



Wettkampfbestimmungen und Rennregeln

des Deutschen Drachenbootverbandes

Ausgabe 2019



Inhalt

Teil I	Allgemeines.....	5
1	Regelungsgegenstand.....	5
2	Wettkampfbestimmungen	5
3	Rennregeln	5
4	Anerkennung	5
5	Richtlinien und Ausführungsbestimmungen.....	5
6	Genehmigung	5
7	Wettkampfsjahr	5
8	Geschlechtsneutralität	5
Teil II	Wettkampfbestimmungen	6
1	Das Drachenboot und sein Zubehör.....	6
1.1	Grundsatz	6
1.2	Bootsklassen und Maße	6
1.3	Standardboot.....	6
1.4	Smallboot.....	6
1.5	Abweichungen.....	6
1.6	Ausstattung	6
1.7	Manipulation	7
2	Wettkampfklassen.....	7
2.1	Grundsatz	7
2.2	Leistungssport	7
2.3	Breitensport.....	8
2.4	Breast Cancer Survivors.....	8
3	Teilnahme an Wettkämpfen.....	8
3.1	Startberechtigung.....	8
3.2	Gastsporler	8
3.3	Teams	8
3.4	Einsatz in mehreren Teams	8
3.5	Mehrere Teams eines Vereins.....	9
3.6	Wettkampfausweis.....	9
3.7	Teilnahme der Sportler an Regatten	9
3.8	Vereinswechsel.....	9
3.9	Gesundheitsnachweis.....	9
4	Rennmodus und Wettkampfergebnisse.....	9
4.1	Distanzen und Rennplanschema	9
4.2	Parallelrennen	9
4.3	Verfolgungsrennen.....	10
4.4	Andere Wettkampfstrecken	10
5	Kampfgericht	10
5.1	Race Officials	10
5.2	Rennleiter/-in	11
5.3	Starter/-innen und Vorstarter	11
5.4	Bootsmarschalling	12
5.5	Schiedsrichter	12
5.6	Zielgericht.....	13
5.7	Gremien.....	13



6	Doping	14
6.1	Dopingverbot.....	14
6.2	Sanktionen.....	14
6.3	Erklärung zur Dopingprävention	14
Teil III Rennregeln.....		15
1	Verhalten der Teams	15
1.1	Fairness.....	15
1.2	Fit to race.....	15
1.3	Anweisungen der Race Officials	15
1.4	Vorsätzliche Regelverstöße	15
1.5	Hilfe von außen.....	15
1.6	Bekleidung.....	15
1.7	Teilnahme an der Siegerehrung	15
1.8	Verzicht auf Sieg und Preise	15
1.9	Alkohol- und Medikamentenmissbrauch	15
2	Teamkontrolle	15
2.1	Regatten ohne Bootspool.....	15
2.2	Regatten mit zentralem Bootspool	16
3	Start	16
3.1	Verhalten vor dem Start	16
3.2	Eintreffen im Startbereich	16
3.3	Nichterscheinen am Start.....	16
3.4	Startphase	16
4	Verhalten im Rennen.....	17
4.1	Grundsatz	17
4.2	Rennverlauf	17
5	Zielphase.....	18
5.1	Zieleinlauf	18
5.2	Bezugspunkt	18
5.3	Vollständigkeit	18
5.4	Totes Rennen.....	18
5.5	Ausstieg	18
6	Verfolgungsrennen.....	19
6.1	Startreihenfolge.....	19
6.2	Start	19
6.3	Vorrecht.....	19
6.4	Vermeiden von Kollisionen.....	19
6.5	Gefährdung der Sicherheit	19
6.6	Überholen.....	19
6.7	Wende	20
6.8	Behinderungen und Kollisionen	21
6.9	Zeitstrafe und Disqualifikation	21
6.10	Zeitgutschrift	21



7	Hilfsmittel	21
7.1	Erlaubte Hilfsmittel.....	21
7.2	Nicht erlaubte Hilfsmittel	21
8	Strafen und Sanktionen	22
8.1	Verwarnung.....	22
8.2	Zeitstrafen und Disqualifikationen	22
8.3	Ausschluss	22
8.4	Bekanntgabe.....	22
9	Proteste und Beschwerden	23
9.1	Protest	23
9.2	Beschwerde	23
9.3	Frist und Form	23
9.4	Kautionen	23
9.5	Bekanntgabe.....	23



Teil I Allgemeines

1 Regelungsgegenstand

Die Wettkampfbestimmungen (WKB) und Rennregeln (RR) des DDV bilden den technischen und organisatorischen Rahmen für Drachenbootwettkämpfe in Deutschland.

Sie orientieren sich an den Regularien und Bestimmungen der internationalen und europäischen Drachenbootföderationen (IDBF und EDBF).

Sie sind verbindlich für Deutsche Meisterschaften und alle vom DDV veranstalteten oder anerkannten Wettkämpfe und werden für alle sonstigen Regatten des Drachenbootsports zur Anwendung empfohlen.

Ihre Verwendung ist kostenfrei.

2 Wettkampfbestimmungen

Die Wettkampfbestimmungen (WKB) umfassen alle „Nicht-Wasser- Angelegenheiten“, d.h. die Organisation und Verwaltung sowie die Rollen der Race Officials. Sie sind in Teil II dieses Regelwerkes definiert.

3 Rennregeln

Die DDV-Rennregeln (RR) umfassen alle „Wasser-Angelegenheiten“, d.h. die Rennabläufe, das Rennverhalten während der Wettkämpfe und Angelegenheiten der Mannschaftsdisziplin. Sie sind in Teil III beschrieben.

4 Anerkennung

Mit der Meldung und der Teilnahme an einer Regatta erkennen die Vereine und Sportler/innen die Wettkampfbestimmungen und Rennregeln an.

5 Richtlinien und Ausführungsbestimmungen

Die WKB und RR können durch Richtlinien und Ausführungsbestimmungen ergänzt werden.

Es ist grundsätzlich möglich, Deutsche Meisterschaften oder andere vom DDV ausgerichtete Regatten gemeinsam mit anderen Sportfachverbänden durchzuführen.

Für derartige Regatten können Besondere Bestimmungen mit Abweichungen von den DDV-WKB definiert werden.

6 Genehmigung

Alle als „DDV-Regatten“ ausgerufenen Wettkämpfe, wie z.B. Deutsche Meisterschaften, DDV-Regatten und Qualifikationsregatten sowie in Deutschland ausgerichtete internationale Meisterschaften müssen vom DDV genehmigt sein.

7 Wettkampfsjahr

Das Wettkampfsjahr ist das Kalenderjahr (01.01. - 31.12.)

8 Geschlechtsneutralität

Diese Vorschriften gelten unabhängig von der Formulierung für alle Geschlechter, sofern nicht konkret Anderes beschrieben ist.

Teil II Wettkampfbestimmungen

1 Das Drachenboot und sein Zubehör

1.1 Grundsatz

Während einer Regatta dürfen innerhalb einer Bootsklasse nur bauartgleiche Boote eingesetzt werden. Dies ist abzusichern durch die Bereitstellung eines zentralen Bootspools oder durch die Einhaltung der zu einer Regatta ausgeschriebenen technischen Maße der Boote. Alle eingesetzten Boote müssen ungeachtet dessen der jeweils aktuellen EDBF/IDBF-Norm entsprechen und von der Wettkampfleitung abgenommen werden.

1.2 Bootsklassen und Maße

Rennen werden in den Bootsklassen Standard- (20-Sitzer) und Smallboot (10-Sitzer) ausgetragen.

Die Boote müssen folgende Maße einhalten:

1.3 Standardboot

- Länge: 12,49 m \pm 4 cm (ohne Kopf und Schwanz)
- Breite: 1,16 m \pm 2 cm
- Höhe: 0,55 m \pm 2 cm
- Mindestgewicht: 250 kg ohne Zubehör

1.4 Smallboot

1.4.1 Rennklasse

- Länge: 9,60 m \pm 4 cm (ohne Kopf und Schwanz)
- Breite: 1,00 m \pm 2 cm Höhe: 0,50 m \pm 2 cm
- Mindestgewicht: 135 kg ohne Zubehör

1.4.2 Festivalklasse

- Länge: 9,00 m \pm 4 cm (ohne Kopf und Schwanz)
- Breite: 1,16 m \pm 2 cm
- Höhe: 0,55 m \pm 2 cm
- Mindestgewicht: 150 kg ohne Zubehör

1.5 Abweichungen

Der Einsatz von Booten mit anderen Maßen ist möglich, jedoch müssen dann alle im Bootspool vorhandenen Boote dieselben Maße aufweisen.

