

The Day of Surprise Races

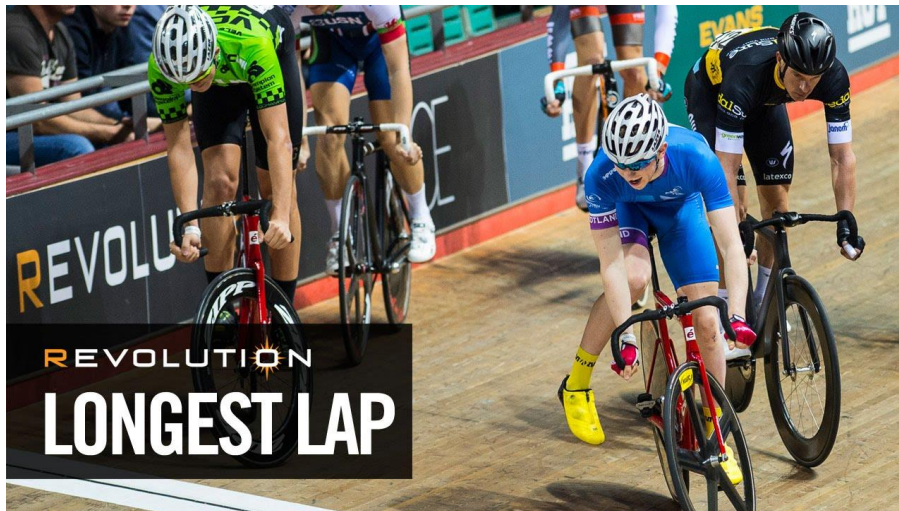


**Suggesties om het baanwielrennen
op een andere wijze aan te bieden**

Juni 2024

Bijzondere wedstrijdvormen baanwielrennen

Longest lap



Doelstelling: onderdeel van de sprint oefenen met een grote groep tegelijk.

Surplace – Sprinten vanuit de surplace

Uitvoering:

- De renners stellen zich op in vak van ongeveer 20 meter aan de balustrade – rechtstreeks of na een ronde te hebben afgelegd- voor de achtervolgingslijn. Ze houden allemaal de balustrade vast.

- Op fluitsignaal laten alle renners de balustrade los.

Het is nu niet toegestaan:

De balustrade vast te pakken.

Met een voet de grond te raken

Een andere renner vast te pakken als steun

Over de achtervolgingslijn te rijden: bij voorwiel op de lijn: weg,

De Cote d'Azur raken met een wiel

Bij een van bovenstaande overtreding is de renner verplicht het vak te verlaten

Als een aantal coureurs is overgebleven wordt op een veilig moment voor die renners een fluitsignaal gegeven. Vervolgens rijden zij één ronde op volle snelheid. De eerste aankomende renner is winnaar van The Longest Lap.

Voorbeeld [Clancy headbutts to victory in REVOLUTION Longest Lap - YouTube](#)

Leiderskoers met Speelkaarten en Joker



Voor speelkaarten zie wagen 2 onder de witte bodemplaten
Zie voor Joker de zolder van het fietsmagazijn 022 + standaard.

Doelstelling: elke ronde sprinten om punten te verdienen.

Leren sprinten en een koers lezen,

Speelkaartwaarden:

Aas = 1 punt Boer=11 punten Vrouw= 12 punten Koning = 15 punten

Joker = 20 punten Overige kaarten: schoppen 5 = 5 punten enz.

Uitvoering:

Laat het publiek voorgaand aan de wedstrijd het aantal kaarten trekken, dat de ronde lang is, immers elke ronde worden er punten uitgedeeld.

De kaarten worden “blind” getrokken, niemand weet welke kaarten zijn getrokken, de renners niet, het publiek niet en ook de jury niet.

De stapel ligt zichtbaar op het middenterrein>

Bij elke passage van de wedstrijd, na de neutralisatie, wordt een kaart van bovenaf gepakt om te laten zien hoeveel punten de doorkomst waard is geweest.

Wie aan het einde van de wedstrijd de meeste punten heeft wint.

Bij gelijk aantal punten is het onderlinge verschil in de laatste doorkomst doorslaggevend.

De Joker kan (meerdere malen) worden ingezet bij een sprint. De punten op de speelkaart worden dan verdubbeld die op de kaart staan.

