

Regatta-Ablauf

Eine Zusammenfassung des Regatta-Ablaufs mit den wichtigsten Informationen für neue Mitglieder.

(Ab-) Meldung

Es werden automatisch alle Sportler zu allen Regatten gemeldet, wenn sie nicht rechtzeitig abgemeldet werden. Die Termine, Adressen und ggf. weitere Informationen findet ihr z.B. unter <https://ksc-luenen.de/termine>

Ausnahmen:

- Marathon
- Essen: nur Leute, die sehr sicher im Boot sind;
- WDM: nur Leute, die voraussichtlich mindestens im Feld mitfahren können;
- DM: erst ab Schüler A (AK13), nach guter Qualifizierung auf WDM

Wer sich zu spät (nach Meldeschluss) oder nicht abmeldet: Vollständige Meldegebühr wird nicht vom Verein übernommen und muss selbst gezahlt werden.

Die Abmeldung erfolgt idealerweise, indem sich mindestens vier Wochen vor der Regatta in eine Liste am schwarzen Brett eingetragen wird.

Wer sich gar nicht abmeldet und nicht am Start erscheint, muss eine zusätzliche Sportstrafe zahlen.

Im Krankheitsfall unbedingt morgens vor der Obleute-Besprechung beim jeweiligen Obmann oder Trainer abmelden.

Auch auf der Regatta beim Trainer abmelden, sobald klar wird, dass ein Start nicht möglich ist.

Nachmeldungen sind bis 72 Stunden vor der ersten Obleute-Besprechung möglich. Zum Startgeld kommt eine Bearbeitungsgebühr in Höhe des doppelten Startgeldes.

Über Nachmeldungen auf der Regatta entscheidet die Jury, diese kann eine beliebige Gebühr festlegen.

Über eine Nachmeldung entscheidet grundsätzlich der jeweilige Trainer, im Normalfall wird nicht nachgemeldet.

Hänger laden und Tasche packen

Der Hänger wird donnerstags nach dem Training aufgeladen.

Jeder ist verantwortlich dafür, dass seine Sachen (Paddel, Schwimmweste, Boot, ggf. Stuhl) eingepackt werden.

Wer nicht kommen kann, organisiert selbständig jemanden, der sich um diese Sachen kümmert.

Es ist sinnvoll, sich einen (Camping-) Stuhl o.ä. mitzunehmen, dieser kann auch donnerstags in den Hänger gepackt werden und, falls gewünscht, später auf dem Dachboden gelagert werden.

Nehmt auf jeden Fall ausreichend Kleidung mit. Es ist angenehmer, bei jedem Rennen trockene Kleidung anziehen zu können.

(Kleidervorschriften im Rennen s. unten)

Auf den Regatten gibt es meist Pommes, Bratwurst, Currywurst etc. und Getränke in Gläsern.

Nehmt also für die Sportler mindestens Getränke selbst mit und am besten auch Essen.

Es ist sinnvoll, sich anhand des Programms einen **Zettel mit allen Startzeiten (ggf. auch Zwischen- und Endläufe) und den Bahnnummern** anzufertigen, um kein Rennen zu vergessen.

Abfahrt und Ankunft

Die Abfahrtszeiten für den Bus werden spätestens donnerstags am schwarzen Brett ausgehängt. Dort wird auch eine Liste hängen, in die sich eintragen kann, wer mit dem Bus mitfahren möchte. (Samstag / Sonntag, Hin / Zurück)

Seid dann unbedingt pünktlich, **der Bus kann nicht warten!**

Am besten bildet ihr auch Fahrgemeinschaften, auf vielen Regatten herrscht Parkplatzmangel. Achtet vor Ort daher auch darauf, dass ihr nicht auf Radwegen oder im Parkverbot steht, um Bußgelder zu vermeiden. Nicht überall, wo viele Autos stehen darf auch wirklich geparkt werden ;)

Am schönsten wäre es, wenn wir es wieder so organisiert bekämen, dass morgens alle gemeinsam am Bootshaus abfahren. Dann können die Kinder auch auf die Autos verteilt werden.