1.6 Ausstattung

1.6.1 Grundsatz

Alle Rennen werden grundsätzlich mit vollständiger Ausstattung (Drachenkopf, Drachenschwanz, Trommel, Trommlersitz und Bootsnummer) ausgefahren. Über Ausnahmen entscheidet die Rennleitung.

Die Struktur der Boote einschließlich der Sitzbänke darf durch Ein- oder Anbauten nicht verändert werden.

1.6.2 Paddel

Die Paddel müssen der jeweils aktuellen IDBF-Norm (2019: Spec. 202a) entsprechen. Paddel mit gültiger IDBF-Lizenz erfüllen diese Bedingung in jedem Fall.

Die zulässige Paddellänge liegt zwischen 105 und 130 cm.



1.7 Manipulation

Als Manipulationen gelten alle nach der Prüfung vorgenommen absichtlichen Veränderungen an Booten und Material sowie alle Fälschungen und Veränderungen der Prüfsiegel.

Manipulationen an Booten und Zubehör werden mit Disqualifikation des Teams, Manipulationen an Paddeln mit Disqualifikation des Paddlers bestraft.

2 Wettkampfklassen

2.1 Grundsatz

Im DDV werden Regatten in den Wettkampfklassen Leistungssport und Breitensport durchgeführt.

Deutsche Meisterschaften werden nur in der Wettkampfklasse Leistungssport ausgerichtet.

Die Qualifikation für European Club Crew Championships und World Club Crew Championships ist nur in der Wettkampfklasse Leistungssport möglich.

2.2 Leistungssport

2.2.1 Kategorien - Teamzusammensetzung

(a) Open

In der Kategorie OPEN ist die Zusammensetzung der Teams frei.

(b) Women

In der Kategorie WOMEN dürfen nur Frauen paddeln, steuern und trommeln.

(c) Mixed

In der Kategorie MIXED müssen im Standardboot mindestens acht Frauen und acht Männer paddeln.

Im Smallboot müssen mindestens 4 Frauen und 4 Männer paddeln

2.2.2 Altersklassen und Mindestalter

(a) Junior

Paddler und Trommler müssen am Wettkampftag mindestens 12 Jahre alt sein und dürfen im Wettkampfsjahr nicht älter als 18 Jahre werden. Steuerleute müssen am Wettkampftag mindestens 18 Jahre alt sein.

(b) Premier

Paddler müssen am Wettkampftag mindestens 16 Jahre alt sein. Trommler müssen am Wettkampftag mindestens 12 Jahre alt sein. Steuerleute müssen am Wettkampftag mindestens 18 Jahre alt sein.

(c) Senior A (Masters)

Paddler und Steuerleute müssen im Wettkampfsjahr mindestens 40 Jahre alt werden. Trommler müssen am Wettkampftag mindestens 12 Jahre alt sein.

(d) Senior B (Grand Dragons)

Paddler und Steuerleute müssen im Wettkampfsjahr mindestens 50 Jahre alt werden. Trommler müssen am Wettkampftag mindestens 12 Jahre alt sein.

(e) Senior C (Grand Masters)

Paddler und Steuerleute müssen im Wettkampfsjahr mindestens 60 Jahre alt werden. Trommler müssen am Wettkampftag mindestens 12 Jahre alt sein.

(f) Weitere Differenzierung

Die Differenzierung in weitere Altersklassen ist zulässig. Sie folgt der Altersklasseneinteilung des IDBF.



2.3 Breitensport

2.3.1 Kategorie

Rennen der Wettkampfklasse Breitensport werden nur in der Kategorie MIXED und im Standardboot ausgetragen.

Im Standardboot müssen mindestens acht Frauen und acht Männer paddeln.

2.3.2 Alter der Sportler

Paddler müssen am Wettkampftag mindestens 16 Jahre alt sein. Trommler müssen am Wettkampftag mindestens 12 Jahre alt sein. Steuerleute müssen am Wettkampftag mindestens 18 Jahre alt sein.

2.3.3 Nationalkader

Sportler, die im aktuellen Wettkampfsjahr Mitglieder eines Nationalkaders sind oder waren, dürfen in der Wettkampfklasse Breitensport nicht eingesetzt werden.

2.4 Breast Cancer Survivors

Rennen der Wettkampfklasse Breast Cancer Survivors (BCS) werden nur in der Kategorie OPEN in einer Altersklasse ausgetragen.

Das Mindestalter am Wettkampftag für Paddler/innen ist 16 Jahre, für Steuerleute 18 Jahre, für Trommler 12 Jahre.

Es dürfen ausschließlich Paddler/innen teilnehmen, bei denen Brustkrebs jemals diagnostiziert wurde. Ansonsten ist die Zusammensetzung der Teams frei.

Die Sportler müssen die Diagnose mit einem ärztlichen Attest belegen. Dieses muss darüber hinaus ausdrücklich bestätigen, dass sie trotz der Erkrankung an einem solchen Wettkampf teilnehmen können.

3 Teilnahme an Wettkämpfen

3.1 Startberechtigung

Bei DDV Regatten sind grundsätzlich nur Mitgliedsvereine und dem DDV namentlich gemeldete Sportler startberechtigt.

Startberechtigt für ein Drachenbootteam sind alle Sportler eines Vereins. Sie können auf einer Veranstaltung nur für einen Verein eingesetzt werden.

3.2 Gastsportler

Der Einsatz startberechtigter Gastsportler (Paddler, Steuerleute und Trommler) aus anderen Vereinen ist zulässig. In allen Klassen dürfen je Team und Regatta maximal vier Gastsportler im Standardboot und maximal zwei Gastsportler im Smallboot eingesetzt werden.

3.3 Teams

Die Teilnahme an den Rennen erfolgt in Teams. Ein Team besteht aus:

- mindestens 16 und maximal 20 Paddler/innen (Smallboot: mindestens 8 und maximal 10). Es ist erlaubt, mit einer ungeraden Zahl von Paddlern zu starten.
- 1 Trommler/-in
- 1 Steuermann/-frau
- bis zu 4 Ersatzsportler (Smallboot: bis zu 2)

Ein Team kann über verschiedene Wettkampfdistanzen in unterschiedlicher Besetzung starten.

3.4 Einsatz in mehreren Teams

Sportler können für mehrere Teams eines Vereins eingesetzt werden, sofern diese nicht direkt konkurrieren und der Rennplan es erlaubt. Die gesetzlich vorgeschriebenen Ruhezeiten gelten



uneingeschränkt.

3.5 Mehrere Teams eines Vereins

Jeder Verein kann bei einer Regatta mit mehreren Teams, auch konkurrierenden, starten.

Ein Wechsel der Sportler zwischen konkurrierenden Teams während einer Regatta ist ausgeschlossen.

3.6 Wettkampfausweis

Jeder Sportler muss im Besitz eines gültigen Wettkampfausweises (ID-Card) sein. Manipulation und Fälschung des Wettkampfausweises werden mit sofortigem Entzug und mindestens einem Jahr Sperre aller am Manipulationsversuch beteiligten Personen auf nationaler und internationaler Ebene geahndet. Über die endgültige Dauer der Sperre entscheidet der Vorstand des DDV.

3.7 Teilnahme der Sportler an Regatten

Die Teilnahme an Regatten und insbesondere an den Deutschen Meisterschaften ist nur über einen Mitgliedsverein und als Teil eines gemeldeten Teams möglich.

3.8 Vereinswechsel

Sportler, die den Verein wechseln, müssen bis spätestens 31. Dezember vom abgebenden Verein abgemeldet werden und 6 Wochen vor der ersten Teilnahme an einer Verbandsregatta für den neuen Verein angemeldet werden.

Versäumt ein abgebender Verein ohne Verschulden des Sportlers die fristgerechte Abmeldung, kann der DDV-Vorstand den Wechsel auf Antrag des Sportlers im Rahmen einer Einzelfallentscheidung nachträglich bestätigen.

