

Reglement Kanuwettkämpfe

MisoXperience Festival

Inhaltsverzeichnis

- 1 Zweck
- 2 Geltungsbereich
- 3 Sicherheit
- 4 Versicherung und Risiko
- 5 Material
- 6 Pinball Race
- 7 Friendly Race
- 8 BoaterX Race

1 Zweck

Dieses Reglement soll die wichtigsten Punkte der Kanuwettkämpfe regeln und damit minimale Voraussetzungen schaffen, sichere und sportlich faire Wettkämpfe durchführen zu können.

2 Geltungsbereich

Das Reglement gilt für alle am MisoXperience Festival durchgeführten Kanuwettkämpfe. Wobei es generelle Regelungen gibt, welche für alle Wettkämpfe gültig sind und Regelungen, welche auf einen spezifischen Wettkampf ausgerichtet sind. Wer gegen das Reglement verstösst, kann im laufenden Wettkampf oder nachträglich disqualifiziert oder per sofort aus dem jeweiligen Wettkampf ausgeschlossen werden. Diese äusserste Massnahme kann nur durch die Rennleitung verfügt werden.

3 Sicherheit

Sicherheit steht an erster Stelle. Das MisoXperience stellt für die Kanuwettkämpfe ein Team an Wasserretter/innen zur Verfügung, welches die Sicherheit der Teilnehmenden mit bestem Wissen und Gewissen bestmöglich sicherstellt. Trotzdem ist der Kanusport eine Wassersportart, bei welcher ein gewisses Risiko besteht. Deshalb gelten die Regelungen gemäss folgendem Kapitel:

4 Versicherung und Risiko

Für Verletzungen, die durch die Teilnahme entstehen, wird jegliche Haftung des Veranstalters ausgeschlossen. Die Teilnehmenden tragen die Verantwortung selbst. Versicherung (Unfall-/Krankheit) ist Sache der Teilnehmenden.

5 Material

Generell darf nur Material verwendet werden, welches für den Kanusport geeignet ist und keine Gefahr für andere Teilnehmende darstellt.

5.1 Boot

Es sind ausschliesslich handelsübliche Kunststoffboote erlaubt (rotationsgeformt, thermogeformt oder blasgeformt), die frei auf dem offenen Markt erhältlich sind.

Abmessungen:

Alle K1 Typen	Maximale Länge 2.75 m
---------------	-----------------------

Gewicht der Boote:

Alle K1 Typen	Mindestgewicht 18 Kg
---------------	----------------------

Die Boote dürfen keine gefährlichen oder scharfen Kanten aufweisen.

Alle Boote müssen an Bug und Heck mit jeweils einem Griff ausgestattet sein, der maximal 50 cm vom Bug bzw. Heck entfernt angebracht ist.

Veränderungen an der Aussenseite des Bootes sind nicht erlaubt.

Im Boot muss eine durchgehende Fussstützplatte vorhanden sein. Seitlich angebrachte Fussrasten sind nicht erlaubt.

Die benützende Person des Bootes ist jederzeit dafür verantwortlich, die Herstelleranweisungen und Empfehlungen einzuhalten.

5.2 Paddel

Paddel dürfen keine scharfen Kanten aufweisen.

Die Kanten müssen über die gesamte Länge entweder 5mm Minstdicke aufweisen, oder gut mit Tape abgeklebt werden.

5.3 Helm

Es sind ausschliesslich serienmässig hergestellte Helme erlaubt, die für den Kanusport geeignet sind und frei auf dem offenen Markt erhältlich sind.

Der Helm darf in keiner Weise verändert werden.

Das Tragen eines Helms ist Pflicht.

5.4 Schwimmweste

Eine Schwimmweste ist ein Kleidungsstück oder Gerät, das den Oberkörper des Benutzers bedeckt und bei korrektem Tragen im Wasser zusätzlichen Auftrieb bietet.

Das gesamte Auftriebsmaterial muss sich oberhalb der Taille befinden.

Die Schwimmweste muss der Norm ISO 12402-5 (Level 50) oder einer gleichwertigen nationalen Norm entsprechen.

Der Auftrieb darf ausschliesslich durch festen Auftriebsschaum erzeugt werden.

Aufblasbare Systeme sind nicht zulässig.

Das Tragen einer Schwimmweste ist Pflicht.

5.5 Körperschutz

Alle Teilnehmende müssen geeignete Kleidung, einschliesslich eines langarm Oberteils tragen. Vorzugsweise lange Hosen, kurze Neoprenhosen sind erlaubt. Das Tragen von Schuhen ist obligatorisch.

Das Tragen von zusätzlicher Schutzausrüstung ist erlaubt (z. B. Seitenschutz, Mundschutz, Ellbogenschutz).