Die offizielle Regel ist, dass jeder Sportler ab Regattabeginn vor Ort sein muss.

Rennen können in Ausnahmefällen vorgezogen werden. Wer dann nicht am Start ist kann für den gesamten Wettbewerb disqualifiziert werden.

Allerspätestens müsst ihr **1,5 bis 1 Std. vor eurem ersten Rennen vor Ort sein.**

Am ersten Regatta-Tag wird direkt nach der Ankunft zunächst das Zelt aufgebaut. Auch hierzu müssen natürlich ausreichend Leute vor Ort sein.

Auf der Regatta

Als erstes solltet ihr morgens in das **geänderte Programm** schauen, ob es für euch relevante Änderungen auf der Obsteubesprechung gab. Dieses liegt normalerweise in gedruckter Form bei der Nummernkiste im Zelt, am Hänger oder bei einem Trainer.

Es gibt ein **pauschales Startgeld in Höhe von 10 € pro Regatta** als Selbstbeteiligung, welches vor Ort von den Jugendsprechern eingesammelt wird. Nehmt also bitte passend Geld mit

Bei Deutschen Meisterschaften und anderen Regatten mit Übernachtung kommt ein Eigenanteil für die Verpflegung und Unterkunft hinzu.

Die Eltern halten sich bitte nicht am Hänger oder im Zelt auf.

Sonnencreme sollte vermieden werden.

Wenn sie an die Hände gelangt, kann das Paddel nicht mehr richtig festgehalten werden und rutscht aus den Händen. Irgendwie findet sie immer einen Weg an die Hände oder ans Paddel: beim Kratzen, ins Gesicht fassen, Paddel auf den Oberschenkeln ablegen etc. Wenn wirklich nicht darauf verzichtet werden kann, auf keinen Fall in den 2 Std. vor dem nächsten Rennen auftragen und möglichst eine Sonnencreme wählen, die keine dicke Fettschicht zurücklässt.

Es sind **keine elektronischen Geräte am Boot** erlaubt, die Feedback geben (z.B. GPS, **Uhr** etc., Ausnahme seit 2024: Marathon)

Vom Land aus gemachte Zurufe und Verhaltensanweisungen, die mit Funk, elektrischen Tonträgern oder ähnlichen akustischen Hilfsmitteln gemacht werden, sind verboten (z.B. Megafon).

Kleidung:

Auf dem Wasser und bei Siegerehrungen: **KSC-Trikot/Shirt/ Schwimmweste**

Im Mannschaftsboot (auch bei Siegerehrungen) gilt: Es ist gleiche Kleidung zu tragen Dazu zählen bei Siegerehrungen auch die Hose, auf dem Wasser auch die Kopfbedeckung!

(Es dürfen auch nur einzelne Sportler in einem Mannschaftsboot eine Kopfbedeckung tragen, aber alle getragenen müssen gleich sein.)

Wenn ihr es untereinander nicht anders abspricht, gilt als Standard bei uns:

- weißes Oberteil (alle lang/kurz/keins)
- ärmelloses Trikot (Trägershirt)/ Schwimmweste (nach Absprache mit den anderen Sportlern im Boot auch KSC T-Shirt)
- schwarze Hose (meist kurz)

Am besten schon vor der Regatta absprechen und entsprechende Kleidung einpacken.

Bis einschließlich AK 12 gilt **Schwimmwestenpflicht**. Der Veranstalter kann ggf. auch für ältere Jahrgänge eine Schwimmweste vorschreiben (z.B. Marathon Rheine auch Schüler A).

Rennvorbereitung

Vor jedem weiteren Rennen sollen die Sportler sich mindestens **30-40 Minuten vorher am Zelt/Hänger aufhalten** und vorbereiten.

Dazu gehört:

- das Boot vom Hänger abladen
- WDM, DM, Essen: ggf. Boot wiegen
- ggf. Sitz und Stemmbock einstellen
- Boots- und Rücken-/Brust-Nummern anbringen
- Paddel und Schwimmweste bereitlegen
- aufwärmen

Bei normalen Rennen werden **Boots- und Rückennummer** benötigt (1-9).