Entscheidet sich ein Sportler erst nach der Abmeldefrist für einen Vereinswechsel zur folgenden Saison, bedarf dies der ausdrücklichen Zustimmung sowohl des DDV-Vorstandes als auch des abgebenden Vereins.

Der DDV-Vorstand prüft im Einzelfall, ob besondere Umstände eine nachträgliche Bestätigung zulassen.

3.9 Gesundheitsnachweis

Jeder Verein bestätigt jährlich bei der Sportlermeldung, dass der Sportler ein Attest zur Sporttauglichkeit vorgelegt hat.

Breast Cancer Survivors müssen das Attest ebenfalls jährlich vorlegen, es darf nicht älter als 4 Monate sein und muss ausdrücklich bestätigen, dass sie trotz der Erkrankung an Wettkämpfen teilnehmen können.

4 Rennmodus und Wettkampfergebnisse

4.1 Distanzen und Rennplanschema

Auf Regatten des DDV werden Rennen über die Standarddistanzen 200m, 500m und 2000m ausgefahren. Davon abweichende Distanzen (z.B. 1000m) müssen mit der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

Die Rennen werden in Abhängigkeit von der Anzahl der gemeldeten Teams nach dem Rennplanschema und Setzplan des DDV ausgetragen.

Das Rennplanschema und der Setzplan sind im Anhang dieser Wettkampfbestimmungen beschrieben.

4.2 Parallelrennen

Wettkämpfe bis einschließlich 500m werden als Parallelrennen ausgefahren. Dabei fahren die Boote gemeinsam ihre Rennen bei gleichzeitigem Start auf Bahnen nebeneinander (parallel) die Wettkampfstrecke ab.

Sieger eines Rennens ist das Boot, das als Erstes die Ziellinie überquert, sofern dieses Ergebnis nicht durch Entscheidung eines zuständigen Race Official, des Rennkomitees oder der Jury korrigiert wird.

Spätestens beim Teamcaptainsmeeting ist vom Rennleiter anzugeben, welcher Teil des Bootes für die Ermittlung der Platzierung ausschlaggebend ist.



4.3 Verfolgungsrennen

Die Rennen der Wettkampfstrecken ab 1000m können als Verfolgungsrennen ausgetragen werden. Dabei starten alle in einer Rennklasse startberechtigten Teams nacheinander mit gleichem zeitlichem Abstand (Startabstand).

Der Rennleiter gibt den Startabstand beim Teamcaptainsmeeting bekannt. Die Zeitmessung erfolgt als Einzelzeitmessung je Boot.

Ergänzend finden die Rennregeln für Verfolgungsrennen Anwendung.

4.4 Andere Wettkampfstrecken

Werden andere Wettkampfstrecken gefahren, entscheidet der Rennleiter, welcher Rennmodus angewendet wird.

5 Kampfgericht

5.1 Race Officials

Die Gesamtheit der Race Officials bildet das Kampfgericht. Die Besetzung des Kampfgerichts ist namentlich zu veröffentlichen.

5.1.1 Auswahl der Race Officials

Die Race Officials (RO) werden vom Vorstand des DDV eingesetzt. Das Kampfgericht soll sich aus RaceOfficials möglichst vieler verschiedener Vereine zusammensetzen.

5.1.2 Lizenzierung

Regattapositionen mit eigenständiger Entscheidungsbefugnis müssen mit lizenzierten Race Officials besetzt werden.

Mit Genehmigung des DDV-Vorstandes kann der Rennleiter weitere Mitglieder des DDV für Race-Official-Tätigkeiten einsetzen.

5.1.3 Ahndung von Regelverstößen

Jeder Race Official kann Regelverstöße innerhalb seines Aufgabenbereiches selbstständig ahnden, muss dies der Rennleitung unverzüglich mitteilen.

5.1.4 Briefing

Alle Mitglieder des Kampfgerichts treffen sich am Vortag des ersten Wettkampftages mit dem Organisationsausschuss zu einem gemeinsamen Briefing.

An den Wettkampftagen findet vor dem ersten Start und nach dem letzten Rennen jeweils ein Kurzbriefing statt.

5.1.5 Aufgabenwechsel

Race Officials können während der Regatta in unterschiedlichen Tätigkeitsbereichen eingesetzt werden.

5.1.6 Einsatzbegrenzung

Während einer Regatta dürfen die RO keine weiteren Funktionen für Team, Verein, Landesverband oder Nationalverband ausüben.

Von dieser Regelung ausgenommen sind die Mitglieder der Jury.



5.2 Rennleiter/-in

Der Rennleiter/die Rennleiterin ist verantwortlich für die regelgerechte Durchführung der Regatta. Er/Sie

- erstellt den Renn- und Zeitplan. Bei Deutschen Meisterschaften muss der Renn- und Zeitplan vom Vorstand bestätigt werden.
- leitet die Briefings;
- leitet die Teamcaptains- und Steuerleutemeetings;
- entscheidet über neue Startzeiten bei Rennwiederholung;
- gibt Um- und Abmeldungen sowie Veränderungen und Neuansetzungen von Rennen bekannt;
- spricht Strafen bei Verstößen gegen diese Wettkampfbestimmungen und Rennregeln aus;
- steht dem Rennkomitee vor.

5.3 Rennsekretariat

Im Rennsekretariat werden

- die Rennergebnisse verarbeitet, der Rennplan fortgeschrieben und aktualisierte Renneinteilungen veröffentlicht;
- der Rennleiter unterstützt;
- die Ergebnisse veröffentlicht und Informationen über den Ablauf der Regatta an alle RaceOfficials weitergegeben;
- der Rennplan auf Fehler kontrolliert und diese nach Rücksprache mit dem Rennleiter korrigiert;
- Proteste oder Beschwerden entgegengenommen;
- die Protokolle bei der Behandlung von Protesten und Beschwerden geführt.

5.4 Starter/-innen und Vorstarter

Die Starterin/der Starter

- ruft die am Rennen beteiligten Teams gemäß Startaufstellung auf;
- überprüft die Anwesenheit der betreffenden Teams und lässt sie an der Vorstartlinie einschwimmen;
- veranlasst die Aufstellung des Rennens vor der Startlinie beziehungsweise in der Startanlage;
- stellt die Startbereitschaft der Teams fest;
- gibt das Startkommando;
- trifft die Entscheidung über einen Frühstart und ggf. über den Abbruch oder die Fortsetzung eines Rennens;
- spricht Verwarnungen wegen Frühstarts oder verspäteten Eintreffens im Startbereich aus;
- protokolliert jeden Start in der Startliste und meldet alle besonderen Vorkommnisse unverzüglich dem Rennleiter.

Die Aufgaben bis zum Einschwimmen zum Start können vom Rennleiter an einen zusätzlichen Vorstarter delegiert werden.

5.5 Bootsmarschalling

Die Bootsmarschalle

- kontrollieren den ordnungsgemäßen und regelkonformen Zustand der Boote, Paddel, Bekleidung und sonstigen Ausrüstung. Sie entscheiden bei Mängeln über einen Austausch;
- rufen die Teams auf;
- kontrollieren die Bootsbesetzungen;
- sorgen für das zeitgerechte Einsteigen und Ablegen der Teams;
- prüfen und dokumentieren die regelgerechte Zusammensetzung der Bootsbesetzung;



- weisen den Teams die Boote zu und geben die Rennbahnen bekannt;
- kontrollieren und dokumentieren, dass keine unerlaubten Hilfsmittel an Bord sind und die Sicherheitsbestimmungen eingehalten werden.

Der Chefmarschall/die Chefmarschallin

- leitet das Team der Bootsmarschalls und Helfer im Marshalling;
- bestimmt, wenn die Teamkontrollen nach dem Rennen durchgeführt werden sollen, die zu kontrollierenden Teams und teilt sie dem Starter mit;
- informiert den Rennleiter und den Starter über Verzögerungen, die den Zeitplan beeinträchtigen.

Die Teamkontrollen können je nach den regionalen Gegebenheiten vor oder nach dem Rennen durchgeführt werden.

5.6 Schiedsrichter

Die Schiedsrichter sind verantwortlich für die Einhaltung der Rennregeln auf dem Wasser, d.h. ab Eintreffen im Vorstartbereich bis zum Eintreffen im Marshallingbereich nach dem Rennen.

