

Zusatzreglement Drachenboot (DB)*

1. Ziel und Zweck

- DB 1 Ziel
- DB 2 Zweck des Reglements

2. Organisation

- DB 3 Funktionäre, Organisationskomitee
- DB 4 Jury
- DB 5 Aufgaben und Kompetenzen der Funktionäre
- DB 6 Meldungen
- DB 7 Rennstrecke, Renninfrastruktur
- DB 8 Bootsnummern
- DB 9 Vor- und Endläufe Meisterschaften
- DB 10 Vor- und Endläufe Breitensportanlässe
- DB 11 Sicherheit
- DB 12 Bekleidung

3. Alters- und Leistungsklassen, Bootsklassen, Bauvorschriften

- DB 13 Alters und Leistungsklassen
- DB 14 Distanzen, Meistertitel, Mitgliedschaft SKV
- DB 15 Mannschaften
- DB 16 Boote, Paddel

4. Wettkampfverlauf

- DB 17 Start
- DB 18 Unterbrechung
- DB 19 Zusammenstoss
- DB 20 Ziel
- DB 21 Aufgabe
- DB 22 Disqualifikation
- DB 23 Proteste

5. Schlussbestimmungen

- DB 24 Geltung
- DB 25 Anerkennung
- DB 26 Strafen
- DB 27 Ausnahmen
- DB 28 Sponsoring
- DB 29 Inkraftsetzung

Zusatzreglement Drachenboot (DB)

1. Ziel und Zweck

DB 1 Ziel

Drachenbootwettkämpfe werden in Drachenbooten ausgetragen, wobei das Ziel das Erreichen der besten Zeit für eine bestimmte Strecke ist. Drachenbootrennen sollen nach Möglichkeit auf stehendem Wasser ausgetragen werden. Wenn es die Umstände nicht anders erlauben, kann die Fachkommission Drachenboot des SKV (FaKo) eine Ausnahmegewilligung zur Durchführung eines Rennens auf fließendem Wasser erteilen. Ein regulärer Start und Rennablauf darf dadurch nicht beeinträchtigt sein.

DB 2 Zweck des Reglements

Die vorliegenden Zusatzbestimmungen regeln in Ergänzung an das allgemeine Wettkampfrelement des SKV (WR) und in Anlehnung an das internationale Wettkampfrelement der ICF die Durchführung von Drachenbootrennen und der Schweizer Drachenbootmeisterschaften des SKV.

2. Organisation

DB 3 Funktionäre, Organisationskomitee

Seinem Umfang und seiner Bedeutung entsprechend, wird jedes Drachenbootrennen von einem Organisationskomitee geleitet, welches sich mindestens aus folgenden Mitgliedern zusammensetzt:

- 3.1 Rennleitung (bestehend aus Wettkampfleiter und 2 untenstehenden Funktionenhalter)
- 3.2 Wettkampfleiter (Rennleiter)
- 3.3 Chef Ziel / Zeitmessung
- 3.4 Chef Start
- 3.5 Chef Bauten Land / Wasser
- 3.6 Chef Rettungsdienst
- 3.7 Pressebetreuer

Das OK kann vom Veranstalter nach Bedarf erweitert werden. Falls es die Umstände erlauben, kann eine Person zwei der obigen Funktionen ausüben. Zusätzliche Funktionäre können zur Unterstützung des Organisationsleiters oder der verschiedenen Hauptfunktionäre eingesetzt werden.

DB 4 Jury

Die Jury besteht aus mindestens drei, aber immer einer ungeraden Anzahl Personen. Besteht die Jury aus etwelchen Gründen aus einer geraden Anzahl Mitglieder, zählt die Stimme des Vorsitzenden doppelt. Aufgabe der Jury ist es, Probleme, die im Ablauf eines Drachenbootrennen auftreten (Einsprachen, Proteste, Unsportlichkeiten, Rekurse usw.), zu beraten und entsprechende Entscheide zu treffen. Die Jury setzt sich in der Regel aus Funktionären des SKVs zusammen, wobei der ranghöchste Funktionär den Vorsitz inne hat. Dies wird spätestens an der Mannschaftsführer-Sitzung bekannt gegeben.