(Nummer = Bahnnummer, die im Programm steht)

Bei Schülerspielen (SSP), Kanumehrkampf (KMK), Langstrecke ggf. auch oder nur eine Brustnummer.

Achtet unbedingt auf die Hinweise im Programm, welche Nummern beim KMK und den SSP zu tragen sind!

Die Boots- und Rückennummern (1-9) befinden sich in der **Nummernkiste**, die normalerweise im Zelt steht.

Alle anderen Nummern werden euch von einem Trainer ausgehändigt, falls sie benötigt werden.

Auf dem Wasser

Es ist verboten, vom Wasser aus (z.B. beim Einfahren oder auf dem Weg zum eigenen Start) andere Sportler anzufeuern.

Vor dem Start

Seid rechtzeitig am Start. Wer am Start fehlt, wird mindestens für das Rennen disqualifiziert und erhält eine Strafe.

"Sportler müssen sich zwei Minuten vor dem Start so in der Nähe des Starts aufhalten, dass sie die Anweisungen des Starters/Vorstarters befolgen und in dieser Zeit ihre Startposition einnehmen können."

"Sportler müssen sich beim Aufruf durch den Starter eindeutig bemerkbar machen."

(Winken, Paddel heben, zurufen o.ä.)

- Sortiert euch (fast immer von links nach rechts) entsprechend eurer Bootsnummer in die Startaufstellung ein.
- Hört auf die Kommandos des Starters und befolgt diese (vor- oder zurückpaddeln, abstoppen etc.).
- Mit der Bootsspitze auf die Startlinie fahren, das Boot komplett abstoppen.
- Die Startlinie darf beim Ausrichten nicht überfahren werden.
- Ein Fehlstart führt zu einer Verwarnung.

- Nicht auf die Kommandos zu hören/ den Start verzögern, führt zu einer Verwarnung.
- Es gibt eine Verwarnung, dann erfolgt die Disqualifikation.

Im Rennen

Bleibt in eurer Bahn, also geradeaus fahren, nicht nach links oder rechts an jemandem vorbeifahren und Abstand von den anderen Booten halten.

Auf den meisten Regatten gibt es keine Bojen zur Markierung der Bahnen. Ein Verlassen der Bahn führt ggf. direkt zur Disqualifikation.

Unbedingt auf die Streckenschiedsrichter hören und sofort reagieren (z.B. "Bahn 3 nach rechts!")

Welle fahren und das Verlassen der Bahn ist nur bei Langstreckenrennen erlaubt. Auch hier ist es nur bei Leuten aus dem eigenen Rennen gestattet.

Wird das Langstrecken-Rennen aufgegeben, muss dies dem nächsten Wenden- oder Streckenschiedsrichter mitgeteilt werden.

Ein Wiedereinsteigen und Fortsetzen des Rennens nach einer Kenterung ist nur ohne fremde Hilfe gestattet.

Jede Disqualifikation aus einem Rennen oder vom Wettkampf zieht eine Sportstrafe mit sich, die vom Sportler beglichen wird (kostet also Geld)

Nach dem Rennen

Nach dem Rennen zurück zum Steg paddeln und aussteigen.

Anschließend wird das **Boot abgetrocknet und weggeräumt**. Ebenso das Paddel.

Die Nummern (1-9) werden zurück **in die Nummernkiste** gebracht und richtig einsortiert.

Auch an die Rückennummer hinten auf der Schwimmweste/ am Trikot denken ;)

Geht sorgfältig mit den Nummern um, es gehen zu viele verloren.

Auf die **Langstrecken-, KMK- und Schülerspielnummern** wird oft vom Veranstalter ein **Pfand** erhoben. Bringt diese also auch einem Trainer, wenn ihr sie nicht mehr benötigt oder legt sie zusammen in die Nummernkiste.

Nach dem Rennen ist vor dem Rennen

Ggf. gibt es Vor-, Zwischen- und/ oder Endläufe. Im Programm ist jeweils angegeben, welche Plätze sich qualifizieren. (z.B. "1-2 Endlauf, 3-5 Zwischenlauf" o.ä.)

