

# Wettbewerb: Grundfertigkeiten Bootsbeherrschung - kurz: Slalom -

Austragungsort:  
Kiesgrube Eilenburg

Stand:  
Februar 2023

# Bemerkungen

- Dieser Wettbewerb wurde bewusst als ein Wettkampfformat für Ruderanfänger im Kindesalter entwickelt. Er ist über die Jahre u.a. in Zusammenarbeit mit der Ruderjugend Sachsen entstanden, um für die Altersklassen 9 bis 11 ein attraktives Angebot zu schaffen und ihnen die Möglichkeit zu geben, erste Wettkampferfahrungen zu sammeln.
- Ziele des Wettbewerbs sind die Überprüfung der
  - Orientierungs- und Steuerfähigkeit,
  - Bootbeherrschung,
  - Reaktionsfähigkeit (bzgl. grundlegender Kommandos).
- Grundlage sind die aktuell gültigen Bestimmungen für das Jungen- und Mädchenrudern der Deutschen Ruderjugend

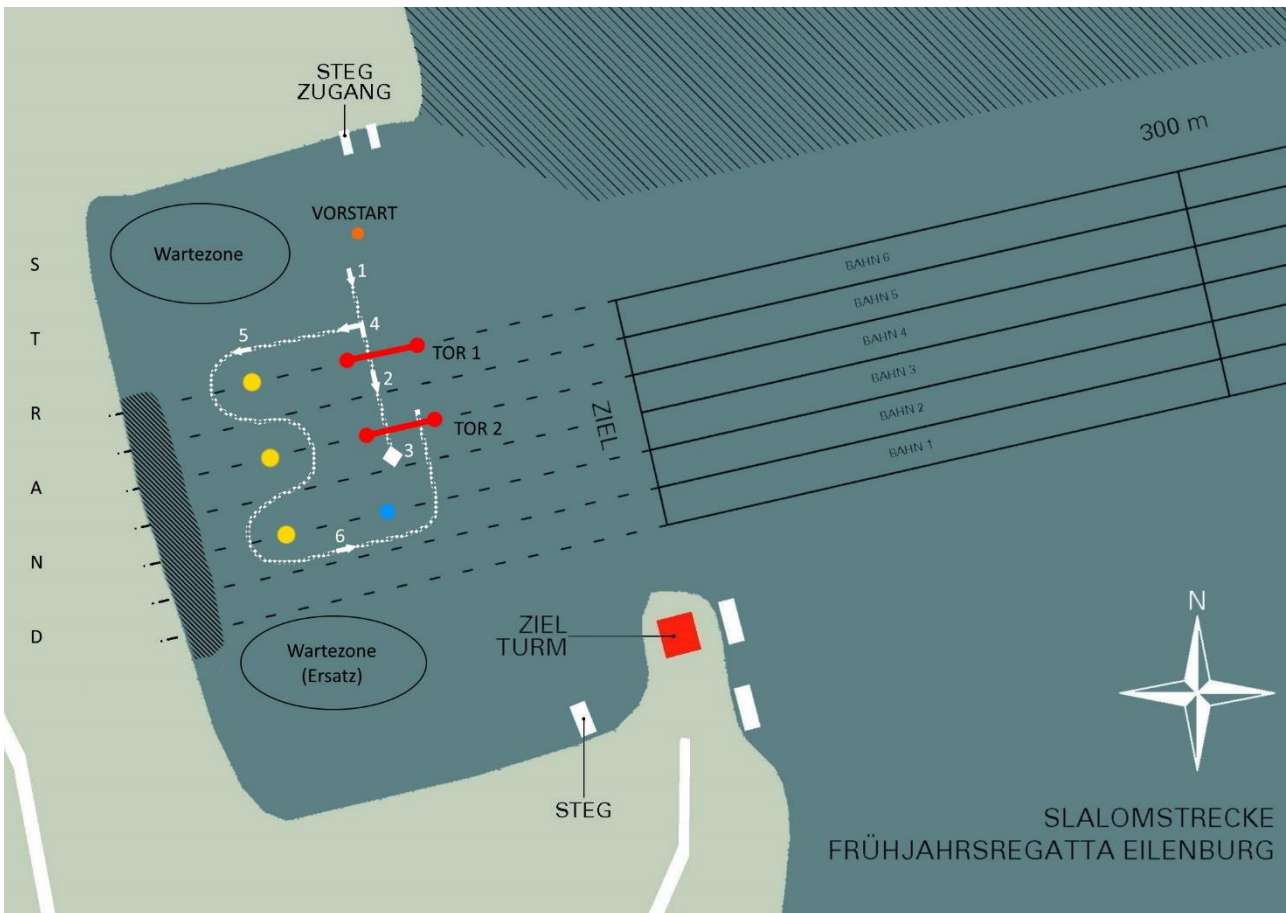
\* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in diesem Dokument das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