DB 5 Aufgaben und Kompetenzen der Funktionäre

Der Wettkampfleiter ist der Rennleiter. Er soll alle Angelegenheiten entscheiden, die während des Wettkampfes auftreten und in diesem, sowie dem allgemeinen Wettkampfrelement des SKV festgelegt sind. Er kann über die Bestrafung einzelner Wettkämpfer oder Mannschaften gemäss Reglement in eigener Kompetenz entscheiden. Wird ein Protest eingereicht entscheidet der Rennleiter in erster Instanz, Bei Rekursen

oder übersteigt die fragliche Angelegenheit seine Kompetenz oder sein Wissen, soll er die Jury einberufen. Ein Entscheid der Jury ist endgültig.

Die Rennleitung respektive ihr Delegierter, der Rennleiter, sind für die komplette Vorbereitung und die Durchführung des Wettkampfes verantwortlich. Er vergewissert sich persönlich, dass alle eingesetzten Funktionäre die ihnen anvertrauten Aufgaben erfüllen.

Der Zielchef ist für die korrekte Erfassung des Zieleinlaufes verantwortlich. Zur Unterstützung kann er sich zusätzlich auf Zielrichter, Schiedsrichter auf dem Wasser oder elektronische Hilfsmittel beziehen. Falls sich das Zielgericht über die Platzierung zweier oder mehrerer Boote nicht einig ist, zählt die Stimme des Zielchefs doppelt. Der Zielchef ist für die Zeitmessung verantwortlich und erstellt anhand des Einlaufes und der ermittelten Zeiten eine Rangliste über jeden Lauf des Rennens. Die Entscheidung des Zielgerichtes ist endgültig. Der Zielchef ist verantwortlich, dass die Verbindung vom Starter zum Ziel und umgekehrt jederzeit möglich ist. Der Zielchef erstellt nach Zeit-, Vor- und Zwischenläufen die Auslosung der sich für die nächste Runde qualifizierten Mannschaften.

Der Chef Bauten (Land und Wasser) ist verantwortlich für den Aufbau der gesamten Infrastruktur, welche einen einwandfreien Ablauf eines Drachenbootrennens ermöglicht. Im Speziellen ist er verantwortlich für die richtige Vermessung der Rennstrecke, sowie die gut sichtbare Markierung der Start und Ziellinie. Nach Möglichkeit sollten zur Optimierung des Startablaufes Startpontons oder eine Starthilfsvorrichtung verankert werden.

Der Chef Sicherheit ist für einen gut funktionierenden Rettungs- und Sanitätsdienst verantwortlich. Er stellt sicher, dass alle für einen wirkungsvollen Einsatz zur Rettung auf dem Wasser und zur ersten Hilfe nötigen Mittel zur Verfügung stehen (siehe DB 11).

Der Chef Starter entscheidet alle den Start betreffenden Fragen und ist allein mit seinem Starter für die Entscheidung über Fehlstarts verantwortlich. Seine Entscheidung ist endgültig. Er muss sich durch Rücksprache mit dem Zielchef vergewissern, dass er die Freigabe für den Start des nächsten Rennens hat.

Der Pressechef betreut die Sport- und Lokalpresse, Fernsehen und Radio in allen den Wettkampf betreffenden Belangen. Er ist für eine raschmögliche Übermittlung der Rennergebnisse an die interessierten Medien verantwortlich. Dazu hat er das Recht, Auskünfte bei den verschiedenen Funktionären anzufordern und Kopien der offiziellen Rangliste zu erhalten oder selber zu erstellen.

DB 6 Meldungen

Die Mannschaftsmeldungen müssen bis zu der vom Ausrichter eines Drachenbootrennens in der Ausschreibung gesetzten Frist beim Veranstalter eintreffen. Nach dem Auslosungs-Termin eintreffende Mannschaftsmeldungen können nur berücksichtigt werden, wenn dadurch keine Änderung des Rennprogramms entsteht, respektive der Organisator sich dazu bereit erklärt.