Beachtet also die weiteren Startzeiten, die sich daraus ergeben können.

Die offiziellen Ergebnisse werden vor Ort ausgehängt oder online veröffentlicht. Dort erfahrt ihr neben der neuen Startzeit auch die Bahnnummern für den nächsten Lauf.

Außerdem wäre es natürlich schön, wenn ihr nach eurem letzten Rennen nicht sofort nach Hause fahrt, sondern weiter anfeuert und beim Zeltabbau mithelft.

Zeltabbau und Hänger abladen

Nach dem letzten Rennen am Sonntag wird gemeinsam das Zelt abgebaut, der Hänger reisefertig gemacht und der Rückweg zum Bootshaus angetreten.

Dort wird im Anschluss auch direkt alles aus- und abgeladen.

Solltet ihr früher abfahren, sorgt dafür, dass euer **Boot verladen** ist, euer **Paddel und die Schwimmweste verstaut** sind und **meldet euch bei einem Trainer** ab. Das sollte aber die Ausnahme bleiben.

Allgemeine Informationen

Kanumehrkampf (KMK)

Der Mehrkampf für die Altersklassen 12, 13 und 14 besteht aus folgenden Disziplinen:

- 1.000 m Paddeln
- 100 m Paddeln Einzelzeitfahren
- Ausdauerlauf über 1.000 m bis 1.500 m
- eine athletische Übung aus dem Bereich Schnellkraft
- eine athletische Übung aus dem Bereich Schnelligkeitsausdauer/ Kraftausdauer

Die Wertung für die WDM wird meist in zwei Regatten ermittelt: Der athletische Teil und das Laufen auf der Regatta in Hamm, die beiden Paddeldisziplinen auf der WDM (Duisburg / Köln / Essen). Die Übungen werden jedes Jahr aus einem Pool ausgelost (s. auch hier: <https://ksc-luenen.de/links-und-dokumente/>).

Schülerspiele (SSP)

Die Schülerspiele für die Altersklassen bis einschließlich AK 11 können unterschiedliche konkrete Inhalte haben, welche der Veranstalter selbst festlegen kann, sollen aber aus drei Bereichen bestehen:

- Spezifische Ausdauer (1500/1000 m Dauerpaddeln)
- Koordination/Schnelligkeit (Parcours oder Paddelsprint)
- Athletik

Das sind normalerweise:

- Langstreckenpaddeln
- Laufen
- Geschicklichkeitsparcours (im Boot)

Weitere mögliche Disziplinen sind z.B.:

- Sprintstrecke (100 m - 200 m)
- Kurzstrecke (500 m)
- Geschicklichkeitsparcours (in der Halle)
- 30m Sprint
- Mini-Hürdenlauf
- Kastenbummeranglauf
- Schlangellauf

Schülerspiele gibt es bei der WDM und bei einigen Einladungsregatten, das wird jeweils mit der Ausschreibung bekannt gegeben. Die Siegerehrung findet meist sonntags gegen Mittag statt.

Schutzzeiten Rennsport

(2.4 Sicherheitsbestimmungen der Wettkampfregelein Kanurennsport)

Sportler der **Schülerklasse** müssen zwischen Rennen eine Schutzzeit von mindestens **60 Minuten** einhalten.

(Für die Disziplinen athletische Übung Schnellkraft, athletische Übung Schnelligkeitsausdauer und das Laufen entsprechend findet diese Schutzzeitregelung keine Anwendung.)

Sportler der **Jugendklasse** müssen zwischen Rennen über die Kurz-, Mittel- und Langstrecke eine Schutzzeit von mindestens **30 Minuten** einhalten.

(Somit nicht bei Sprintstrecken, also bis 200 m)

Unterschreitet ein Sportler die Schutzzeiten zwischen zwei individuellen Starts, so sind alle Boote zu disqualifizieren, die von der Nicht-Beachtung der Schutzzeiten betroffen sind.

Startbeschränkungen Rennsport

Schüler B (AK 10, 11, 12) und **C** (AK 9 oder jünger) dürfen bis zu einer Streckenlänge von **2.000 m** fahren und **an einem Tag bis zu fünfmal starten**.

