

## ■ ケイリン

日本で生まれ発展してきた「競輪」が、1980年の世界選手権フランス大会にて正式種目として採用され、それ以来国際大会等で「ケイリン」として人気を集めている種目です。また、オリンピックにおいてはシドニー大会にて初めて採用され、北京オリンピックでは永井清史が念願の銅メダルを獲得した種目でもあります。

レースは横一列に並んだ競技者が自力発走でスタートし、ペースメーカーは専門の先頭誘導員が小型オートバイを使用して務めます。自転車を使用している一般のケイリンと違うのはここだけです。

距離は、1500mに近い距離で行われ、誘導バイクはスタート時速30km/h、急加速することなく徐々に50km/hまで加速し、ラスト750～800mまでの間に徐々にペースアップして退避します。この間に競技者は自分の有利な位置を確保し誘導バイク退避後スプリントレースが展開され、時にはゴールラインを競技者が一団となって駆け抜けることもあり、自転車競走の醍醐味を十分満喫できるものと思います。

## ■ スプリント

この競技は通常2～4名の競技者によって行われ、トラックを2周ないし3周します。競技者はスタートしてから最後の200m線に到着するまでは逆方向に走ること、30秒を越えるスタンドスティル、極端な進路妨害以外には、どんな走り方も許されます。最後の200m線を通じた後は斜行したりすることは許されません。最後の200mのタイムは参考として記録されますが、先にゴールした者が勝ちとなります。この競技では、相手競技者より前に出ることが、後方から自己の動作を常に監視され、自己の力を利用されやすいという不利があるため、最後の200m線近くまではお互いに牽制しあい、変化のある作戦が展開されます。

したがって、ただ単に優れたスピードが必要であるだけでなく、この競技には頭腦的な作戦と高度な走行技術を必要とします。

## ■ 1kmタイムトライアル

この競技は一人で1kmをいかに速く走り切るかを競うもので、自転車競技の中では最も基本的な競技といえます。この競技は、だいたい最初の半周の時間が重要となりますので、その半周の時間を計って競技者はこのくらいの記録だろうと予測してみるのも面白いところです。

## ■ チームスプリント

この競技は、1チーム3名をもって編成されたチームが、ホームストレッチとバックストレッチからそれぞれ自力発走でスタートし、トラックを3周して行われます。1周ごとに先頭を走っている競技者が外側に退避していき、3番目の競技者が早くゴールし

たチームが勝ちとなります。

この種目は、1995年の世界選手権コロンビア大会より正式種目として採用されており、2004年に開催されたアテネオリンピックでは、日本自転車競技初の銀メダルをもたらした種目でもあります。

#### ■ 4km チームパーシュート

この競走は、1チーム4名をもって編成され、ホームストレッチとバックストレッチからそれぞれ発走し、その4名のチームワークでトップを交替しながら相手チームを追い抜こうとする競走です。

相手チームを追い抜くか、先にゴールしたチームが勝者となりますが、本大会では後者のルールのみが適用されます。なお、タイムは各チームの3番目の競技者の入線により決定されます。4名の競技者は、自転車競技最大の敵、風圧を避けるため、傾斜を用いて先頭を交替しながらスピードを維持します。時速50～60kmで走行する4名の競技者のスピード感、急斜面を用いた先頭選手のスリリングな交替劇、足並揃ったペダリング、ゴール直前の秒を競うフィニッシュは観る者を興奮させます。

#### ■ 4km 個人パーシュート

2名の競技者がそれぞれ反対の位置（ホームストレッチ、バックストレッチ）よりスタートし、お互いに追い抜こうとするのがこの競技です。相手を追い抜くか、相手より先にゴールした者が勝者となりますが、本大会では後者のルールのみが適用されます。力の配分が非常に難しく、最初に相手を引き離すか、最後の追込みで勝利を掴むか、各競技者は自己の特性に応じて作戦を立てます。

#### ■ エリミネーションレース

このレースは、1周回ないし2周回ごとにフィニッシュラインを最後に通過した競技者がエリミネイト（除外）され、最後まで残った競技者が勝者となる競技です。競技者は毎周回エリミネイトされないよう、脚質に応じた駆け引きを見せます。中長距離型の脚質と同時にスプリント能力も試されるスリリングな展開をお楽しみください。