6 Pinnbal Race

Beim Pinball Race werden direkt vor dem Start Teams ausgelost. Jedes Team erhält einen Gymnastikball zugewiesen, den es vom Festivalgelände bis zur Brücke in Cama herunterzuführen gilt. Gestartet wird im Massenstart. Das Team, welches den Ball als erstes über die Ziellinie bei der Brücke in Cama spielt, gewinnt.

Voraussetzung für die Teilnahme am Pinball Race ist, dass du die Strecke vom Festivalgelände bis Cama sicher, allein paddeln kannst. Eine Voranmeldung ist nicht notwendig.

Es ist erlaubt, den Ball anderer Teams zu stören und z.B. in ein Kehrwasser zu befördern, der Ball darf jedoch nicht ans Ufer geworfen werden. Nicht erlaubt ist ausserdem das Festhalten von anderen Team-Mitgliedern oder Bällen sowie gefährliche Manöver wie z.B. Boote rammen im Körperbereich oder die Annäherung an den Kopf mit dem Paddel oder Boot. Faires, sportliches Verhalten ist die Voraussetzung, damit alle Spass haben und verletzungsfrei im Ziel ankommen. Im Falle eines Notfalls muss durch die Teilnehmenden sofort Hilfe geleistet und der Lauf abgebrochen werden.

Das Pinnbal Race ist ein eigenständiges Rennen und hat keine Abhängigkeiten wie z.B. eine Qualifizierung für anderen Wettkämpfe.

7 Friendly Race

Das Friendly Race ist ein Zeitrennen mit Einzelstart ab der Rampe direkt beim Festival Gelände.

Die Wettkampfstrecke ist ca. 600m lang. Das Ziel ist mittels Zielbanner auf der linken Flussseite signalisiert. Die die schnellsten Boote Qualifizieren sich für das BoaterX Rennen.

Voraussetzung für die Teilnahme am Friendly Race ist, dass du die Strecke vom Festivalgelände bis Cama sicher, allein paddeln kannst.

Die Voranmeldung bei der Festival-Anmeldung ist notwendig.

Die Startreihenfolge ist individuell, und kann innerhalb des Startzeitfensters frei gewählt werden. Komm jedoch bitte mit deinem Paddel Equipment und Startnummer zur definierten Startzeit zur Startrampe damit keine Lücken entstehen. Bitte gib die Startnummer direkt am Ziel ab, die Nummern werden für das BoaterX Rennen neu vergeben. Wie viele sich für das BoaterX Rennen qualifizieren können, wird von der Rennleitung anhand der Anzahl Teilnehmenden festgelegt.

Sollten Teilnehmende dich einholen und überholen, welche hinter dir gestartet sind, hast du diesen den Vortritt zu gewähren. Bei grösseren Behinderungen von Teilnehmenden kann die Rennleitung gewähren, dass der Lauf wiederholt werden darf. Dabei wird der erste Lauf aus der Wertung gestrichen und es zählt nur die Zeit des zweiten Laufes.

Gestartet wird auf Kommando der Starterperson. Die Zielzeit wird von der Zielperson per Hand gestoppt, sobald das Zielbanner mit der Hand berührt wird. Notiert werden die Zielzeiten auf die Sekunde genau, die hundertstel Sekunden werden abgerundet.

8 BoaterX Race

Am Riders Meeting, welches am Wettkampftag im Startgelände stattfindet, werden nochmals die wichtigsten Regeln erläutert. Dort werden auch die Startnummern verteilt. Alle Teilnehmenden sind verpflichtet, am Riders Meeting teilzunehmen.

8.1 Teilnahme

Wichtig ist, dass sich am Wettkampftag alle Teilnehmenden zur definierten Startzeit des Wettkampfes bei der Startrampe einfinden.

Mitmachen darf, wer sich durch das Friendly Race qualifiziert hat. Die Voranmeldung bei der Festival-Anmeldung ist notwendig.

Sollte jemand trotz der Qualifizierung durch das Friendly Race auf die Teilnahme am BoaterX verzichten, kann die nächste Person der Ranglisten nachrücken. Bitte meldet euch rasch möglichst nach Publizierung der Rangliste bei der Rennleitung, falls ihr auf die Teilnahme verzichtet.

Sobald nach dem Riders Meeting alle Startnummern verteilt sind, ist die Startliste fix. Sollte noch jemand kurzfristig auf die Teilnahme verzichten, kann nicht mehr nachgerutscht werden.

8.2 Start

Vier Boote starten gleichzeitig von der Rampe, bestreiten einen Parcours und die beiden Erstrangierten kommen eine Runde weiter. Wenn jemand nicht zum Start erscheint, kann notfalls auch zu dritt gestartet werden. Wenn nur zwei oder weniger am Start anwesend sind, kommen diese automatisch eine Runde weiter.