Jede Teilnahme an einem Teilrennen, Qualifikations- oder Endlauf ist ein Start.

Die Disziplinen athletische Übung Schnellkraft, athletische Übung Schnelligkeitsausdauer und das Laufen werden nicht auf die Anzahl der zulässigen Starts angerechnet.

Hat ein Sportler die zulässige Anzahl von Starts absolviert, so verliert er für den Rest des Tages seine Startberechtigung.

Schüler A (AK 13 + 14) dürfen bis zu einer Streckenlänge von **6.000 m** fahren.

Sportler des jeweils **ältesten Jahrganges einer Schülerklasse** (A, B oder C) dürfen auf Strecken bis 1000 m in **Mannschaftsbooten** der jeweils **nächsthöheren Wettkampfklasse starten**, wenn mindestens die Hälfte der Sportler in diesen Mannschaftsbooten der nächsthöheren Wettkampfklasse angehört.

Jugendliche dürfen bis zu einer Streckenlänge von 6.000 m fahren. Es ist ihnen gestattet, an Rennen der Juniorenklasse bis 1.000 m teilzunehmen (auch im K1 und Mannschaftsboote ohne 50 %-Beschränkung).

Junioren dürfen bis zu einer Streckenlänge von 6.000 m fahren. Junioren dürfen an Rennen der LK bis zu einer Streckenlänge von 1.000 m teilnehmen (auch im K1 und Mannschaftsboote ohne 50 %-Beschränkung).

Bei Meisterschaften ist nur **ein Langstreckenrennen pro Tag** erlaubt.

Wettbewerbe, die als **mixed** ausgeschrieben sind, stehen Sportlern beider Geschlechter offen.

Mannschaftsboote eines jeden Mixed-Wettbewerbs müssen mit jeweils mindestens einem Sportler und mindestens einer Sportlerin besetzt sein.

Startbeschränkungen Marathon

Schüler B dürfen bis zu einer Streckenlänge von **15 km** fahren und an einem Tag nur einmal starten.

Schüler A dürfen bis zu einer Streckenlänge von **15 km** fahren und an einem Tag nur einmal starten.

Sportler / Sportlerinnen der Schülerklassen dürfen auch im Mannschaftsboot nur in der eigenen Altersklasse starten.

Jugendliche dürfen bis zu einer Streckenlänge von **25 km** fahren. Es ist ihnen gestattet, an Rennen der Juniorenklasse bis 25 km teilzunehmen.

Junioren dürfen bis zu einer Streckenlänge von **30 km** fahren.

Sportlerinnen des ältesten Jahrganges der Damen-Junioren-Klasse sind im Mannschaftsboot bis zu einer Streckenlänge von 30 km in der Leistungsklasse bis zu 50% startberechtigt.

Sportler des ältesten Jahrganges der Herren-Junioren-Klasse sind im Mannschaftsboot bis zu einer Streckenlänge von 42 km in der Leistungsklasse bis zu 50% startberechtigt

Offizielle Wettkampfstrecken

Rennsport

- **Sprintstrecke:** 200 m
- **Kurzstrecke:** 500 m
- **Mittelstrecke:** 1.000 m
- **Langstrecke:** je nach Altersklasse: Schüler B + C: meist 1.000 - 1.500, max. 2.000 m
Schüler A: meist 2.000 m, max. 6.000 m
ab Jugend: meist 5.000 m, max. 6.000 m (s.o. Startbeschränkungen Rennsport)

Marathon

Standardstrecken:

- **Herren:** Minimum 20 km, ohne Grenze nach oben, mit und ohne Portage (DM: Min. 30 km, Min. 1 Portage)
- **Damen:** Minimum 15 km, ohne Grenze nach oben, mit und ohne Portage (DM: Min. 21 km, Min. 1 Portage)
- **Junioren:** Minimum 10 km, Maximum 30 km, mit und ohne Portage (DM: Min. 18 km, Min. 1 Portage)
- **Jugend:** Minimum 10 km, Maximum 25 km, mit und ohne Portage (DM: Min. 1 Portage)
- **Schüler:** Minimum 6 km, Maximum 15 km, mit und ohne Portage (DM: Min. 1 Portage)
- **Senioren:** Minimum 15 km, Maximum 25 km, mit und ohne Portage (German Master: Min. 1 Portage)
- **Kurzdistanz:** Zwischen 3,4 km und 6 km.

