in voller Größe gut sicht- und lesbar angebracht werden.

(5) Die Startnummern werden vom Veranstalter kostenlos zur Verfügung gestellt, sie werden nach der Lizenzkontrolle ausgegeben.

(6) Fahrer, die das Rennen aufgeben müssen, haben die Startnummern sofort abzunehmen.

[...]

Besondere Regelungen für die Retrolympics- Wettbewerbe

Abweichend gilt für das 12 - Stunden – Rennen:

Sieger ist derjenige, der in der zur Verfügung stehenden Zeit von 12 Stunden die meisten Runden zurückgelegt hat. Die gefahrene Strecke wird anhand von km-Zählern gemessen. Zusätzliche Rundenwertungen (Wertungssprints) gibt es nicht. Für die Verpflegungsaufnahme und für Reparaturen stehen die vorgesehenen Stellen zur Verfügung. Nach 3, 6 und 9 Stunden wird das Rennen für je 5 Minuten zur Aufnahme der Zwischenstände unterbrochen. Wiederholungen oder Rundengutschriften bei Stürzen oder Defekten gibt es nicht..

Abweichend gelten für die 333,3 m und 2 000 m – Rennen:

Die Rennen werden als Zeitfahren ausgetragen.

Beim 333,3 m-Rennen werden Ausscheidungsfahrten laut Ausschreibung entsprechend den Verfolgungsrennen durchgeführt.

Beim 2000 m-Rennen erfolgt nur ein Lauf, in welchem die Zeit gemessen wird.

Abweichend gelten für das 5 000 m Punktefahren folgende Wertungen:

Nach der 2., 3., 5., 6., 8., 9., 10., 12., 14. Runde erhalten jeweils der Erste 3 Punkte, der Zweite 2 Punkte und der Dritte 1 Punkt.

Am Ziel bei 5 000 m erhält der Erste 9 Punkte, der Zweite 6 Punkte und der Dritte 3 Punkte.

Überrundete Fahrer werden nicht gewertet. Bei Stürzen bis 3000 m kann das Rennen einmal wiederholt werden.