DB 7 Rennstrecke, Renninfrastruktur

7.1 Die international gültigen Rennstrecken sind 200 Meter oder 250 Meter, 500 Meter, und Langstrecke ab 2'000 Meter (mit Wende). Für nationale oder spezielle Rennen können die zu befahrenden Strecken den örtlichen Begebenheiten und dem Zweck des Anlasses angepasst und von der FaKo Drachenboot des SKV bewilligt werden. Bei Distanzen von 200 Meter, 250 Meter und 500 Meter muss die Rennstrecke gerade sein. Die Start- und Ziellinie müssen parallel sein und rechtwinklig zur Rennstrecke liegen. Mindestens 2 Stunden vor Rennbeginn muss die Rennstrecke vermessen, markiert und rennbereit sein.

7.2 Bahnen müssen eine Mindestbreite von 9 Meter aufweisen

-
- 7.3 Die Wassertiefe muss auf allen Bahnen gleich sein
 - 7.4 Start- und Zielvorrichtung muss vorhanden sein
 - 7.5 Eine Zeitmessung muss vorhanden sein
 - 7.6 Die Bahnen müssen ausreichend signalisiert sein

DB 8 Bootsnummern

Alle sich am Start einfindenden Boote sollen eine senkrechte Platte tragen, auf welcher die Nummer der ihnen zugewiesenen Bahn deutlich ersichtlich ist. Wenn möglich sollen die Nummern schwarz auf gelbem oder schwarz auf weissem Grund sein.

DB 9 Vor- und Endläufe (*Meisterschaftsrennen*)

Sind an einem Drachenbootrennen mehr Boote gemeldet als Bahnen zur Verfügung stehen, müssen entsprechende Vorläufe, Hoffnungsläufe, Zwischenläufe und ein Endlauf gefahren werden. Es ist dabei zu beachten, dass keine Mannschaft nach der ersten Niederlage ausscheidet, also pro gefahrene Distanz mindestens 2 Renneinsätze hat. Für das Weiterkommen in den nächsten Lauf ist in erster Linie die Platzierung (Cupsystem), in zweiter Linie die Zeit massgebend. Vor-, Zwischen- und Endläufe sollen auf derselben Rennstrecke ausgetragen werden. Distanzen über 2'000 Meter führen nicht über Vorläufe.

DB 10 Vor- und Endläufe (*Breitensport, 'Funrennen' / Basic-Class'*)

Sind an einer Breitensportveranstaltung so viele Boote gemeldet, dass ein Cupsystem aus zeitlichen und organisatorischen Gründen nicht realisierbar ist, kann ein System mit Zeitläufen zur Anwendung kommen. Aus sportlichen Gründen ist darauf zu achten, dass jede gemeldete Mannschaft pro gefahrene Distanz mindestens zwei Zeitläufe zu absolvieren hat. Ab allfälligen Viertel- und Halbfinals soll oder kann zum Erreichen des nächst höheren Laufes, wenn immer möglich, das Cupsystem angewendet werden. Vor-, Zwischen- und Endläufe sollen auf derselben Rennstrecke ausgetragen werden. Bei Rennen über 2'000 Meter werden keine Vorläufe gefahren.

DB 11 Sicherheit

Als minimale Sicherheitsvorkehrungen an einem Drachenbootrennen gelten, dass entlang der Rennstrecke mindestens ein mit ausgebildeten Rettungsschwimmern besetztes Motorboot zirkuliert. An Land muss ein Samariterposten eingerichtet sein, der jederzeit zu einem Notfallarzt Verbindung aufnehmen kann.

DB 12 Bekleidung

An allen Veranstaltungen haben sich die Wettkämpfer korrekt und den Verhältnissen entsprechend zu bekleiden. Es ist wenn möglich darauf zu achten, dass jede Mannschaft in einheitlicher Bekleidung zu einem Rennen antritt.