Der Start erfolgt mit beiden Händen am Paddel. Dieses muss auf einer Seite des Bootes positioniert werden.

Sobald alle auf der Rampe im Boot sitzen, in Position sind und die Strecke durch die Streckenposten freigegeben wurde, gibt die Startperson folgendes Startsignal. «On Position», «Ready», (Pause 1-5 Sec. unregelmässig) dann: «GO!»

Bei «On Position» positionieren alle ihr Paddel auf Startposition, dann folgt «Ready» und auf das Kommando «GO» kann gestartet werden.

Durch das unregelmässige Startsignal soll ein Frühstart verhindert werden. Sollte dennoch ein Frühstart geschehen, erhält die zu früh startende Person einen Fehlerpunkt. Passiert der Frühstart beim Einsteigen unabsichtlich und vor dem Startsignal «On Position» darf die Person ein 2. Mal auf der Rampe einsteigen. Sobald der Lauf begonnen hat, dürfen sich die Teilnehmenden des nächsten Heats auf der Startrampe bereitmachen.

8.3 Startplatzauswahl

Die schnellste Person aus der Qualifikation darf als erste den Startplatz aussuchen, dann die zweitschnellste Person usw. Das bedeutet, dass die Person mit der kleinsten Startnummer des Heats, hat immer Vorrang beim Aussuchen des Startplatzes.

Über den Startnummern wird ein farbiges Trikot angezogen, Rot, Gelb, Blau oder Grün. Die Farben sind auf dem Starttableau ersichtlich und erleichtern den Torrichtern die Zuordnung zu den einzelnen Teilnehmenden.

8.4 Tore

Der Parcours ist mit Toren, die passiert werden müssen, bestückt. Der Parcours kann Abwärtstore und / oder Aufwärtstore enthalten und wird vorgängig klar definiert.

Der gesamte Kopf muss die Torlinie entsprechend der richtigen Seite des Tores und dem Kursplan überqueren.

Eine Überquerung der Torlinie in falscher Richtung ergibt einen Fehlerpunkt.

Die Tore dürfen mit jedem Teil des Körpers oder Ausrüstung berührt werden.

Die Tore dürfen nur mit der Hand berührt werden, wenn diese Hand ihr Paddel hält.

Die Tore dürfen nicht absichtlich mit einem Teil des Körpers oder der Ausrüstung zu einem unfairen Zweck bewegt werden.

Wenn eine dieser Bedingungen nicht eingehalten wird, erhalten die Teilnehmenden einen Fehlerpunkt.

8.5 Sicherheit

Der Kontakt zwischen Kajaks ist erlaubt.

Es ist gestattet, mit einem Arm oder Paddel kurz über einen anderen Teilnehmenden zu greifen und dabei kurz dessen Körper zu berühren.

Es ist jedoch nicht gestattet, absichtlich mit der Hand, dem Arm oder dem Paddel über eine andere Person oder ein anderes Boot zu greifen und/oder andere Personen oder Boote zurückzuhalten. Absichtliche Paddelschläge gegen den Körper einer anderen Person sind nicht gestattet.

Festhalten von anderen Teilnehmenden oder gefährliche Manöver wie z.B. Boote rammen im Körperbereich oder die Annäherung an den Kopf mit dem Paddel oder Boot ist nicht erlaubt.

Bei einem gebrochenen Paddel muss sich die betroffene Person ans Ende des Wettkampfgeschehens zurückfallen lassen und die Strecke allein beenden. Das gebrochene Ende des Paddels gilt als gefährlich.

8.6 Fehler und Rangierung

Wird gegen die Wettkampffregeln verstossen erhalten die Teilnehmenden einen oder mehrere Fehlerpunkte.

In allen Fällen werden Teilnehmende, die ohne Fehler ins Ziel kommen, vor Teilnehmenden rangiert, die einen Fehler erhalten.

Haben Teilnehmende einen oder mehrere Fehlerpunkte auf ihrem Konto, erfolgt die Rangierung nach der Anzahl der Fehler im aktuellen Lauf.

Teilnehmende mit weniger Fehlern werden besser eingestuft. Bei gleicher Fehleranzahl wird die teilnehmende Person höher eingestuft, die vor dem ersten Fehler weiter durch die Strecke gekommen ist. Tritt der erste Fehler am gleichen Tor auf, erfolgt die Rangierung nach der Reihenfolge des Zieleinlaufs.

8.7 Einsprüche

In keiner Phase des BoaterX-Wettkampfs sind Einsprüche zulässig. Unsere Torrichter/innen entscheiden nach bestem Wissen und Gewissen. Um den Wettkampferlauf nicht zu behindern oder zu verzögern, bitten wir deren Entscheidung ohne Reklamation zu akzeptieren.