

Spielregeln

Es gibt pro Kategorie (Kajak/Surfen) eine Gesamtwertung (Mixed) in der alle Wettbewerbe zusammengezählt werden. Es werden Platz 1- 3 prämiert. Bei Punktgleichheit in der Gesamtwertung entscheidet die bessere Zeit aus Surfsprint bzw. Slalomsprint.

Bestes Kostüm (dreifache Punktwertung!)

- Jury besteht aus allen Teilnehmenden: Lautstärkepegel entscheidet.
- Vorauswahl von max. je sechs Kostümen wird durch den Veranstaltungsleiter und sein Team getroffen.
- Entscheidung um das beste Kostüm fällt um 20:30 Uhr, d. h. Kostüme sollten drei Stunden im Wasser durchhalten.

Surfsprint

- Ort: Welle 2.0 | Start: Im Sitzen auf der Kante rechts oder links.
- Ablauf: Der/die Surfende muss so schnell wie möglich auf der Gegenseite die Betonwand mit der Hand berühren, dann wieder die Wand an seiner Startposition mit der Hand berühren, danach wieder Gegenseite, dann Startseite, dann Gegenseite und dann an Startseite wieder mit dem Po auf dem Rand der Startseite - sitzen die Zeit wird gestoppt.
- Anzahl Versuche: max. 3
- Wertungsmodus: Best-of-Two oder „ALL-IN“ (nach dem zweiten Versuch kann ein dritter Versuch als „ALL-IN“ gefahren werden Konsequenz: Löschung der ersten beiden Zeiten!)
- Bonus: für jeden 360er zwischendurch gibt es drei Sekunden Zeitgutschrift!

Last-WoMan-Surfing

- Ab 20:25 Uhr dürfen alle auf die Welle 2.0 so oft Sie wollen.
- Ab 20:28 Uhr darf niemand mehr neu auf die Welle.
- Wer ab 20:29 Uhr Letzter/Letzte stehend in der Welle bzw. um 20:30 Uhr am weitesten vorn in der Welle ist, hat gewonnen.
- Während der gesamten Zeit darf sich niemand am Rand festhalten. Es darf niemand mit seinen Händen aktiv berührt werden.
- Aus Sicherheitsgründen dürfen keine Hartbretter und nur flexible Finnen benutzt werden.

Slalomsprint

- Startlinie: Durchfahrt durch ein Tor (Ende Kurve).
- Strecke: Zwischen Start und Ziel müssen drei Tore befahren werden.
- Ziel: Ende Betonkante Trainingskanal.
- Es gewinnt die schnellsten Zeit

Massen-Kajak-Cross

- Ablauf: zwei Halbfinals mit je max. zehn Booten, welche gegeneinander antreten. Dabei startet der/die Schnellste gegen der/die Langsamste usw. Die besten fünf Boote je Rennen kommen ins Finale.
- Start: Freie Wahl des Startplatzes in Reihenfolge des Ergebnisses des Slalomsprints. Gestartet wird im Kurvenbereich (halber Kanal)
- Strecke: Zwischen Start und Ziel müssen Tore befahren werden.
- Ziel: Ende Betonkante Trainingskanal.
- Die Hände dürfen zu keiner Zeit das Paddel loslassen. Berührungen mit eigenem Paddel oder Boot gegen den Körper eines anderen Teilnehmers führen zur sofortigen Disqualifikation!

Stand 17.06.2025



SOMMERFEST

Surfspot & Trainingskanal Kanupark