

Galgewater Jeugdwedstrijden 2026

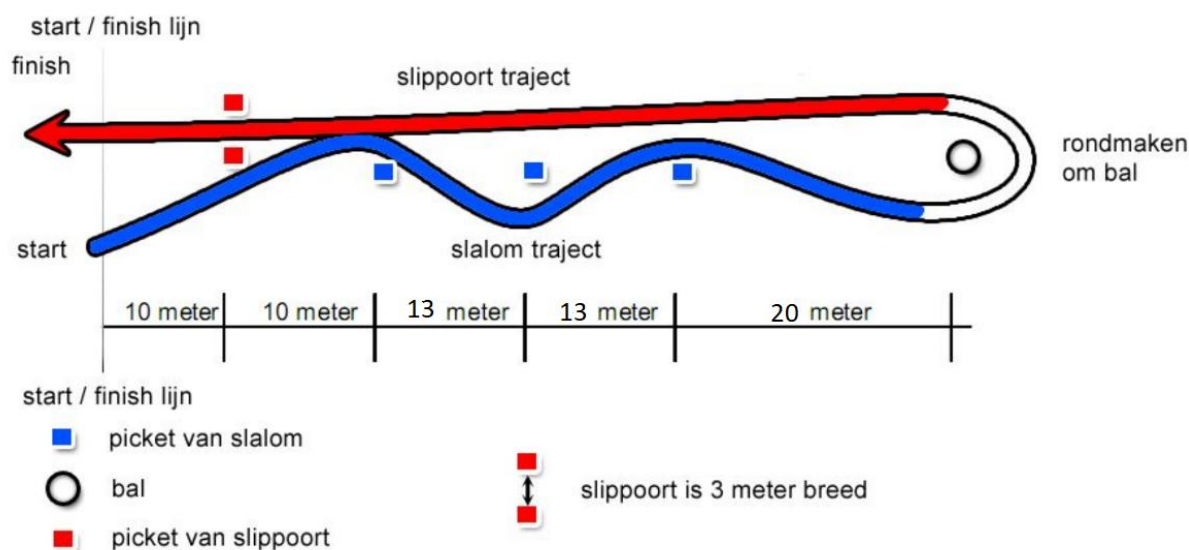
Reglement

Bij de galgewater jeugdwedstrijden start iedereen twee keer. In de skiff start je één keer de behendigheidsbaan, en één keer de snelheids baan. Grotere nummers starten twee keer de snelheidsbaan. Je start –of- skiff-, -of- een groter nummer. De snelheidsbaan is ongeveer 450 meter lang.

Behendigheidsbaan

De score op de behendigheidsbaan, is in eerste instantie op nauwkeurigheid. Het niet juist afleggen van de baan (bijvoorbeeld niet kruisen op de heenweg, of langs de slippoorst op de terugweg), levert strafpunten op. Ook het raken van de piketten kost punten.

Hebben meerdere roeiers even weinig strafpunten, dan geeft de tijd de doorslag.



Voor de start zoekt de roeier een goede positie, zo'n 15 – 20 meter voor de startlijn. Na het “Gereed, Opgelet, Af”, begint de roeier met het de blauwe route. De tijd wordt gestart als de startlijn wordt gepasseerd. Tijdens de wedstrijd liggen twee banen naast elkaar. Twee ploegen starten tegelijk, en hebben een vliegende start. Zie laatste pagina. Voor een situatie schets met de twee banen en het vlot.

Blauw, slalom traject

Tijdens de heenweg, de slalom, MOET je tussen elke piket naar de andere kant.

Kruis je niet, 5 strafpunten.

Raken van een piket met de riem, 1 strafpunt

Raken van een piket met de rigger, 2 strafpunten.

Keerpunt

Zolang de romp van de boot om de bal gaat, is het goed. De bal raken mag.

Rood, slippoorst traject

De drie losse piketten mogen worden geraakt.

Raken van de slippoorst met de riem (een of twee kanten): 1 strafpunt

Overvaren van de slippoorst met een rigger: 2 strafpunten

Missen van de slippoorst: 5 strafpunten

De tijd stopt als de boegbal van de boot de start/finishlijn passeert.

Omslaan

Het is aan de roeier/ster om te kiezen wat handiger is, in de boot klimmen of (zeker bij omslaan na de slippoorst) de boot naar voren duwen. Boegbal over de start-finishlijn is einde tijd.

Snelheidsbaan

Als de ploegen goed klaar liggen wordt er gestart met “Gereed, Opgelet..... Af!”

Je bent zelf verantwoordelijk voor je koers.

Je mag de andere ploeg niet hinderen.

Bij de finish word je aangeropen met je naam en “DOOR”. Je laat dan snel lopen, en buigt af naar bakboord, en legt weer aan.

Uitslag

Skif:

Per veld is er een behendigheids en een snelheids uitslag. De laatste ploeg krijgt 1 punt, elke volgende hoger geplaatste ploeg krijgt steeds één punt meer. Deze punten worden opgeteld.

Hebben twee deelnemers evenveel punten, dan geeft de behendigheidsbaan de doorslag.