Cheetah-Catch races



**De renners worden ingedeeld op grond van 200 meter tijden.
Dat kan via 1 ronde met staande start worden vastgesteld.
Doelstelling: zo snel mogelijk starten bij een achtervolgingswedstrijd of teamsprint.**

Uitvoering:

Op grond van de uitslagen worden twee renners gezet op de achtervolgingslijn.

De renner die het langzaamst was staat aan de binnenzijde.

De snellere renner aan de buitenzijde.

Na het startsignaal wordt 1 ronde op volle snelheid gereden.

De snellere renner moet meer snelheid maken, omdat hij/zij buitenom moet>

Tijden bv. 5 - 6, 3 - 4, 1 – 2 enz.

Een tweede ronde kan worden verreden op grond van de uitslagen.

De naam is ontleend aan de cheetah die razendsnel een korte afstans kan afleggen om zijn prooi te grijpen.

Handicapraces van Jeugd tegen Elite, Sportklasse, Amateurs ook wel Criminalrace genoemd



Doelstelling:

Zolang mogelijk op je limiet rijden voor de jeugdrenner en de volwassen renner.

Uitvoering:

Beide coureurs worden opgesteld op de achtervolgingslijn.

Op fluitsignaal vertrekt de jeugdrenner.

Na 3-4-5-6 (keuze) seconden vertrekt de volwassen renner.

De tijd die het duurt voor de jeugdrenner wordt ingehaald wordt opgemeten?

Wie blijft het langst uit de handen van de achtervolger?

Ingehaald = Naast het achterwiel komen.

Wedstrijd kan “aangekleed” worden bv, met oogmasker

Snowballfights



Doelstelling: Sprinten in elke rondedoorkomst als de leidersprijs, maar ook de koers leren lezen.

Uitvoering:

Bij elke doorkomst worden punten gegeven gerelateerd aan het aantal ronden:

Na de eerste ronde op de streep 1 punt te verdienen.

Bij de tweede doorkomst zijn 2 punten te verdienen.

Bij de derde doorkomst 3 enz.

Ook omgekeerd kan de wedstrijd gereden worden:

De Melting Snowballrace

Eerste doorkomst 20 punten.

Tweede doorkomst 18 punten.

Derde doorkomst 16 punten enz.

De renner met de meeste punten wint. Bij gelijk aantal punten is de laatste doorkomst doorslaggevend met de onderlinge verschillen.

Weddenschapspraces – Betraces genoemd



Wij koppelen de weddenschapswedstrijden aan de keirin wedstrijden.

Benodigd materiaal: weddenschapskaart zie Inhoud-wagen 1

Paal met haken (dernypaal)

Nummers 1 t.m. 36 Helmhoezen zie Wagen 1 box 20 en 21

Doelstelling: leren keirinrijden of training daarvan.

Uitvoering:

Het publiek koopt (krijgt) een weddenschapskaart.

Invullen naam – racenummer en rugnummer van de renner waarop wordt gewed. Dat kan zijn op de winnaar, maar ook op de uitsagen.

Dat wordt vooraf door de microfonist bekend gemaakt:

“De weddenschap gaat om de 3^e renner in de uitslag”

Dat maakt het aantrekkelijker, dan alleen op de winnaar wedden.

De rugnummers van de deelnemende renners worden aan de haken gehangen, zodat er geen misverstanden ontstaan.

Stel: er wordt 1 euro per kaart betaald.

Opbrengst 110 euro.

De winnaar ontvangt 55,00 = 50%. Het overige deel gaat naar de organisatie.

Bij meerdere winnaars van de weddenschap wordt het bedrag verdeeld in gelijke porties.

Als er in natura prijzen worden uitgedeeld en er zijn meerdere winnaars, dan kan er geloot worden om de prijs.

Deense afvalling



Doelstelling: Een koers leren lezen. Sprinten in een groep

Uitvoering:

Hetzelfde als bij een “gewone” afvalkoers, alleen gaat de eerste renner over de streep bij de afvalronde eruit.

De eerste afvaller wint de wedstrijd

De tweede afvaller wordt 2^e enz.

Meerdere suggesties zijn welkom!

baanwielrennen@adelaar.org