

6. Mindener Drachenboot-Indoor-Cup

Rennmodus

Allgemein

Es werden Rennen in den Klassen: Mixed, Jugend, Schüler, Damen ausgetragen.
In den Klassen Mixed und Jugend müssen sich unter der Mindestanzahl von 16 Paddlern/Paddlerinnen pro Team mindesten 6 Paddlerinnen befinden..

Mixed

Es sind 37 Teams gemeldet. Diese Teams sind per Los in 8 Gruppe A – H eingeteilt.

Gruppen A bis E = 5 Teams,

Gruppen F und H = 4 Teams.

Innerhalb der Gruppen fährt jeder gegen jeden. Der Sieger eines Rennens erhält 2 Punkte. Die erreichte Punktzahl entscheidet über die Platzierung innerhalb der Gruppe.

Besteht nach Abschluss der Runde Gleichstand bei 2 Teams, entscheidet das direkte Aufeinandertreffen über die Platzierung. Sind 3 Teams innerhalb einer Gruppe punktgleich, entscheidet der auf einer Skala gemessene und vom Kampfgericht notierte Abstand (d.h wie weit das Verliererboot gezogen worden ist) über die Platzierung. (Nähere Erläuterungen mündlich während des Teamcaptains-Meeting). Sind hiernach immer noch 2 Teams gleich, wird deren unmittelbares Aufeinandertreffen herangezogen.

Nach Abschluss der Gruppenrunde fahren die Fünften der Gruppen A bis E noch jeweils 2 Rennen, die über die Plätze 33 bis 37 entscheiden.

Die restlichen 32 Teams fahren noch jeweils 3 Rennen, die über die endgültige Platzierung entscheiden, und zwar fahren

die Vierten der Gruppen um die Plätze 25 bis 32

die Dritten der Gruppen um die Plätze 17 bis 24

die Zweiten der Gruppen um die Plätze 9 bis 16

die Ersten der Gruppen um die Plätze 1 bis 8

Schüler

Es sind 2 Schüler Teams gemeldet, die zweimal gegeneinander fahren.

Jugend

Es sind 2 Jugend Teams gemeldet, die zweimal gegeneinander fahren.

Damen

Es sind 4 Teams gemeldet. Jeder fährt gegen jeden. (Für die Platzierung gilt dasselbe Verfahren wie im Mixed beschrieben)

Danach tragen das dritt- und viertplatzierte Team noch ein Rennen um Platz 3 und 4 aus, das erst- und zweitplatzierte Team ein Rennen um Platz eins und zwei.

Besondere Regeln

1. Verlässt ein Teammitglied während des Rennens das Boot – aus welchem Grunde auch immer – so gilt dieses Team als Verlierer des Rennens.
2. Steigt der Wasserstand während eines Rennens in einem Boot bis auf Höhe des Wasserstandes im Becken, so gilt das Team in diesem Boot als Verlierer des Rennens.
3. Bringt ein Team ein Boot mutwillig zum Kentern (auch nach dem Rennen), so gilt dieses Team als Verlierer des Rennens. Entscheidung trifft das Kampfgericht.
4. Springen nach dem Rennen Mitglieder eines Teams aus dem Boot ins Wasser anstatt am Beckenrand geordnet auszusteigen, so gilt dieses Team als Verlierer des Rennens. Ausnahme Finallauf.
5. Jedes Team hat nach dem Rennen sein Boot zu entleeren.

Rennplan

Für die Gruppenrunde folgt ein detaillierter Rennplan, geordnet nach Startzeit und Bahnen. Diesen Plan gibt es in einer weiteren Ausführung geordnet nach Teams, so dass alle Teams ihre Startzeiten auf einen Blick finden.

Für die weiteren Platzierungsrunden wird der Rennplan aufgrund der Ergebnisse laufend aktualisiert.