

Zukunfts-6TageNacht U17/U19



Reglement Omnium & Madison

Sportler/innen treten in 2er-Mannschaftsteams gegeneinander an und das Ergebnis wird für 2er-Mannschaften erstellt. Einzelstarter, die keinen Partner finden, sind in den beiden Einzeldisziplinen startberechtigt. Sie tauchen allerdings im Endergebnis nicht auf, da dieses nur für 2er-Mannschaften erstellt wird. Für alle Teilnehmer gilt als Übersetzungsbeschränkung in allen Disziplinen die Ablaufflänge 7,01 m.

Die U17er erhalten beim Start der Rennen folgenden Bonus

- Punktefahren: Die U17 startet auf der Zielgeraden, die U19 startet mit Rückstand auf der Gegengerade (jeweils Verfolgerlinie). Je nach Verhältnis der Starterzahlen wird die Vorgabe angepasst bzw. aufgehoben.
- 2er-Mannschaft: Eine Mannschaft mit einem U17-Fahrer erhält beim Start des Rennens ein Bonus von 4 Punkten, eine reine U17-Mannschaft einen Bonus von 8 Punkten
- Ausscheidungsfahren: kein Bonus

Wertungsmodus:

- Punktefahren: Gewonnene Punkte, egal von welchem der beiden Sportler, werden der Mannschaft gutgeschrieben. Am Ende wird ein Ergebnis für die Mannschaften erstellt und folgende Punktzahl als Gutschrift in für die Gesamtwertung gewonnen 12,10,8,7,6,5,4,3,2,1
- Madison: Gemäß dem Reglement gehen gibt es gewonnen Runden 20 Punkte bzw. bei Verlustrunden 20 Punkte abzug. Der Bonus für U17 wird beim Start gutgeschrieben. Runden-/Punktgewinnen (inkl. Bonus) fließen direkt in die Gesamtwertung.
- Ausscheidungsfahren: Es wird ausschließlich der bestplatzierte Sportler einer Mannschaft gewertet, in Abhängigkeit der Teilnehmerzahl startet evtl. nur ein Sportler des Teams. Dies wird am Renntag festgelegt. Punktetabelle analog Punktefahren fließt in die Gesamtwertung ein.
- Bei Punktgleichheit nach den 3 Disziplinen entscheidet die bessere Platzierung im Madison
- Da alle Disziplinen ein Mannschaftswettbewerb sind, ist natürlich mannschaftsdienliches Fahren erlaubt.

Preisgeld für die Mannschaften: 60/50/40/35/30/25/20/20/10/10 = 300 € Preisgeld insgesamt

Stand: 25.02.2026; Änderungen vorbehalten