Overige nummers

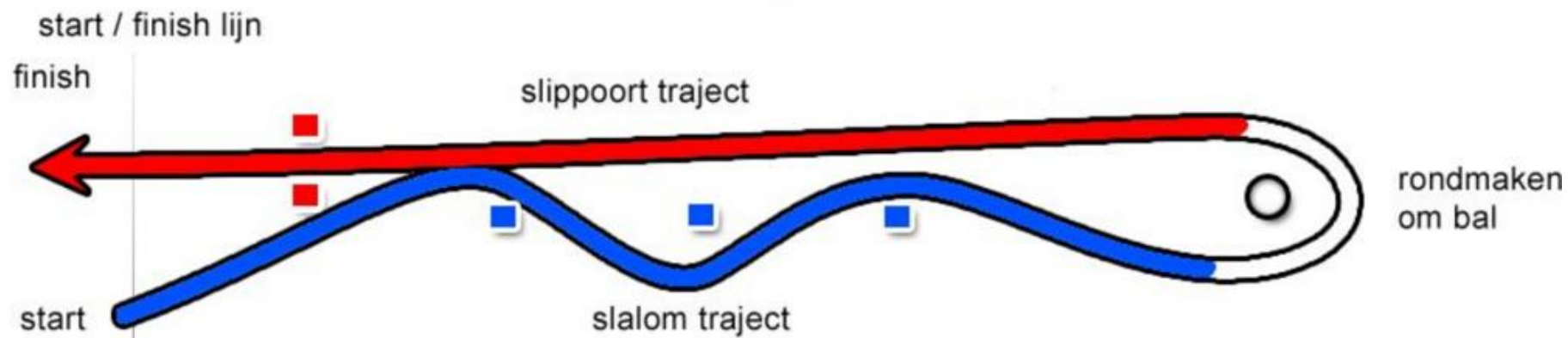
De twee tijden van de afstandsbaan worden opgeteld.

Deelnemers die niet twee keer hebben deelgenomen, staan niet in de uitslag.

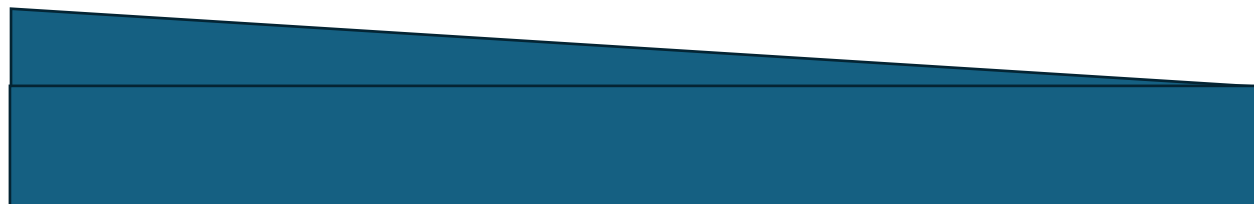
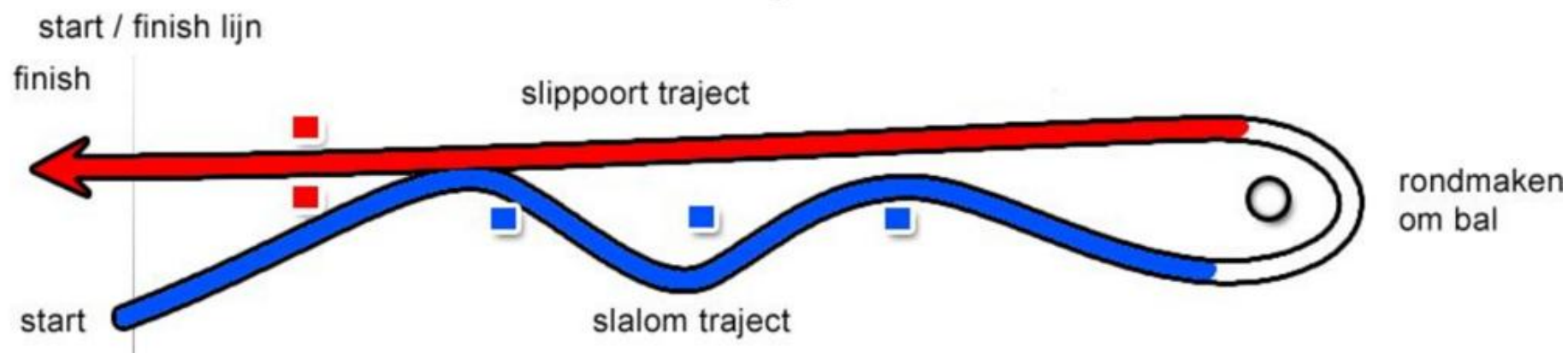
Tijdschema / Vlot

Uiterlijk de vrijdag voor de wedstrijd zal het tijdschema worden gepubliceerd. Meld je 20 minuten voor elke start bij de vlot-commissaris. Hij/zij wijst je een boot toe. Mocht je, bijvoorbeeld door een defect, niet in deze boot kunnen roeien, meld dat dan direct.

Molenbaan



Die Leythe baan



Vlot die leythe