



Hinweise zum maritim-sportlichen Wettbewerb an Land

Ablauf:

Der Wettbewerb beginnt ca. 15 Minuten nach dem Setzen der Flagge "T". Jeder Teilnehmer absolviert drei Stationen.

Die Stationen des Wettbewerbs

1. Leinenwurf zum "Schleppboot"



Eine Schlepplleine soll innerhalb eines vorgegebenen Sektors geworfen werden. Dabei muss das eine Ende in der Hand festgehalten werden.

Nach **zwei Würfeln** wird die weiteste Entfernung gewertet.

2. Lauf mit anschließender Geschicklichkeitsübung



Am Ende eines ca. 100m-Laufs soll ein am Mast hochgezogenes Fall mit Hilfe eines Spinnakerbaumes heruntergezogen werden. Am Fall befindet sich ein Schäkel. Dieser soll geöffnet, die Scheibe herausgenommen und dann die Scheibe abgelegt werden.

Gestoppt wird die Zeit bis zum Ablegen der Scheibe.

3. Hindernislauf mit Knoten



Am Ende eines Hindernislaufs soll das Ende eines Taus durch ein Auge gesteckt und mit einem **Achtknoten** vor dem Ausrauschen gesichert werden. Das zweite Tauende soll nun mit einem anderen Tau mittels **Kreuzknoten** verbunden werden.

Gestoppt wird die Zeit nach dem Loslassen der Leine.

Für jeden nicht korrekt ausgeführten Knoten werden je 10 Sekunden dazu gerechnet.

Wertung:

Die Wertung erfolgt nach dem Low-Point-System des DSV getrennt nach Altersklassen. Der Teilnehmer mit der niedrigsten Punktzahl aus allen drei Prüfungen wird auf den ersten Platz gesetzt. Die so für jeden Teilnehmer ermittelte Platzierung mit der entsprechenden Punktzahl geht gleichwertig mit den Wasserwettbewerben in die Gesamtwertung ein, kann aber nicht gestrichen werden.