Altersklassen

- **Schüler C:** 7, 8 und 9 Jahre
- **Schüler B:** 10, 11 und 12 Jahre
- **Schüler A:** 13 und 14 Jahre
- **Jugend:** 15 und 16 Jahre
- **Junioren:** 17 und 18 Jahre
- **Leistungsklasse:** ab 19 Jahren

- **Senioren A:** 32 bis 39 Jahre
- **Senioren B:** 40 bis 49 Jahre
- **Senioren C:** 50 bis 59 Jahre
- **Senioren D:** 60 bis 64 Jahre
- **Senioren E:** 65 bis 69 Jahre
- **Senioren F:** ab 70 Jahre

Dabei ist der Jahrgang ausschlaggebend, sodass die Altersklasse innerhalb eines Kalenderjahres nicht gewechselt wird.

Rennen im K1 der Schüler B sollen als **Jahrgangswettrennen** ausgetragen werden.

In der Schülerklasse A und der Jugendklasse können Jahrgangswettrennen ausgetragen werden.

Bootsformen und Bootsklassen

Bootklasse	Höchstlänge	Mindestgewicht Rennsport	Mindestgewicht Marathon
K1	5,20 m	12 kg	8 kg
K2	6,50 m	18 kg	12 kg
K4	11,00 m	30 kg	(30 kg)

Für die Schülerklassen B und C dürfen Rennen in kindgerechten Booten ausgeschrieben werden.

Für **„Schülerboote“**, die bei den Schülerspielen gefahren werden, gibt es kein Mindestgewicht und eine Höchstlänge von 4,20 m.

Sonstiges

Die Boote dürfen nicht mit fremden Substanzen versehen werden, die dem Sportler einen Vorteil verschaffen.

Bei Deutschen Meisterschaften wird der Titel eines Deutschen Meisters vergeben, wenn fünf Boote aus mindestens drei Vereinen an einem Wettbewerb teilnehmen.

Hilfeleistung:

Im Rennsport darf ein Rennen nicht mit fremder Hilfe fortgesetzt werden.

Im Marathon gilt:

Sportler können Hilfe von Betreuern erhalten, die Hilfestellung darf nur am Ufer oder vom Ufer aus stattfinden.

Durch Hilfeleistungen dürfen andere Sportler nicht behindert werden. Durch Hilfeleistungen darf keine Bevorteilung entstehen. Die Hilfeleistung ist begrenzt auf:

- Erste Hilfe
- Versorgung mit Nahrung und Getränken
- Ersatz von beschädigter Kleidung, Sicherheitsausrüstung und Paddel
- Hilfe bei Reparaturen
- Hilfe beim entleeren des Bootes und Wiedereinnahme der Paddelposition nach Kenterung

Befindet sich ein Sportler während eines Rennens in einer lebensbedrohlichen Situation, so ist jeder Teilnehmer des Rennens zur Hilfeleistung verpflichtet.

Protest:

Gegen die Entscheidung von Kampfrichtern oder der Jury oder gegen die Wertung eines Rennens oder eines Wettbewerbs kann Protest eingelegt werden. Proteste können nur von den gemeldeten Obleuten der von der Entscheidung betroffenen Vereine eingereicht werden. Proteste sind schriftlich unter Beifügung des Entgeltes bei der Jury einzureichen. Die Protestentgelte betragen 25,00 Euro, bei Deutschen Meisterschaften 40,00 Euro. Das Protestentgelt verfällt bei Ablehnung zugunsten des Veranstalters. Proteste, die ein Rennen betreffen, müssen spätestens 30 Minuten nach der schriftlichen Bekanntgabe des Rennergebnisses (offizieller Aushang) eingereicht werden.

Eltern suchen nicht die Jury oder das Zielgericht für Beschwerden auf, dies ist Aufgabe der Trainer/ Obleute.