

Fahrrad-Rallye

Spielregeln: (Version 3.0)

Jeder Spieler verkörpert einen Radrennfahrer, der an 10 Einzel-Rennen (i. W. E-Rennen) teilnimmt. Jeder Fahrer kann unter einem Pseudonym starten. Für alle 10 E-Rennen steht insgesamt ein Ausdauerkontingent von 1500 Ausdauer-Punkten (i. W. A-Punkte) zur Verfügung. Zu jedem E-Rennen wird nun angegeben, wie viele A-Punkte jeweils verbraucht werden. Pro Runde finden 2 E-Rennen statt. Zusätzlich zu den zwei Punktwerten muss pro Runde die Angabe des noch verbleibenden Ausdauerkontingents nach den E-Rennen angegeben werden (zwecks Überprüfung, andernfalls sind keine Reklamationen möglich). Falls keine Zuordnung der A-Punkte zu den E-Rennen in der Runde vorliegt, wird die 1. Zahl dem 1. E-Rennen, die 2. Zahl dem 2. E-Rennen der Runde zugewiesen. Bei nur einer Zahl wird diese beiden E-Rennen zugeteilt. Bei NMR werden pro E-Rennen 50 A-Punkte abgezogen.

Als taktische Variante gibt es die Möglichkeit, im Windschatten eines anderen Rennfahrers zu fahren.

Durch Einsatz von zusätzlichen 15 A-Punkten (pro Rennen) kann versucht werden, im Windschatten von 2 anderen zu fahren. Der Vorteil liegt darin, dass man dadurch Kräfte spart und im Spurt auf der Zielgeraden seinen Kontrahenten noch überholt (trotz geringerem Einsatz von A-Punkten). Der Erfolg hängt von folgenden Voraussetzungen ab:

- * Nimmt einer der beiden genannten Fahrer den direkten Platz (gemäß A-Punkte-Einsatz) vor dem im Windschatten fahrenden Radrenner ein, so tauschen beide auf der Zielgeraden die Plätze, da der Windschattenfahrer seine Kräfte für den Endspurt aufsparen konnte, sofern der Abstand nicht mehr als 125 A-Punkte beträgt und der Vordermann nicht selbst erfolgreich im Windschatten fährt.

Beispiel: A möchte im Windschatten von B und C fahren.

Gemäß A-Punkte-Einsatz gilt folgende Reihenfolge:

C 333 A-P, D 300 A-P, B 275 A-P, A 175 A-P ==> 1. C, 2. D, 3. A, 4. B.

Hätte B 276 A-P eingesetzt, so wäre 3. B und 4. A.

- * Liegt einer der genannten Fahrer 2 Ränge vor dem im Windschatten fahrenden Radrenner, so kann letzterer zwischenzeitlich auf der Strecke insoweit seine Kräfte sparen, dass es ihm gelingt, den dazwischen fahrenden Radrennern (d.h. zwischen dem Windschattenfahrer und dem angegebenen Fahrer platzierten Radrenner) abzufangen und mit diesem gleichzeitig ins Ziel zu kommen. Voraussetzung für das erfolgreiche Windschattenfahren ist hier, dass der Abstand zwischen dem angegebenen Fahrer und dem Windschattenfahren nicht größer als 150 A-Punkte beträgt und der zwischen den beiden fahrende Radrenner selbst nicht erfolgreich im Windschatten fährt.

Beispiel: A möchte im Windschatten von B und C fahren.

Gemäß A-Punkte-Einsatz gilt folgende Reihenfolge:

B 330 A-P, C 310 A-P, D 275 A-P, A 250 A-P ==> 1. B, 2. C, 3. D und A.

Hätte A 150 A-P eingesetzt, so wäre 3. D und 4. A.

- * Sollten sogar beide genannten Fahrer direkt vor den im Windschatten fahrenden Radrenner liegen, so steht letzterer in der Endauswertung vor allen beiden (aufgrund der bedeutenden Kräfteersparnis), wenn der Abstand zum Vordermann nicht größer als 125 A-Punkte und zum Vor-Vordermann nicht größer als 150 A-Punkte ist. Hierbei gilt aber auf alle Fälle, dass die beiden genannten Radrenner nicht selbst erfolgreich im Windschatten fahren, es sei denn, die daraus resultierende Änderung der Reihenfolge betrifft nur diese beiden Radrenner allein.

Beispiel: A möchte im Windschatten von B und C fahren.