Sie

- begleiten und kontrollieren den Rennverlauf vom Wasser oder von Land aus;
- bestätigen den ordnungsgemäßen Ablauf eines Rennens durch Heben einer weißen Flagge;
- zeigen Regelverstöße durch Heben einer roten Flagge an bzw. ahnden gravierende Verstöße sofort;
- kreuzen bei einem Rennabbruch so schnell wie möglich die Rennbahnen, um dies deutlich anzuzeigen.

Für Langstreckenrennen mit Wende(n) können weitere Race Officials als Wendenrichter eingesetzt werden.

Der Chefschiedsrichter ist Mitglied des Rennkomitees.

5.7 Zielgericht

5.7.1 Zielrichter

Die Zielrichter positionieren sich auf Höhe der Ziellinie und wachen über den Zieleinlauf sowie seine Auswertung und Dokumentation.

Sie

- ermitteln und dokumentieren die Reihenfolge des Zieleinlaufs. Dafür können sie die Zielfotoseiner elektronischen Zeitmessanlage heranziehen;
- ermitteln und dokumentieren die Rennzeiten. Dabei werden sie von den Zeitnehmern unterstützt;
- informieren den Rennleiter und das Rennsekretariat über die Reihenfolge und die ermittelten Zeiten.

Der Chefzielrichter

- bestätigt den Zieleinlauf und die ermittelten Zeiten;
- entscheidet bei abweichenden Meinungen der Zielrichter über den Zieleinlauf;
- ist Mitglied des Rennkomitees.

5.7.2 Zeitnahme

Die Zeitnehmer unterstützen die Zielrichter bei der Auswertung durch die Zeitnahme der jeweiligen Rennen mit Stoppuhren oder einem elektronischen Zeiterfassungssystem.

Die Zeitnahme beginnt mit dem Startsignal.



Soweit keine elektronische Zeitmessanlage vorhanden ist oder falls die Anlage ausfällt, muss jedes Rennen mit mindestens drei Uhren gemessen werden.

Bei abweichenden Zeiten entscheidet der Chefzeitnehmer, welche Zeiten gelten.

Die dokumentierten Zeiten haben grundsätzlich keinen Einfluss auf die Zielreihenfolge. Sie dienen nur als Orientierung für die Teams.

Ausnahmen bilden Wertungsläufe und Läufe, in denen die erzielte Zeit die Platzierung oder die Bahnverteilung in folgenden Läufen bestimmt.

5.8 Gremien

5.8.1 Rennkomitee

Das Rennkomitee bildet die sportliche Leitung der Regatta und trägt die Verantwortung für ihren fairen Ablauf. Es besteht aus dem Rennleiter, dem Chefschiedsrichter und dem Chefzielrichter.

Das Rennkomitee

- interpretiert die Wettkampfbestimmungen und Rennregeln in Zweifelsfällen;
- entscheidet über Proteste gegen die Entscheidungen der Race Officials oder Wertungen der Rennen.

Das Rennkomitee ist an die Entscheidungen der Jury gebunden.

5.8.2 Jury

Die Jury besteht aus dem Vorsitzenden und zwei weiteren ständigen Mitgliedern und kann bei Bedarf temporär bis zu vier Steuerleute als Berater ohne Stimmrecht einberufen.

Sie ist die höchste Autorität einer Regatta und letzte Instanz bei der Auslegung von Wettkampfbestimmungen und Rennregeln, bei Beschwerden gegen Entscheidungen der Rennleitung sowie der Sanktionierung von Regelverstößen. Sie entscheidet über

- Beschwerden;
- Ausschlüsse von der Regatta.

Die ständigen Mitglieder der Jury werden für die Deutschen Meisterschaften durch den Vorstand berufen, bei anderen DDV-Regatten werden sie vom Rennkomitee ausgewählt. Sie müssen aus verschiedenen Vereinen stammen.

Die bis zu vier temporär einberufenen Jurymitglieder werden vom Rennleiter benannt. Er hat sie so unter den Steuerleuten auszuwählen, dass eine neutrale und sachgerechte Urteilsfindung erfolgen kann.

Rennkomitee, Race Officials und Teilnehmer sind an die Entscheidungen der Jury gebunden. Weitere Einspruchsmöglichkeiten gibt es nicht.

6 Doping

6.1 Dopingverbot

Die Nutzung jeder Art von leistungssteigernden Substanzen sowie Stimulanzien ist gemäß den Grundsätzen des DOSB, des Internationalen Olympischen Komitees (IOC), der Welt dopingagentur (WADA) und des IDBF verboten. Die Regeln der EDBF und IDBF finden bei DDV-Regatten uneingeschränkt Anwendung.

6.2 Sanktionen

Jeder Verstoß gegen das Dopingverbot führt unmittelbar zum Ausschluss des Teams und aller beteiligten Sportler und Funktionäre vom gesamten Wettkampf. Weitere Sanktionen gegen Verein und Beteiligte bleiben vorbehalten



6.3 Erklärung zur Dopingprävention

Der Teamcaptain versichert bei der Teamanmeldung schriftlich, dass eine regelgerechte Unterweisung zur Dopingprävention stattgefunden hat. Er muss diese Erklärung zur Dopingprävention persönlich unterzeichnen.

Teil III Rennregeln

1 Verhalten der Teams

1.1 Fairness

Ein Team und seine Sportler haben sich jederzeit während und außerhalb der Rennen fair zu verhalten.

1.2 Fit to race

Der Teamcaptain ist verantwortlich, dass jeder Sportler des Teams gesundheitlich und körperlich in der Lage ist, den Wettkampf zu bestreiten.

1.3 Anweisungen der Race Officials

Teams und Sportler müssen den Anweisungen der Race Officials folgen. Nichtbeachten der Anweisungen hat eine Strafe für den Sportler oder das ganze Team zur Folge.

1.4 Vorsätzliche Regelverstöße

Jeder Sportler oder jedes Team, der/das absichtlich wiederholt gegen die Rennregeln verstößt, ein Rennen unehrenhaft gewinnt oder grob unsportlich handelt, wird disqualifiziert.

1.5 Hilfe von außen

Es ist verboten, während eines Rennens Hilfe von außen in Anspruch zu nehmen.

1.6 Bekleidung

Die Kleidung der Teammitglieder muss grundsätzlich einheitlich sein. Einheitliche Regenkleidung ist erlaubt. Die eindeutige Identifikation der Wettkämpfer darf durch Werbung an der Kleidung nicht beeinträchtigt sein.

1.7 Teilnahme an der Siegerehrung

Die Siegerehrung ist Teil des Wettkampfs. Jedes zu ehrende Team muss grundsätzlich möglichst vollständig zur Ehrung antreten.

Teams, die ohne Absprache mit der Rennleitung der Siegerehrung fernbleiben, können disqualifiziert werden. Sie verlieren in diesem Fall ihre Platzierung und ggf. auch das internationale Startrecht. Das Nominierungsrecht bleibt dem Vorstand vorbehalten.

1.8 Verzicht auf Sieg und Preise

Der Verzicht auf einen Sieg ist nicht zulässig. Der Verzicht auf den mit der erreichten Platzierung verbundenen Preis ist zulässig.

1.9 Alkohol- und Medikamentenmissbrauch

Unter Einfluss von Alkohol oder anderer die Sicherheit gefährdender Substanzen stehende Sportler und Sportler, Race Officials oder Helfer können vom Wettkampf ausgeschlossen werden.

2 Teamkontrolle

Kontrolliert werden grundsätzlich die Bootsbesetzung, die Ausweise der Teammitglieder, das Boot, das Zubehör sowie die Ausrüstung.

2.1 Regatten ohne Bootspool

Die nach einem Rennen zu kontrollierenden Teams werden vor dem Rennen vom Marshalling festgelegt und den Teams vor dem Start vom Starter bekannt gegeben.



Jedes zu kontrollierende Team muss sich nach Aufruf durch den Bootsmarschall oder Starter unmittelbar nach dem Rennen zur Kontrolle im Marshalling einfinden. Dort muss jedes Teammitglied mit seinem eigenen DDV-Ausweis seine Startberechtigung nachweisen.

