



Anmeldung	Posten X
------------------	-----------------

Ziel: Bei der Anmeldung wird das Schiff bereitgestellt, das Fahrerpaar meldet sich beim Kampfrichter an. Dieser überprüft ob die Ausrüstung des Bootes ordnungsgemäss und reglementskonform ist und gibt das Boot für den Wettkampf frei.

Die Ausrüstung eines Übersetzbootes besteht aus:

- 3 Stachel
- 3 Ruder
- 4 Ruderstricke
- 1 Sasse
- 1 Spanntau

Die gesamte Ausrüstung ist genormt und wird vom Veranstalter bereitgestellt.



Abfahrt bei einer Stange	Posten X
---------------------------------	-----------------

Ziel: Die Stange ist in verschiedene Felder aufgeteilt, zu sehen an der farblich unterschiedlichen Markierungen. Im äussersten Feld ist ein sogenannter Lappen montiert. Wird dieser mit dem Spitz des Schiffes berührt, erhält das Fahrerpaar die Höchstpunktzahl von 10 Punkten.

Wird der Lappen nicht berührt, wird vom Land aus mit Hilfe einer fahrbaren Skalierung die Distanz zur Stange im äussersten Feld gemessen.

Je nach gemessener Distanz werden die Punkte verteilt. Wird die Stange jedoch touchiert, erhält das Fahrerpaar Strafpunkte!

Im ersten Feld vom Land aus sind dies 4 Punkte , im zweiten sind es 3 Punkte, im dritten sind es 2 und im äussersten Feld wo auch der Lappen hängt sind es 1 Strafpunkt.



Abfahrt unterhalb eines markierten Felsens	Posten X
---	-----------------

Ziel: In einem vorgeschriebenen Winkel (meist 45°) so nah als möglich an einem bestimmten Punkt zu gelangen ohne dabei den Felsen zu touchieren. Dies erfordert Kraft, Präzision, Schnelligkeit sowie Distanzgefühl. Die Höchstnote 10 wird erreicht wenn die Jochecke (Spitze des Schiffes) den sog.Lappen berührt, welcher nur gerade 60 cm breit ist. Schafft dies das Fahrerpaar nicht, wird die Distanz zum Felsen von den Kampfrichtern am Lande anhand der aufgehängten Nummerierung bewertet. Ebenso wird die Stellung des Schiffes (Winkel) zum Felsen bewertet. Ist der Winkel zu flach oder zu steil erhält das Fahrerpaar maximal 4 Punkte Abzug. Auch anprallen oder touchieren des Felsen wird geahndet mit bis zu maximal 3 Punkten Abzug. Die Höhe der Abzüge beim Anprallen resultieren aufgrund des Anprallpunktes.



Umfahren eines markierten Felsens	Posten X
--	-----------------

Ziel: In einem vorgeschriebenen Winkel (meist 45°) so nah als möglich an einem bestimmten Punkt zu gelangen ohne dabei den Felsen zu touchieren. Dies erfordert Kraft, Präzision, Schnelligkeit sowie Distanzgefühl. Die Höchstnote 10 wird erreicht wenn die Jochecke (Spitze des Schiffes) den sog.Lappen berührt, welcher nur gerade 60 cm breit ist. Schafft dies das Fahrerpaar nicht, wird die Distanz zum Felsen von den Kampfrichtern am Lande anhand der aufgehängten Nummerierung bewertet. Ebenso wird die Stellung des Schiffes (Winkel) zum Felsen bewertet. Ist der Winkel zu flach oder zu steil erhält das Fahrerpaar maximal 4 Punkte Abzug. Auch anprallen oder touchieren des Felsen wird geahndet mit bis zu maximal 3 Punkten Abzug. Die Höhe der Abzüge beim Anprallen resultieren aufgrund des Anprallpunktes.



Landung auf ein bestimmtes Ziel	Posten X
--	-----------------

Ziel: Das Schiff so zu landen / steuern, dass es mit dem Vorderteil (Bug) flussaufwärts ohne aufprallen an einem bestimmten Punkt am Ufer anlegt. Dabei ist zu achten, dass das Schiff möglichst parallel zum Ufer steht und mit dem Bug möglichst auf Höhe des Schweizerkreuzes zum stehen kommt. Das Schweizerkreuz symbolisiert zugleich die Höchstnote 10. Der Fahrgeschirrwechsel, das heisst das wechseln vom Ruder zum Stachel muss vom Steuermann kommandiert werden. Das Schiff gilt als gelandet sobald es durch die Fahrer mit dem Stachel gehalten wird. Ist die Distanz zum Ufer zu gross oder steht das Schiff zu schräg werden Strafpunkte ausgesprochen.



Durchfahrt	Posten X
-------------------	-----------------

Ziel: Ohne eine Berührung durch die mit einem Schweizerkreuz gegenzeichnete Durchfahrt zu gelangen, dies ergibt die Höchstpunktzahl von 10 Punkten. Die Durchfahrt besteht aus 6 Rohren (Brückenpfeiler- Markierungen) die an einem Seil herunterhängen. Die Distanz zwischen den Rohren beträgt 2,5 m. Werden die Rohre mit dem Boot oder Ruder berührt, ergibt dies einen Strafpunkt je Berührung. Wird ein Rohr mit dem Joch (Spitze des Schiffes) berührt, zählt die nächst niedrigere Zielnote markiert mit „8“ oder „6“.



Stachelfahrt	Posten X - X
---------------------	---------------------

Ziel: Zurücklegen einer vorbestimmten Strecke entlang des Ufers mit Stachel. Gemessen wird die benötigte Zeit für die Strecke. Das Boot mit der schnellsten Zeit gewinnt.