3. Alters- und Leistungsklassen, Bootsklassen, Bauvorschriften

DB 13 Alters- und Leistungsklassen

Die Wettkämpfe werden in folgenden Leistungsklassen ausgetragen:

13.1 Junioren / Juniorinnen	bis 18. Altersjahr inkl., Stichtag Jahrgang
13.2 Herren / Damen	keine Beschränkungen
13.3 Senioren	ab 40. Altersjahr, Stichtag Jahrgang
13.4 Mixed	minimale Anzahl Damen (8), 10er (4) ist vorgeschrieben
13.5 Fun / Basic-Class	offen für Firmen, Gruppen, Vereine, Schulen oder Organisationen, die nicht dem SKV angeschlossen sind

In einer Fun-/ Basic-Class- Mannschaft dürfen max. 2 Fahrer der Kategorien 13.1, 13.2 und 13.3 eingesetzt werden.

Fahrer der Kategorie 13.1 dürfen in der Kategorie 13.2 und Fahrer der Kategorie 13.3 in der Kategorie 13.2 starten, jedoch nicht umgekehrt.

Nachstehend werden die Kategorien 13.1 bis 13.4 mit Leistungsklasse (LK) bezeichnet.

Steuerleute und Trommler können altersunabhängig in jeder Kategorie und Klasse fahren, respektive eingesetzt werden. Der Steuermann muss volljährig sein.

DB 14 Distanzen, Meistertitel, Mitgliedschaft SKV

Dem internationalen Reglement entsprechend, werden in der LK Distanzen von 200 Meter oder 250 Meter, 500 Meter und Langstrecke ab 2'000 Meter gefahren. Meistertitel werden wie folgt vergeben:

14.1 Junioren / Juniorinnen	200 m oder 250 m, 500 m und Langstrecke ab 2'000 m gefahren im 500 Meter Kurs mit 3 Wenden
14.2 Herren / Damen	200 m oder 250 m, 500 m und Langstrecke ab 2'000 m gefahren im 500 Meter Kurs mit 3 Wenden
14.3 Senioren (Masters)	200 m oder 250 m, 500 m und Langstrecke ab 2'000 m gefahren im 500 Meter Kurs mit 3 Wenden
14.4 Mixed	200 m oder 250 m, 500 m und Langstrecke ab 2'000 m gefahren im 500 Meter Kurs mit 3 Wenden
14.5. Basic-Class	200 m oder 250 m, 500 m und Langstrecke ab 2'000 m gefahren im 500 Meter Kurs mit 3 Wenden

Für nationale Meisterschaften des SKV können die zu befahrenden Strecken den örtlichen Begebenheiten und dem Zweck des Anlasses entsprechend, nach Bewilligung durch die FaKo Drachenboot des SKV, geändert werden. Es ist dem Veranstalter freigestellt, eine reduzierte Anzahl Kategorien auszutragen. Renngemeinschaften verschiedener Sektionen bedarf keiner Bewilligung der FaKo Drachenboot. Zur Vergabe eines Meistertitels müssen mindestens drei Boote aus zwei verschiedenen Sektionen am Start sein. Es ist für die Gültigkeit des Wettkampfes nicht erforderlich, dass alle drei Boote das Ziel erreichen.

14.6. Der Meistertitel darf nur an Crews vergeben werden, in welchen alle Athleten (inkl. Reserve) eine SKV-Mitgliedschaft (Einzel- oder Sektionsmitglied) besitzen. SKV-Mitgliedschaften können beim Organisator am Wettkampftag gegen Barzahlung gelöst werden. Der Organisator hat die vollständigen, namentlichen Crew-Listen sowie die Personalien und Beiträge der neu aufgenommenen Mitglieder umgehend nach dem Wettkampf dem SKV zuzustellen.

DB 15 Mannschaften

Eine Drachenbootmannschaft besteht aus maximal 20 Paddlern, in der 10er Klasse aus 10 Paddlern, einem Trommler und einem Steuermann.

Mixed-Klassen bestehen im 20er aus mindestens 8 Frauen, in der 10er Klasse aus mindestens 4 Frauen.