Bei Halbfinal- und Finalrennen Deutscher Drachenbootmeisterschaften werden grundsätzlich alle Teams kontrolliert.

2.2 Regatten mit zentralem Bootspool

Jedes Team muss sich spätestens 20 Minuten vor der offiziellen Startzeit, im Bootsmarshalling melden und für den Einstieg ins Boot bereithalten. Die Sportler müssen auf Verlangen ihren Rennausweisvorzeigen. Der Rennausweis bleibt während des Rennens beim Sportler.

Die Teams müssen in das vom Bootsmarschall zugewiesene Boot unverzüglich einsteigen. Nach dem Einstieg muss das Boot unverzüglich in den Vorstartbereich fahren.

Ein Austausch oder die Aufnahme von Besatzungsmitgliedern außerhalb des Marshallingbereichs ist nicht erlaubt.

3 Start

3.1 Verhalten vor dem Start

Die Teams dürfen nach dem Ablegen nicht die Rennbahnen überfahren und müssen das Paddeln einstellen, so lange ein anderes Rennen läuft.

3.2 Eintreffen im Startbereich

Die Teams müssen sich spätestens 5 Minuten vor der offiziellen Startzeit in der Vorstartzone bzw. im Rufbereich des Starters einfinden und dort zum Start bereithalten.

Trifft ein Team verspätet ein und hat es die Verspätung zu verantworten, wird es verwarnt. Ist durch die Verspätung ein pünktlicher Start des Rennens nicht mehr möglich, kann das Rennen ohne das verspätete Team gestartet werden. Das Team wird in diesem Fall für die Strecke disqualifiziert.

Nach Aufruf durch einen Race Official fahren die Teams unverzüglich zum Start. Die Teams müssen sich bei Aufruf durch den Starter oder Vorstarter zur Überprüfung ihrer Anwesenheit durch Handheben ihrer Trommler bemerkbar machen.

Steht kein Festhaltestart zur Verfügung, richtet der Vorstarter die Boote aus und lässt sie nach Rücksprache mit dem Starter auf gleicher Höhe zur Startlinie paddeln.

Ist die Bootskontrolle nach dem Rennen vorgesehen, so werden die für die Kontrolle ausgewählten Teams vom Starter darüber informiert. Der Steuermann bestätigt die Information durch Heben der Hand.

3.3 Nichterscheinen am Start

Erscheint ein Team nicht am Start, wird es als "dns" (did not start) gewertet und disqualifiziert.

3.4 Startphase

3.4.1 Regulärer Start

Der Starter richtet die Boote an der Startlinie aus.

Das Startkommando lautet: "Are you ready? – At-tention! – Go!" Alternativ zu „Go!“ kann ein geeignetes Tonsignal verwendet werden. Zwischen „Attention“ und dem Startsignal kann eine Zeitspanne von bis zu 5 Sekunden liegen.

Ist ein Team nicht startbereit, zeigt der Trommler dies durch deutliches Heben der Hand über den Kopf und mit Blickkontakt zum Starter an. Der Starter entscheidet, ob der Start verschoben wird. Der Starter zeigt den ordnungsgemäßen Start mit der weißen Flagge an.



3.4.2 Trommler

Der Trommler sitzt auf dem Trommlersitz und muss spätestens 50 Meter nach dem Start bis ins Ziel deutlich sicht- und hörbar trommeln.

3.4.3 Schnellstart

Der Starter kann bei ungünstigen Verhältnissen in Abstimmung mit der Rennleitung einen Schnellstart anordnen. Er kündigt dies während des Einschwimmens der Boote in die Startposition mit dem Kommando „Achtung Schnellstart“ an.

Das Kommando für den Schnellstart lautet dann „Attention – Go!“

3.4.4 Frühstart

Jede Paddelbewegung zwischen „Attention“ und „Go“, die dem Boot Vortrieb verschafft, wird als Fehlstart (Frühstart) gewertet.

Bei einem Frühstart bricht der Starter das Rennen ab und erteilt dem Verursacher eine Verwarnung.

3.4.5 Rennabbruch

Tritt an einem Boot innerhalb der ersten 50m nach der Startlinie eine Beschädigung auf, stellt das betroffene Team sofort das Paddeln ein und macht sich durch Winken ohne Paddel bemerkbar.

Daraufhin kann das Rennen abgebrochen und neu gestartet werden. Ein Paddelbruch gilt nicht als Beschädigung des Bootes.

Bei einem Rennabbruch müssen die Teams unverzüglich zum Start zurück paddeln und die Boote neu ausrichten.

4 Verhalten im Rennen

4.1 Grundsatz

Unabhängig von Vorfahrtsregeln muss jedes Boot alles tun, um Behinderungen, Gefährdungen oder Kollisionen mit anderen Booten zu verhindern, notfalls muss es stoppen.

Behinderung oder Gefährdung eines anderen Bootes oder Nichtbefolgen der Anweisungen des Schiedsrichters oder Wendenrichters kann mit Verwarnungen, Zeitstrafen oder Disqualifikation geahndet werden.

4.2 Rennverlauf

Jedes Boot muss so weit wie möglich in der Mitte der Bahn in einer geraden Linie fahren. Der Mindestabstand zu den Bahnbegrenzungslinien muss mindestens einen (1) Meter, der Abstand zum Nachbarboot zwei (2) Meter zwischen den Paddeln betragen.

Bei besonderer Rücksichtnahme und fairem Verhalten beider Teams ist bei Verfolgungsrennen eine engere Fahrtlinie der Boote möglich. Das Verlassen der zugewiesenen Bahn ist nicht erlaubt. Der Steuermann muss bei Abweichung das Boot wieder auf die Bahnmitte führen.

Jedes Team muss sein Rennen in der Bahn fahren und beenden, in der es gesetzt ist.

Wer Sogwelle, Seitenwelle oder Kielwelle eines anderen Teams zum eigenen Vorteil nutzt, wird verwarnt und mit einer zusätzlichen Zeitstrafe von 1 Sekunde pro 100m Wettkampfstrecke bestraft.

Der seitliche Abstand zwischen zwei Booten soll möglichst 2m zwischen den Paddeln betragen, damit es nicht zur Kollision kommt. Bei besonderer Rücksichtnahme und fairem Verhalten beider Teams ist eine engere Fahrtlinie der Boote möglich. Kommt es durch unfaires Verhalten dennoch zu Behinderungen, sind diese zu bestrafen.



Werden Teams während eines Rennens disqualifiziert, müssen sie unverzüglich das Paddeln einstellen; dürfen dabei jedoch andere Teams nicht behindern.

Bei Kollisionen während eines Rennens entscheidet der Rennleiter über einen Neustart und/oder die Disqualifikation eines oder mehrerer Teams.

Grundsätzlich wird jedes Rennen zu Ende gefahren, so lange dadurch keine Gefährdung anderer Teilnehmer entsteht.

In Notfällen zeigen der Trommler oder der Steuermann dies durch Schwenken einer roten Fahne an.

Die Schiedsrichter kontrollieren den Rennverlauf und nehmen - wenn nötig - Einfluss. Wird ein Rennen ohne Schiedsrichter gefahren, so entscheidet der Rennleiter über die Gültigkeit des Rennens.

5 Zielphase

5.1 Zieleinlauf

Das Zielgericht ermittelt die Reihenfolge des Zieleinlaufs und bestätigt diese nach der Auswertung der Zeitmessung und bei Bedarf der Zielfotos.

5.2 Bezugspunkt

Der Rennleiter gibt im Teamcaptains-Meeting bekannt, welcher Bootsteil Bezugspunkt für die Zeitmessung ist.

5.3 Vollständigkeit

Die Boote müssen mit vollständiger Besetzung die Ziellinie überqueren.

5.4 Totes Rennen

Kann eine eindeutige Reihenfolge nicht ermittelt werden (Totes Rennen), kann der Rennleiter ein Wiederholungsrennen für die betreffenden Teams anordnen oder diese Teams auf den gleichen Platz mit der besseren Platzziffer setzen. Der nächste Platz wird in diesem Fall nicht vergeben.

Bei einem Finale erhalten die betreffenden Teams in diesem Fall die gleiche Siegerauszeichnung, bei allen übrigen Rennen werden sie für mögliche nachfolgende Rennen als gleich platziert behandelt. Der Setzplan wird für das Folgerennen entsprechend angepasst.