Die Ruder bleiben während der ganzen Fahrt eingezogen. Verlorene oder beschädigte Stachel dürfen von Hilfspersonen nicht ersetzt werden. Wird ein Stachel trotzdem ersetzt, wird dies mit Strafpunkten geahndet.



Einfahrt in Brückenlinie	Posten X - X
---------------------------------	---------------------

Ziel: Das Schiff wird mit dem Joch (Spitze des Schiffes) gegen die Strömung vor eine Durchfahrt gestellt. Danach muss das Boot ohne eine Berührung durch die mit einem Schweizerkreuz gegenzeichnete Durchfahrt gelangen, dies ergibt die Höchstpunktzahl von 10 Punkten. Die Durchfahrt besteht aus 6 Rohren (Brückenpfeiler-Markierungen) die an einem Seil herunterhängen. Die Distanz zwischen den Rohren beträgt 2,5 m. Werden die Rohre mit dem Boot oder Ruder berührt, ergibt dies einen Strafpunkt je Berührung. Wird ein Rohr mit dem Heck (Hinterer Teil des Schiffes) berührt, zählt die nächst niedrigere Zielnote markiert mit „8“ oder „6“. Wird eine Hilfsmarkierung mit den Händen berührt oder fällt diese gar ins Schiff, wird dies mit Punkteabzügen geahndet.



Landung auf höchstes Ziel	Posten X
----------------------------------	-----------------

Ziel: Übersetzen vom einem zum anderen Ufer, mit einem minimalen Verlust an Höhe unter Ausnützung der Strömung und aller Kräfte. Das Ziel wird so gesetzt, dass man die Höchstpunktzahl von 15 Punkten nur unter kräfteaubender stärkster Ruderarbeit erreicht. Die Fahrerpaare studieren das Wasser und die Strömung zuvor sehr genau um die optimalste und schnellste Linie beim Wettkampf zu erreichen. Die Übersetzung auf höchstes Ziel ist der einzige Posten, wo an einem Pontonierwettkampf nicht 10 die Höchstnote sondern 15 als Bestnote erreicht werden kann.



Anmeldung Sektionsfahren	Posten X
---------------------------------	-----------------

Ziel: Bei der Anmeldung zum Sektionsfahren, meldet der Fahrchef dem Kampfrichter die Sektion. Die Boote stehen dazu sauber gestaffelt und ordnungsgemäss ausgerüstet am Ufer. Der Fahrtrupp sowie die Zweite Ablösung befinden sich dabei auf den vorgeschriebenen Positionen im Boot. Der Kampfrichter kontrolliert die Ausrüstung, die Ordnung sowie die Staffelung der Schiffe und gibt den Wettkampf frei. Der Fahrchef befiehlt darauf die Abfahrt und steigt in das erste Boot ein.



Gemeinsame Stachelfahrt	Posten X - X
--------------------------------	---------------------

Ziel: Die gemeinsame Stachelfahrt ist eine Sequenz, wo nicht die Leistung des einzelnen Fahrtrupps oder die Stärke und Schnelligkeit bewertet werden, sondern die Leistung der gesamten Gruppe. Bewertet wird die Synchronität der Gruppe, die Distanz zwischen den einzelnen Schiffen (halbe Bootslänge) sowie der Takt der vom Fahrchef durch Zeichengebung vorgegeben wird.



Abfahrt und Überfahrt in Linie Landung in Linie	Posten X
--	-----------------

Ziel: Synchronität der ganzen Gruppe vom Start zur Überfahrt mit dem Ruder bis hin zur Landung. Distanz von Schiff zu Schiff erfordern ein gefühlt. Die Schiffe werden hierzu bei der Abfahrtsmarkierung bereitgestellt. Auf Aufforderung des Fahrchefs, melden die Schiffe in umgekehrter Reihenfolge, dass sie bereit zur Überfahrt sind. Auf Zeichen des Fahrchefs stossen alle Schiffe gleichzeitig vom Ufer ab. Nach einigen Stachelstössen wird das Fahrgeschirr gewechselt (vom Stachel zum Ruder). Der Takt der Ruderschläge wird im ersten Schiff durch den Fahrchef mit Zeichengebung vorgegeben. Nun wird versucht als Gruppe den Fluss möglichst in einer Linie und in demselben Takt zu überqueren. Bei der Landung wird speziell auf die vorgegebene Distanz von Boot zu Boot geachtet. Bewertet werden bei der Überfahrt die Synchronität, Takt und Distanz. Stimmen Takt und Distanz nicht überein wird dies mit Strafpunkten geahndet!



Abmeldung Sektionsfahren

Posten X

Ziel: Die Gruppe wird durch den Fahrchef beim Kampfrichter abgemeldet. Beim vorgeschriebenen Landeplatz staffeln sich die Schiffe und der Spanntauhalter verlässt auf Kommando das Boot. Die restliche Besatzung begibt sich in Ruhestellung oder ermöglicht den restlichen Booten das aufschliessen. Sobald alle Schiffe aufgeschlossen haben, befiehlt der Fahrchef das Anbinden der Schiffe. Die Schiffsordnung wird erstellt und überprüft und eventuelle Verluste dem Fahrchef gemeldet. Anschliessend meldet der Fahrchef dem Kampfrichter die Gruppe ab. Auch das Abmelden wird bewertet, worauf hier speziell auf den Ablauf, die Schiffsausrüstung und die korrekte Staffelung massgebend sind.