



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 Reglements konform ist und gibt das Boot für den Wettkampf frei.

Die Ausrüstung eines Übersetzbootes oder Weidlings besteht aus:

Übersetzboot

3 Boots-Stachel

3 Boots-Ruder

4 Ruderstricke

1 Sasse

1 Spanntau

Weidling

3 Weidlings-Stachel

3 Weidlings-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 Punktabzüge.

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



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 mittels eines Videosystems ausgewertet.

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 resultiert 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 mittels eines Videosystems ausgewertet.

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 resultiert aufgrund des Anprallpunktes.



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

Ziel: Das Schiff ist so zu steuern, dass es mit dem Vorderteil (Bug) flussaufwärts gerichtet, ohne Aufprallen am Ufer anlegt. Die Landung hat in Parallelstellung zu erfolgen. Massgebend für die Ziellandung ist immer die landseitige vordere Joch Ecke des Schiffes.

Das Schweizerkreuz symbolisiert zugleich die Höchstnote 10.

Nachdem der 1. Stachel im Wasser ist, darf sich das Schiff im Maximum $\frac{1}{2}$ Punkt zu Gunsten der Ziel Note verschieben. Verschlechtert sich jedoch die Höhe, so gilt der tiefste Wert als Ziel Note.

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 Punktabzüge vorgenommen.



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 (Brückenspeiler- 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 Punktabzug je Berührung.

Wird ein Rohr mit dem Joch (Spitze des Schiffes) berührt, zählt die nächst tiefere Ziel Note markiert mit „8“ oder „6“.

Wird eine Hilfsmarkierung mit den Händen berührt oder fällt diese gar ins Schiff, wird dies mit Punkteabzügen geahndet.



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

Ziel: Zurücklegen einer vorbestimmten Strecke entlang des Ufers mit Stachel. Gemessen wird die benötigte Zeit für die Strecke. Die dabei erreichte Zeit wird in Punkte umgerechnet.

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 Punkteabzügen 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 (Brückenspfeiler-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 Punktabzug je Berührung.

Wird ein Rohr mit dem Heck (Hinterer Teil des Schiffes) berührt, zählt die nächst tiefere Ziel Note 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.

Nachdem der 1. Stachel im Wasser ist, darf sich das Schiff im Maximum $\frac{1}{2}$ Punkt zu Gunsten der Ziel Note verschieben. Verschlechtert sich jedoch die Höhe, so gilt der tiefste Wert als Ziel Note.

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 man an einem Wettkampf nicht die 10 als Höchstnote, sondern die 15 als Bestnote erreichen 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. Das Beibehalten der gleichen Distanz von Schiff zu Schiff erfordert Geschick und Übersicht.

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 Punktabzügen 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 und 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 der Ablauf, die Schiffsausrüstung und die korrekte Staffelung massgebend sind.



Schwimmen	
------------------	--

Das Schwimmen wird als Einzelwettkampf durchgeführt und ist eine Disziplin des Eidgenössischen Pontonierwettfahrens.

Der Wettkämpfer muss eine Strecke von 200m beziehungsweise 100m in der Kategorie I, in frei wählbarem Schwimmstil, durchschwimmen.

Sieger im Schwimmen ist, derjenige Wettkämpfer, der pro Kategorie die schnellste Zeit erreicht.



Bootföhrenbau	
----------------------	--

Bei diesem Wettkampf geht es darum, ein Stahlseil über den Fluss bis zu den Pontons zu spannen, an dem dann eine traditionelle Flussfähre betrieben werden kann.

Der ganze Wettkampf wird durch reine Muskelkraft bestritten. Eine Mannschaft besteht aus 9 Pontonieren (1 Chef + 8 Wettkämpfern). Sowohl der Einbau, wie auch der Ausbau gehen auf Zeit. Es gibt unterschiedliche Abzüge für das nicht Einhalten der Sicherheitsvorschriften oder das nicht Einhalten des Reglements. Fehler werden mit Zeitzuschlägen bestraft.

Sieger wird die Mannschaft mit der tiefsten Gesamtzeit, welche sich aus der Ein-, Ausbauzeit und den Zeitzuschlägen (Fehler) zusammensetzt.



Einzelschnüren	
-----------------------	--

Beim Einzelschnüren absolviert der Wettkämpfer einen vorgegebenen Parcours mit verschiedenen Knoten, welche im Pontoniersport immer wieder zur Anwendung kommen.

Dies sind:

Mastwurf, gerader Knoten, Fuhrmannsknoten, Ankertauknoten, Schifferknoten, Weberknoten, Schertauknoten, Maurerknoten, Parallel- und Gerüstbund.

Spantauwerfen

Das Spanntau muss möglichst geradlinig in ein vorgegebenes Feld, so weit wie möglich geworfen werden.

Der Anschlag (Holzbrett) stellt die Bordwand des Schiffes dar und darf nicht übertreten werden.

Sieger pro Kategorie wird der Wettkämpfer mit der tiefsten Gesamtzeit



Gruppenschnüren	
------------------------	--

Beim Gruppenschnüren agiert jeweils ein Team von drei Wettkämpfern. Dieses muss in möglichst kurzer Zeit ein Objekt "zusammenschnüren".

Zurzeit ist dies ein kleiner Steg, welcher mit Hilfe von vorgegebenen Rundhölzern mit dem Gerüst- oder Parallelbund miteinander verbunden werden. Das Objekt wird auf Zeit auf- und abgebaut und möglichst ohne Fehler. Fehler werden mit Zeitzuschlägen geahndet.

Sieger wird die Mannschaft mit der tiefsten Gesamtzeit, welche sich aus der Ein-, Ausbauzeit und den Zeitzuschlägen (Fehler) zusammensetzt.