5.5 Ausstieg

Die Teams müssen nach dem Zieldurchlauf mit kompletter Besetzung das Bootsmarshalling erreichen. Sie werden dort durch die Bootsmarschalls auf Vollständigkeit überprüft. Das Rennen ist erst mit dem Verlassen des Marshallingbereichs beendet.

Das Bootsmarshalling darf nur an den dafür ausgewiesenen Stellen betreten oder verlassen werden.

6 Verfolgungsrennen

6.1 Startreihenfolge

Die Startreihenfolge ergibt sich aus der Platzierung einer vorher gefahrenen Distanz derselben Regatta, wobei das schnellste Team zuerst startet.

Liegt kein solches Ergebnis vor, wird die Startreihenfolge durch Los ermittelt.

6.2 Start

Ergänzend zu den Regelungen aus Nr. 3 gelten folgende Regelungen für Verfolgungsrennen

Die Teams haben sich entsprechend der Startreihenfolge an der Startlinie so einzufinden, dass kein anderes Boot beim Start behindert wird.



Jedes Team wird vom Starter einzeln gestartet. Auf ein Team, das verspätet an der Vorstartlinie erscheint oder nicht startbereit ist, wird nicht gewartet. Es wird disqualifiziert.

Der Start erfolgt aus dem Stand. Das Startkommando "Are you ready - Attention- Go!" kann dabei durch einen Countdown ersetzt werden.

6.3 Vorrecht

Das schnellere Boot hat grundsätzlich Vorrecht. Es darf ein langsames Boot links und rechts überholen. Dabei muss das langsamere Boot die Fahrtlinie halten. Es darf das heranfahrende schnellere Boot nicht durch abrupte Fahrtrichtungsänderungen (Zick-Zack-Kurs) behindern oder abdrängen.

Dazu muss jede/r Steuerfrau/-mann im Zusammenwirken mit der/m Trommler/in so aufmerksam sein, dass ein bevorstehendes Überholmanöver frühzeitig erkannt und entsprechend reagiert werden kann.

6.4 Vermeiden von Kollisionen

Jedes Team hat jederzeit so zu manövrieren, dass Kollisionen und Gefährdung anderer Teams vermieden werden. Notfalls ist das Paddeln einzustellen oder das Boot zum Stillstand zu bringen.

6.5 Gefährdung der Sicherheit

Gefährdet ein Team seine eigene Sicherheit oder die eines anderen Teams, wird es disqualifiziert.

Die Entscheidung trifft der Rennleiter.

6.6 Überholen

6.6.1 Grundsatz

Grundsätzlich ist das Überholen rechts und links erlaubt, sofern dabei kein anderes Boot behindert oder gefährdet wird. Konkret gilt:

6.6.2 Abstand zwischen den Booten

Der seitliche Abstand zwischen zwei Booten soll möglichst 2m zwischen den Paddeln betragen, damit es nicht zur Kollision kommt. Bei besonderer Rücksichtnahme und fairem Verhalten beider Teams ist eine engere Fahrtlinie der Boote möglich. Kommt es durch unfaires Verhalten jedoch zu Behinderungen, sind diese zu bestrafen.

6.6.3 Vorrecht und Verhalten bei Überholvorgängen

Das schnellere Boot hat immer Vorrecht. Es darf ein langsames Boot links und rechts überholen. Dabei muss das langsamere Boot immer ausweichen und dem schnelleren Boot Platz machen. Es darf auch das heranfahrende schnellere Boot nicht durch abrupte Fahrtrichtungsänderungen (Zickzack-Kurs) behindern bzw. abdrängen. Dazu muss jede/r Steuerfrau/-mann im Zusammenwirken mit der/m Trommler/in so aufmerksam sein, dass ein bevorstehendes Überholmanöver frühzeitig erkannt und entsprechend reagiert werden kann.

6.6.4 Wegerecht für schnelleres Boot, wenn ...

Wenn das schnellere Boot das langsamere bis zur Vorwendeboje erreicht hat (Der Trommler des überholenden Bootes hat die Höhe des Steuerannes des langsameren Bootes erreicht), beginnt der Überholvorgang, und das langsamere Boot muss dem schnelleren ausreichend Platz lassen.

6.6.5 Kein Wegerecht für schnelleres Boot, wenn...

Erreicht das schnellere Boot diese Position nicht, muss es dem vorfahrenden Boot Platz lassen und darf sich die Durchfahrt innen nicht erzwingen.

6.6.6 Verhalten in der Wende

In der Wende müssen beide Boote die Fahrtlinie halten und dürfen sich gegenseitig nicht behindern.

Unabhängig davon, wer bei der Parallelfahrt durch die Wende mit dem Drachenkopf vorn liegt, darf keines der Boote das andere Boot abdrängen oder zum Stoppen zwingen.



6.6.7 Abschluss des Überholvorganges

Erst wenn das überholende (schnellere) Boot das langsamere vollständig überholt hat, gilt das Überholmanöver als abgeschlossen. Das überholende Boot darf dann seinen Kurs frei wählen und auch in der Wende auf die Innenbahn ziehen.

Vollständig überholt heißt: der Drachenbootschwanz des überholenden Bootes ist vollständig vordem Drachenbootkopf des überholten Bootes und dazwischen ist freies Wasser.

6.7 Wende

6.7.1 Grundsatz

In der Wende haben alle Boote sicherheitsbewusst zu fahren. Alle Boote müssen grundsätzlich ihre Fahrtlinie halten und dürfen dabei andere Teams weder gefährden noch behindern.

6.7.2 Wendebojen

Alle Wendebojen müssen auf der rechten Seite passiert werden.

Ein Team, das eine Wendeboje schuldhaft auslässt, erhält eine Zeitstrafe von bis zu 5 Sekunden je ausgelassener Boje. Werden zwei oder mehr Bojen ausgelassen, kann das Team disqualifiziert werden.

Das Berühren der Wendebojen ist zulässig.

6.7.3 Boote in der Wende

In der Wende müssen alle Boote die Fahrtlinie halten und dürfen sich gegenseitig nicht behindern.

Wer seine Fahrtlinie nicht halten kann, muss die Fahrt verlangsamen oder stoppen, um andere Boote nicht abzurängen oder zu behindern.

Fahren zwei oder mehrere Teams gleichzeitig in die Wende ein müssen sie während der Wende jeden Kontakt mit anderen Booten vermeiden.

Ein Boot auf einer Außenbahn muss einem Team auf einer Innenbahn jederzeit genügend Platz lassen, den Kurs eng entlang den Wendebojen zu fahren.

Umgekehrt darf ein Team auf einer inneren Bahn ein Team auf einer äußeren Bahn nicht abdrängen.

6.7.4 Sanktionen

Bei Regelverstößen während der Wende (risikoreiches Fahren), kann der Rennleiter zusätzlich zu einer Verwarnung eine Zeitstrafe verhängen.

Bei Gefährdung der Sicherheit des eigenen oder eines anderen Teams kann das Team disqualifiziert werden.

6.8 Behinderungen und Kollisionen

6.8.1 Grundsatz

Alle Teams haben jederzeit so zu manövrieren, dass Behinderungen anderer Teams und Kollisionen vermieden werden.

6.8.2 Verschulden

Falls sich während des Rennverlaufs Boote gegenseitig behindern oder kollidieren, entscheidet der Rennleiter über die Verteilung des Verschuldens.

6.8.3 Kollision

Bei Kollisionen während eines Rennens entscheidet der Rennleiter über einen Neustart und/oder die Disqualifikation eines oder mehrerer Teams.

6.9 Zeitstrafe und Disqualifikation

Behindert ein Boot die Vorwärtsbewegung eines anderen, oder zwingt es dieses dazu, das Paddeln einzustellen, kann das behindernde Boot mit einer Zeitstrafe von bis zu 30 Sekunden bestraft werden.



Bei Gefährdung der Sicherheit ist das verantwortliche Team zu disqualifizieren.

6.10 Zeitgutschrift

Führt ein Manöver zu einem Zeitverlust eines anderen Bootes und bestätigt der Strecken- bzw. Wendenschiedsrichter dies, kann der Rennleiter dem benachteiligten Team eine Zeitgutschrift gewähren.

