

Ablauf der Spaßregatta



- Die Boote befinden sich in Startaufstellung und werden von Starthelfern gehalten
- Jedes Boot erhält zwei Polobälle (einer im Boot, ein weiterer in einem Rucksack auf dem Rücken des Steuermannes) und einen Ballonstechstab
- Es erfolgt der Start per Signal (Pistolenschuss, Hupe, Sirene oder Ähnlichem)
- Die Boote müssen sich in der gedachten Bojenreihe halten und dürfen diese nicht verlassen
- Bei Behinderung der Boote erfolgt Neustart (unter Beachtung der konkreten Wettkampfsituation, verantwortlich ist die Jury)
- Es wird bis zum Erreichen der Boje mit Rettungsring gepaddelt, ab hier darf auf das Polotor geworfen werden
- Wird getroffen, darf das Boot gewendet und der Rückweg angetreten werden.
- Sollte der erste Wurf auf das Polotor nicht treffen, ist der Reserveball aus dem Rucksack zu entnehmen, den auch ein anderer Teilnehmer werfen kann
- Sollte auch dieser Ball nicht ins Polotor getroffen werden ist auf der Rückfahrt der Gegenstand aus dem Schwimmring aufzunehmen und mit durch das Ziel zu bringen
- An der Ballonreihe **muss** ein Ballon mit dem Stechstab zerstört werden
- Es erfolgt die Zieldurchfahrt (Bewertungsmaßstab ist die Bootsspitze) und das Abklingeln durch die Glocke

Die Streckenlänge beträgt ca. 200 m. Es starten maximal 3 Boote in einem Rennen.