## A. Wettbewerb

## 2. Bestimmungen des Wettbewerbs

- Streckenlänge: circa 300 Meter
- Rennabstand: 7 min
- Startvoraussetzung:
  - erfolgreich abgelegte Technikstufe 1
  - Startende dürfen nicht in Normalrennen gemeldet sein (ausgenommen Schlagzahlrennen)
- Ermittlung der Zeit:
  - Einzelzeitrennen
  - je 10 Strafsekunden für jede nicht umfahrene Boje
  - je 5 Strafsekunden für jedes nicht durchfahrene Tor
- Wertung und Ehrung:
  - Zusammenlegung der Wertungsgruppen nach Meldeschluss möglich (Jungen und Mädchen, sowie Altersklasse/Jahrgänge)
  - in Abteilungen von je 5 Booten
  - Platz 1 bis 3 erhalten eine Urkunde und der Sieger zusätzlich eine Medaille, wobei:
    - Platz 2 nur bei mind. 3 Booten
    - Platz 3 nur bei mind. 4 Bootengeehrt wird
  - Siegerehrung erfolgt nach der Durchführung zu festgelegter Uhrzeit (Information darüber im Programmheft, zur Obleutebesprechung oder notfalls über Lautsprecheransage)
- Fahrordnung:
  - die Fahrt zur Wartezone erfolgt unter Land
  - wartende Boote befinden sich in der festgelegten Wartezone und nicht im Slalombereich
  - nach Aufruf begibt sich das startende Boot zügig zum Vorstart
  - nach Ende des Wettkampfes erfolgt eine Wende und ein zügiges Verlassen des Slalombereiches ohne Behinderung des Zielbereiches
  - das Befahren der eingezeichneten Sperrflächen ist untersagt (Personen- und Materialschäden möglich)
- Weitere Hinweise:
  - Die Farben der Bojen in der Skizze müssen nicht denen der genutzten Bojen entsprechen.
  - Die Wartezone wird je nach äußeren Umständen (z.B. Wind, Wasserstand, etc.) gewählt. Informationen darüber werden rechtzeitig bekanntgegeben und/oder bereits in der Obleutebesprechung kommuniziert sowie im Aushang bekanntgemacht.
  - Die Startenden bitte im Vorfeld ausführlich über den Ablauf des Wettbewerbs und die Fahrordnung aufklären.

### 3. Ablauf des Wettbewerbs



#### 1. Startvorbereitung

Der Sportler findet sich nach dem Aufruf des Schiedsrichters am Vorstart ein und richtet seinen Bug so aus, dass er durch Tor 1 und Tor 2 fahren kann.

#### 2. Start

Auf das Startkommando des Schiedsrichters fährt der Sportler durch Tor 1 und Tor 2. Die Zeitnahme beginnt mit der Durchfahrt des ersten Tores.

#### 3. Abstoppen und Handklatschen (3x)

Nach der Durchfahrt von Tor 2 erfolgt das Kommando des Schiedsrichters zum Abstoppen. Danach führt der Sportler selbstständig dreimaliges Handklatschen über dem Kopf aus.

#### 4. Rückwärtsrudern und Wende

Der Sportler rudert dann ohne weiteres Kommando rückwärts durch Tor 2 und Tor 1. Nach der Durchfahrt von Tor 1 führt er selbstständig eine Wende über Steuerbord (circa 90 Grad) aus, sodass der Bug Richtung Strand zeigt.

#### 5. Slalom

Der Sportler rudert selbstständig in Richtung Strand und passiert die erste gelbe Boje auf der Backbordseite. Danach erfolgt eigenständiges Slalomrudern um die landseitigen, gelben Bojen.

#### 6. Zieldurchfahrt

Der Sportler beendet den Slalom und fährt in Richtung blaue Boje. Er passiert sie an seiner Backbordseite und fährt weiter zu Tor 2. Der Slalom ist beendet, wenn der Sportler Tor 2 durchfahren hat.

## 4. Hinweise für Sportler und Trainer

### Allgemein:

- grundsätzlich hat jeder Sportler nur einen Versuch, es sei denn äußere Umstände erfordern einen Neustart
- mangelhafte Kenntnis des Ablaufs können zu einem Ausschluss führen
- der Parkour soll möglichst eigenständig und ohne Leitung von außen absolviert werden

### zu 1. (Startvorbereitung)

- wird die Ersatz-Wartezone verwendet, darf der Slalom Parkour benutzt werden, um zum Vorstart zu fahren. (bestenfalls rudert man dazu bereits durch Tor 2 und Tor 1)
- das Boot muss nicht direkt an der Vorstart-Boje liegen, wichtig ist die Ausrichtung des Bugs, sodass durch Tor 1 und Tor 2 gefahren werden kann

### zu 2. (Start)

- das Startkommando lautet „Achtung, Los“ und wird nicht durch eine rote Fahne visualisiert

### zu 3. (Abstoppen und Handklatschen)

- das Kommando zum Abstoppen lautet „Abstoppen“ und fordert, dass das Boot steht, sodass der Sportler ohne Bedenken mit seinen Händen über dem Kopf klatschen kann

### zu 4. (Rückwärtsrudern und Wende)

- der Sportler rudert selbstständig rückwärts los
- der Versuch wird nicht abgebrochen, wenn der Sportler versehentlich über Backbord wendet (dies wirkt sich lediglich auf seine Zeit aus, aufgrund des längeren Wegs)

### zu 5. (Slalom)

- die Art, wie der Slalom gefahren wird (durch: wenden, überziehen, abstoppen, etc.) ist egal, solange das Boot wie in der Skizze vorgegeben um die Bojen fährt
- ein Berühren der Bojen wird nicht sanktioniert, jedoch sollte dies in Hinblick auf das Boots- und Skullmaterial vermieden werden

### zu 6. (Zieldurchfahrt)

- nach dem Slalom ordentlich an der blauen Boje orientieren, sie umfahren und anschließend auf Tor 2 zusteuern
- Tipp: am Ende lieber weiter rudern, anstatt vorzeitig abzubremesen

### Wichtig:

Die verantwortlichen Trainer sind dazu angehalten, den Fortschritt des Wettbewerbs regelmäßig zu überprüfen, um das Ablegen der Sportler entsprechend zu steuern. Bei überfüllter Wartezone sollte das Ablegen um einige Minuten verschoben werden.