7 Hilfsmittel

7.1 Erlaubte Hilfsmittel

Erlaubte Hilfsmittel sind:

- bis zu 2 Ersatzpaddel
- Sitzkissen, die die Sitzposition und -höhe nicht verändern.
- Griffbänder oder Haftwachs am Paddel
- kabelgebundene Lautsprecheranlagen (ausschließlich zur internen Kommunikation mit der Bootsbesatzung)
- Seile zur zusätzlichen Befestigung des Steuerruders
- Schwimm- und Rettungsweste

7.2 Nicht erlaubte Hilfsmittel

Nicht erlaubt sind:

- Zubehör, das dazu dient, die Leistung des Bootes oder des Sportlers zu verbessern, soweit es nicht in diesen Rennregeln ausdrücklich erlaubt ist, z.B. GPS-Uhren und funkgesteuerte Sprechanlagen.
- das Befestigen des Sportlers im Boot oder am Paddel. Bei Sportlern mit Handicap entscheidet der Rennleiter unter Beachtung von Sicherheitsfragen über zulässige Hilfsmittel.
- von Land betriebene elektrische und elektronische Verstärkereinrichtungen sowie funktechnische und telefonische Verbindungen zum Team im Rennen (Hilfe von außen)

8 Strafen und Sanktionen

8.1 Verwarnung

Verwarnungen können von jedem Race Official bei allen Regelverstößen sowohl in seinem Bereich als auch außerhalb des Renngeschehens ausgesprochen werden.

Die Verwarnung ist gültig für die Wettkampfstrecke, für die sie ausgesprochen wurde.

Verwarnungen können ausgesprochen werden, wenn Teams:

- während ihres Rennens ihre Bahn verlassen;
- die Anweisungen der RO nicht befolgen;
- verspätet am Start erscheinen.

Verwarnungen müssen ausgesprochen werden, wenn Teams

- einen Frühstart verursachen;
- durch Behinderung oder unsportliches Verhalten den Rennverlauf stören;
- den Mindestabstand unterschreiten und dabei ein anderes Team bedrängen;
- auf der Welle eines anderen mitfahren und sich damit einen Vorteil verschaffen.

8.2 Zeitstrafen und Disqualifikationen

Disqualifikationen und Zeitstrafen können vom Rennleiter oder von der Jury, auch auf Initiative eines anderen Race Official ausgesprochen werden.

Eine Disqualifikation gilt für die Wettkampfstrecke, für die sie ausgesprochen wurde.



Disqualifikationen müssen ausgesprochen werden, wenn ein Team:

- auf einer Distanz zum zweiten Mal verwarnt wird;
- wegen ungebührlichen oder unsportlichen Verhaltens den Verlauf der Veranstaltung massiv stört.
- nicht am Start erscheint.

8.3 Ausschluss

Ein Ausschluss des gesamten Teams oder eines einzelnen Sportlers für den gesamten Wettkampf wird von der Jury ausgesprochen.

Unmittelbar zum Ausschluss führen:

- Doping
- Tötlichkeiten gegenüber Personen
- mutwillige oder durch grobe Fahrlässigkeit herbeigeführte Sachbeschädigungen.

8.4 Bekanntgabe

Alle Strafen und Sanktionen müssen unverzüglich dem Rennleiter und dem Rennsekretariat mitgeteilt werden. Sie sind schriftlich zu dokumentieren und dem Teamcaptain des verwarnten Teams so schnell wie möglich mitzuteilen.

Verwarnungen und Disqualifikationen sind im fortgeschriebenen Rennplan einzutragen.

9 Proteste und Beschwerden

9.1 Protest

Ein Team kann gegen Entscheidungen der Race Official Protest einlegen, wenn es durch einen Regelverstoß oder eine Entscheidung eines Race Official unmittelbar betroffen ist.

Ein Team kann gegen ein Rennergebnis Protest erheben. Über den Protest entscheidet das Rennkomitee.

9.2 Beschwerde

Ein Team kann gegen Entscheidungen des Rennkomitees Beschwerde erheben, wenn es dadurch unmittelbar betroffen ist.

Über die Beschwerde entscheidet die Jury. Der Juryentscheid ist die letzte und verbindliche Instanz. Der weitere Rechtsweg ist ausgeschlossen.

9.3 Frist und Form

Proteste oder Beschwerden sind vom Teamcaptain oder seinem Stellvertreter schriftlich innerhalb von 15 Minuten nach Veröffentlichung des Rennergebnisses bzw. des Ergebnisses der Protestverhandlung im Rennsekretariat einzureichen.

Dafür sind die vorgesehenen Protest- bzw. Beschwerdeformulare zu verwenden.

9.4 Kautionen

Es ist eine Kaution in Höhe von EUR 25.00 (Protest) bzw. EUR 50.00 (Beschwerde) zu hinterlegen, die im Falle eines positiven Entscheids zurückgezahlt wird.

Verfallende Kautionen gehen als Spenden an den Veranstalter.

9.5 Bekanntgabe

Die Entscheidungen des Rennkomitees und der Jury nach Protesten und Beschwerden sind schriftlich zu dokumentieren und per Aushang zu veröffentlichen.



Setz- und Qualifizierungsplan

für Regatten des Deutschen Drachenbootverbandes

Ausgabe 2019

Inhalt

1.1	SP1 - 3 bis 6 Teams	2
1.2	SP2 - 7 und 8 Teams	2
1.3	SP3 – 9 bis 12 Teams	3
1.4	SP4 – 13 bis 15 Teams	4
1.5	SP 5 - 16 bis 18 Teams	5



1. Setz- und Qualifizierungsplan für Regatten

LEGENDE	
SP1	Setzplanmodell Nr.
SV	Schnellster Verlierer
VL	Vorlauf
HL	Hoffnungslauf
HF	Halbfinale

1.1 SP1 - 3 bis 6 Teams

SP-Modell Anz. Teams	Entscheidungslauf	Teams je Lauf	Lauf	Platz	aus Lauf	Bahn
SP 1 3-6	ZL1	3 - 6	2 Zeitläufe zur Bahnverteilung im			
	ZL2	3 - 6	Finale, Setzung nach Zeitaddition			
			Finale	5.	ZL 1+2	1
				3.	ZL 1+2	2
				1.	ZL 1+2	3
				2.	ZL 1+2	4
				4.	ZL 1+2	5
			6.	ZL 1+2	6	

1.2 SP2 - 7 und 8 Teams

SP-Modell Anz. Teams	Entscheidungslauf	Teams je Lauf	Lauf	Platz	aus Lauf	Bahn	
SP 2 7 + 8	VL 1	4	VL-Sieger ins Finale; Rest				
	VL 2	3 / 4	Hoffnungslauf (HL);				
			Hoffnungslauf	4.	VL 1	1	
				3.	VL 2	2	
				2.	VL 1	3	
				2.	VL 2	4	
				3.	VL 1	5	
				4.	VL 2	6	
				Finale	3.	HL	1
					1.	HL	2
					1.	VL 1	3
					1.	VL 2	4
					2.	HL	5
				4.	HL	6	



1.3 SP3 – 9 bis 12 Teams

SP-Modell Anz. Teams	Entscheidungslauf	Teams je Lauf	Lauf	Platz	aus Lauf	Bahn	
SP 3 9 - 12	VL 1	5 / 6	VL-Sieger -> Finale;				
	VL 2	4 / 6	Rest -> Hoffnungsläufe (HL);				
			Hoffnungslauf 1	6.	VL 1	1	
				4.	VL 2	2	
				2.	VL 1	3	
				3.	VL 2	4	
				5.	VL 1	5	
				-	-	6	
				Hoffnungslauf 2	6.	VL2	1
					4.	VL 1	2
					2.	VL 2	3
					3.	VL 1	4
					5.	VL 2	5
					-	-	6
		Hoffnungslauf 1	4 / 5	Sieger HL und 2 schnellste Verlierer			
		HL 2	3 / 5	(SV) -> Finale			
				Finale	SV	HL 1+2	1
					1.	HL 2	2
				1.	VL 1	3	
				1.	VL 2	4	
				1.	HL 1	5	
				2.-SV	HL 1+2	6	