An nationalen Meisterschaftsrennen müssen die in einem Boot eingesetzten Wettkämpfer dem Zielgericht bis spätestens eine Stunde vor dem ersten Rennen, namentlich und schriftlich gemeldet werden. Es können maximal 26 Wettkämpfer (eingeschlossen 4 Reservefahrer, Steuermann und Trommler) für ein und dieselbe Mannschaft gemeldet werden. Ein Wettkämpfer, der für eine Mannschaft namentlich gemeldet und eingesetzt wurde, darf in keiner anderen Mannschaft der gleichen Kategorie mehr eingesetzt werden. Verstösse gegen diese Regelung haben unweigerlich die Disqualifikation beider Mannschaften zur Folge.

Sind die nationalen Meisterschaften in einer 'Funveranstaltung' (Basic) integriert, dürfen in einer Basic-Mannschaft maximal 2 Wettkämpfer der LK eingesetzt werden, davon ausgenommen sind Steuermann und Trommler.

Renngemeinschaften sind erlaubt, diese einigen sich aber untereinander, unter welchem Club sie starten wollen. Athleten die Mitglieder in mehreren Clubs sind, dürfen auch unterjährig für diese Clubs fahren. Eine Einschränkung, nur für einen Clubs pro Saison zu fahren, entfällt.

DB 16 Boote, Paddel

An einem Drachenbootrennen dürfen nur Boote und Paddel eingesetzt werden, die den internationalen Normen entsprechen. Drachenkopf, Schwanz, Sitz und Trommel müssen montiert sein.

Es müssen Vorkehrungen getroffen werden, dass die eingesetzten Boote einen fairen Wettkampf für alle Wettkämpfer ermöglichen.

4. Wettkampfverlauf

DB 17 Start

Die Startauslosung bestimmt den Platz der Boote am Start. Die Startnummer 1 wird in Fahrtrichtung links aufgestellt, dann No 2 usw. Die Mannschaften werden der Bahn zugelost. Die im Programm aufgeführten Startzeiten sind für die Mannschaften verbindlich. Das Rennen wird ohne Rücksicht auf fehlende Mannschaften gestartet.

Liegen alle zum Start zugelassenen Boote ruhig auf der Startlinie, erteilt der Starter das Startkommando, welches lautet Attention! Go! (oder Schuss / Signal)'. Zwischen den Worten 'Attention' und 'Go' (oder Schuss / Signal) soll eine Zeit von 2 bis 5 Sekunden vergehen. Bricht der Starter vor dem Schuss, Signal oder dem Wort "Go" den Start ab, gibt er dies den Mannschaften mit dem Wort "Stopp" (oder doppelter Schuss / doppeltes Signal) zu erkennen. In diesem Fall müssen die Boote unverzüglich zu einem erneuten Start ausgerichtet werden. Für die Basic-Class (Funkklasse) bleibt es dem Organisator überlassen, das Startprozedere zu vereinfachen.

Nach einem Fehlstart wird das Rennen sofort neu gestartet. Verursacht die gleiche Mannschaft einen 2. Fehlstart, wird sie disqualifiziert.

Würde ein Neustart im Rennplan zu zeitlichen Problemen führen, kann der fehlbaren Mannschaft, anstatt das Rennen neu zu starten, ein angemessener Zeitzuschlag auf ihre gefahrene Zeit zuaddiert werden. Der Zeitzuschlag ist so gross, dass eine Mannschaft keinen Nutzen aus dem am Start erschlichenen Vorteil ziehen können sollte.

DB 18 Unterbrechung

Nach Abbruch eines Rennens wird neu gestartet. Bei witterungsbedingtem Unterbruch (Gewitter, Sturm, hoher Wellengang) entscheidet der Organisator über den weiteren Rennverlauf.

DB 19 Behinderung

Jede Mannschaft, die während eines Rennens die Bahn verlässt und eine andere Mannschaft behindert, kann disqualifiziert, oder mit einem Zeitzuschlag belegt werden.