Gemäß A-Punkte-Einsatz gilt folgende Reihenfolge:

D: 350 A-P, B 330 A-P, C 310 A-P A 250 A-P ==> 1. D, 2. A, 3. B, 4. C.

Sollte B selbst im Windschatten von D und A fahren wollen (==> bzgl. D erfolgreich)

==> 1. B, 2. D, 3. A, 4. C.

Sollte C (B aber nicht) im Windschatten von D und A fahren wollen

==> 1. D, 2. A, 3. B und C.

Sollte C (B aber nicht) selbst im Windschatten von B und A fahren wollen

==> 1. D, 2. A, 3. C, 4. B.

Sollten C und B selbst im Windschatten von D und A fahren wollen

==> 1. B, 2. D, 3. A und 4. C. (B ist erfolgreich, C nicht ==> A ist erfolgreich bzgl. C)

Bei Erfolg des Windschattenfahrens ist vorgesehen, dem Vordermann in der Auswertung ein "-" und

dem Windschattenfahrer ein "+" anzuhängen. Missglückte Versuche werden nicht erwähnt.

AUSWERTUNG:

Anhand der A-Punktwerte aller teilnehmender Fahrer, (d.h. NMR-Fahrer gehen nicht in die Wertung ein) eines E--:- Rennens wird der Rennausgang bestimmt. Der Fahrer mit den meisten A-Punkten wird Erster, usw. bis zum Fahrer mit den wenigsten A-Punkten des E-Rennens, der Letzter wird. Entsprechend der Platzierung erhält jeder teilnehmende Fahrer Platzierungspunkte (i. W. P-Punkte):

- | | | | |
|--------------------|-------------------|---------------------|----------------------|
| 1. --> 10 P-Punkte | 2. --> 7 P-Punkte | 3. --> 5 P-Punkte | 4. --> 3 P-Punkte |
| 5. --> 2 P-Punkte | 6. --> 1 P-Punkt | 7. --> 0,5 P-Punkte | Rest --> 0 P-Punkte. |

Sollten mehrere Fahrer die gleiche Anzahl von A-Punkten zu einem E-Rennen angegeben haben, so teilen sie sich den entsprechenden Platz und die P-Punktzahl wird wie folgt bestimmt:

Die Summe der P-punkte, deren Plätze durch die Fahrer eigentlich vergeben wären, wird durch die Anzahl der Fahrer mit der gleichen A-Punktzahl dividiert.

Z.B. 8 Fahrer: A(100 A-P) B(80 A-P) C(80 A-P) D(70 A-P) E(60 A-P) F(60 A-P) G(60 A-P) H(50 A-P)

1. A		erhält	10 P-Punkte
2. B	(7 + 5)/2	erhält	6 P-Punkte
2. C		erhält	6 P-Punkte
4. D		erhält	3 P-Punkte
5. E	(2+1+0,5)/3	erhält	1,17 P-Punkt
5. F		erhält	1,17 P-Punkt
5. G		erhält	1,17 P-Punkt
8. H		erhält	0 P-Punkte

Nach 10 E-Rennen hat derjenige gewonnen, der die meisten P-Punkte eingefahren hat.

Zu jeder Runde werden die Platzierungen aller Fahrer der jeweiligen E-Rennen vom GM bekannt gegeben. die in den einzelnen E-Rennen vergebene A-Punktzahl wird nicht genannt, ebenso wird das verbleibende A-Punktekonto für die restlichen E-Rennen nicht erwähnt.

Fahrrad-Rallye in einer Saison

Aufbauend auf den obigen Regeln können innerhalb einer Saison mehrere (i.d.R. 2) Rallyes ausgetragen werden. Dazu werden die Regeln wie folgt erweitert:

Der beste Rallye-Fahrer (Gewinner nach 10 E-Rennen) erhält für die weiteren Rallyes der Saison einen Aufschlag von 50 A-Punkten, der zweitbeste einen Aufschlag von 30 A-Punkten und der Drittplatzierte einen Aufschlag von 10 A-Punkten.

Am Ende der Saison (was durch den GM zu Beginn der Saison bestimmt wird) nivellieren sich alle Rennfahrer wieder auf 1500 A-Punkte, um Neueinsteigern die gleichen Chancen zu geben.

Eine ewige Bestenliste der glorreichsten Saisonfahrer kann ebenfalls geführt werden.

Und nun viel Spaß!