1.4 SP4 – 13 bis 15 Teams

SP-Modell Anz. Teams	Entscheidungslauf	Teams je Lauf	Lauf	Platz	aus Lauf	Bahn	
SP 4 13 -15	VL 1	5	VL-Sieger -> Halbfinale (HF)				
	VL 2	4 / 5	Rest Hoffnungsläufe				
	VL 3	4 / 5					
				Hoffnungslauf 1	4.	VL 3	1
					3.	VL 2	2
					2.	VL 1	3
					2.	VL 3	4
					4.	VL1	5
					5.	VL 2	6
				Hoffnungslauf 2	5.	VL 1	1
					3.	VL 3	2
					2.	VL 2	3
					3.	VL 1	4
					4.	VL 2	5
					5.	VL 3	6
		HL 1	5 / 6	jeweils 1. - 4. und schnellster 5.->			
		HL 2	4 / 6	Halbfinale			
				Halbfinale 1	3.	HL 1	1
					1.	HL 2	2
					1.	VL 1	3
					1.	VL 3	4
					2.	HL 2	5
					4.	HL 1	6
				Halbfinale 2	3.	HL 2	1
					2.	HL 1	2
					1.	VL 2	3
					1.	HL 1	4
					4.	HL 2	5
				Schn 5		HL 1+ 2	6
	HF 1	6	1.- 3. -> Grand Final				
	HF 2	6	Rest Minor Final				
			Grand Final	3.	HF 1	1	
				2.	HF 2	2	
				1.	HF 1	3	
				1.	HF 2	4	
				2.	HF 1	5	
				3.	HF 2	6	
			Minor Final	6.	HF 1	1	
				5.	HF 2	2	
				4.	HF 1	3	
				4.	HF 2	4	
				5.	HF 1	5	
				6.	HF 2	6	



1.5 SP 5 - 16 bis 18 Teams

SP-Modell Anz. Teams	Entscheidungslauf	Teams je Lauf	Lauf	Platz	aus Lauf	Bahn	
SP 5 16 - 18	Vorlauf 1	6	1. + 2. der VL -> HF; Rest Hoffnungsläufe				
	VL 2	5 / 6					
	VL 3	5 / 6					
				Hoffnungslauf 1	5.	VL 3	1
					4.	VL 2	2
					3.	VL 1	3
					3.	VL 3	4
					5.	VL 1	5
					6.	VL 2	6
				Hoffnungslauf 2	6.	VL 1	1
					4.	VL 3	2
					3.	VL 2	3
					4.	VL 1	4
					5.	VL 2	5
					6.	VL 3	6
		Hoffnungslauf 1	5 - 6	1. + 2. und 2 Schnellste Verlierer (SV) - > HF			
		HL 2	5 - 6				
				Halbfinale 1	2.	HL 1	1
					2.	VL 2	2
					1.	VL 1	3
					1.	VL 3	4
					1.	HL 1	5
					SV	HL 1 + 2	6
				Halbfinale 2	2.	HL 2	1
					2.	VL 3	2
					1.	VL 2	3
					2.	VL 1	4
				1.	HL 2	5	
				2. SV	HL 1 + 2	6	
	Halbfinale 1	6	1. - 3. -> Grand Final Rest -> Minor Final				
	HF 2	6					
			Grand Final	3.	HF 1	1	
				2.	HF 2	2	
				1.	HF 1	3	
				1.	HF 2	4	
				2.	HF 1	5	
				3.	HF 2	6	
			Minor Final	6.	HF 1	1	
				5.	HF 2	2	
				4.	HF 1	3	
				4.	HF 2	4	
				5.	HF 1	5	
				6.	HF 2	6	



1.6 SP6 - 19 bis 22 Teams

SP-Modell Anz. Teams	Entscheidungslauf	Teams je Lauf	Lauf	Platz	aus Lauf	Bahn	
SP 6 19 - 22	Vorlauf 1	5 - 6	VL-Sieger -> HF; Rest Hoffnungsläufe				
	VL 2	5 - 6					
	VL3	5 - 5					
	VL 4	4 - 5					
				Hoffnungslauf 1	5.	VL 1	1
					3.	VL 3	2
					2.	VL 1	3
					2.	VL 4	4
					4.	VL 2	5
					5.	VL 4	6
				Hoffnungslauf 2	5.	VL 2	1
					3.	VL 4	2
					2.	VL 2	3
					3.	VL 1	4
					4.	VL 3	5
					6.	VL 1	6
				Hoffnungslauf 3	5.	VL 3	1
					4.	VL 1	2
					2.	VL 3	3
					3.	VL 2	4
					4.	VL 4	5
					6.	VL 2	6
		Hoffnungslauf 1	6 - 6	1. + 2. und 2 Schnellste Verlierer (SV) - > HF Rest ist raus			
		HL 2	5 - 6				
		HL 3	5 - 6				
				Halbfinale 1	2.	HL 2	1
					1.	HL 1	2
					1.	VL 1	3
					1.	VL 3	4
					1.	HL 3	5
					SV	HL 1 - 3	6
				Halbfinale 2	2.	HL 3	1
				1.	HL 2	2	
				1.	VL 2	3	
				1.	VL 4	4	
				2.	HL 1	5	
				2.-SV	HL 1 - 3	6	
	Halbfinale 1	6	1. - 3. -> Grand Final Rest -> Minor Final				
	HF 2	6					
			Grand Final	3.	HF 1	1	
				2.	HF 2	2	
				1.	HF 1	3	
				1.	HF 2	4	
				2.	HF 1	5	
				3.	HF 2	6	
			Minor Final	6.	HF 1	1	
				5.	HF 2	2	
				4.	HF 1	3	
				4.	HF 2	4	
				5.	HF 1	5	
				6.	HF 2	6	



1.7 SP7 - 23 und 24 Teams

SP-Modell Anz. Teams	Entscheidungslauf	Teams je Lauf	Lauf	Platz	aus Lauf	Bahn	
SP 7 23 + 24	Vorlauf 1 VL 2 VL3 VL4	5 - 6 5 - 6 5 - 6 5 - 6	VL-Sieger -> HF; Rest Hoffnungsläufe				
			Hoffnungslauf 1	6.	VL 1	1	
				4.	VL 3	2	
				2.	VL 1	3	
				3.	VL 2	4	
				5.	VL 4	5	
				-	-	6	
				Hoffnungslauf 2	6.	VL 2	1
					4.	VL 4	2
					2.	VL 2	3
					3.	VL 3	4
					5.	VL 1	5
					-	-	6
				Hoffnungslauf 3	6.	VL 3	1
					4.	VL 1	2
					2.	VL 3	3
					3.	VL 4	4
					5.	VL 2	5
					-	-	6
				Hoffnungslauf 4	6.	VL 4	1
					4.	VL 2	2
					2.	VL 4	3
					3.	VL 1	4
					5.	VL 3	5
					-	-	6
		Hoffnungslauf 1 HL 2 HL 3 HL 4	5 5 4 - 5 4 - 5	Sieger HL und 2 Schnellste Verlierer (SV) - > HF Rest ist raus			
				Halbfinale 1	2.	HL 2	1
					1.	HL 1	2
					1.	VL 1	3
					1.	VL 3	4
					1.	HL 3	5
					SV	HL 1 - 4	6
				Halbfinale 2	2.	HL 3	1
					1.	HL 2	2
					1.	VL 2	3
					1.	VL 4	4
					1.	HL 4	5
					2.-SV	HL 1 - 4	6
		Halbfinale 1 HF 2	6 6	1. - 3. -> Grand Final Rest -> Minor Final			
				Grand Final	3.	HF 1	1
					2.	HF 2	2
					1.	HF 1	3
					1.	HF 2	4
					2.	HF 1	5
					3.	HF 2	6
				Minor Final	6.	HF 1	1
					5.	HF 2	2
					4.	HF 1	3
					4.	HF 2	4
					5.	HF 1	5
					6.	HF 2	6
		Bei Bedarf möglich. 7.-12. SV der HL		C - Final	11.	HL 1 - 4	1
				9.	HL 1 - 4	2	
				7.	HL 1 - 4	3	
				8.	HL 1 - 4	4	
				10.	HL 1 - 4	5	
				12.	HL 1 - 4	6	