DB 20 Zieleinfahrt

Die Ziellinie ist erreicht, wenn die vorderste Spitze des Boots-Rumpf (nicht Drachenkopf), die Ziellinie überquert hat. Jedes Boot, das die Ziellinie ausserhalb der begrenzenden Markierungen passiert, wird vom betreffenden Rennen disqualifiziert.

-
- DB 21 Aufgabe**
Gibt eine Mannschaft ein Rennen vorzeitig auf, ohne die Ziellinie zu überqueren, gilt sie in der gestarteten Kategorie als disqualifiziert.
- DB 22 Disqualifikation**
Jeder Wettkämpfer oder jede Mannschaft, der oder die versucht, ein Rennen auf andere Art als auf ehrlichem Weg zu entscheiden, die Rennvorschriften missachtet oder verletzt, respektive gegen das Rennreglement handelt, muss disqualifiziert werden.
- DB 23 Proteste**
Jede Mannschaft kann gegen einen Entscheid, unmittelbar nach dem betroffenen Lauf, zuhänden der Rennleitung, einen begründeten Protest einreichen. Gleichzeitig mit dem formellen Protest muss eine Gebühr von CHF 100 deponiert werden. Wird der Protest gutgeheissen, erhält die Mannschaft CHF 100 zurück. Wird der Protest abgewiesen, verfällt die Protestgebühr zu Gunsten der FaKo Drachenboot.

5. Schlussbestimmungen

- DB 24 Geltung**
Das Drachenbootreglement gilt für alle Drachenbootveranstaltungen des SKV. In allen Zweifelsfällen entscheidet die Fachkommission Drachenboot des SKV.
- DB 25 Anerkennung**
Jeder Teilnehmer an einem Drachenbootrennen des SKV hat das vorliegende Zusatzreglement zu befolgen.
- DB 26 Strafen**
Verstösst eine Mannschaft gegen das Reglement, muss diese gemäss WR 39 des allgemeinen Wettkampfrelements des Schweizerischen Kanu-Verbandes bestraft werden.
- DB 27 Ausnahmebestimmungen**
Können einer oder mehrere Punkte dieses Reglements bei der Durchführung einer Drachenbootveranstaltung aus örtlichen oder anderen Voraussetzungen nicht eingehalten werden, kann die FaKo Drachenboot Ausnahmebestimmungen in Kraft setzen. Bei bewilligten Ausnahmen sind diese zwingend in der Ausschreibung zu vermerken, oder an der vor dem Rennen stattfindenden Mannschaftsführer-Sitzung bekannt zu geben. Die Mannschaftsführer-Sitzung (Teamcaptains-Meeting) findet immer mit den Steuerleuten statt.
Abweichungen des Reglements (bedingt durch lokale und technische Umstände) müssen gemeinsam an der Mannschaftsführer-Sitzung kommuniziert und abgestimmt werden
- DB 28 Sponsoring**
Erhält ein Organisator einen Bootspool, so hat er das Recht die Boote mit Werbung zu beschriften, ohne die bestehende Werbung zu zerstören. Auf der Bekleidung der Wettkämpfer dürfen Logos von Privatsponsoren angebracht werden.

DB 29 Inkraftsetzung

Das vorliegende Zusatzreglement wurde durch die Geschäftsführung des Schweizerischen Kanu-Verbandes am 30. Dezember 2013 genehmigt.

Schweizerischer Kanu -Verband (SKV)

Der Präsident
Christian M. Ryser

Der Chef Leistungssport
Manfred Walter

* Der sprachlichen Einfachheit halber wird in diesem Zusatzreglement die männliche Form bevorzugt. Sofern kein besonderer Hinweis erfolgt, sind damit immer sowohl Frauen als auch Männer gemeint.

Das Wettkampfprogramm sowie der Rennplan müssen vor dem Beginn des Rennens allen vorliegen respektive auf den gängigen Informationskanälen vorliegen. (letzte Möglichkeit wäre hier die Info am Team Captains Meeting).