

Battle Of Astene Sas 2023: Proeven

1.1.1 Proef 1: Sprint

Omschrijving:

De deelnemende teams zullen het tegen elkaar opnemen tijdens een sprintproef van **700m**.

Per race zullen er twee kano's strijden om de beste tijd.

De stuurman mag tijdens deze proef ENKEL correctieslagen uitvoeren!

Puntenverdeling: De tijden van deze race wordt per team opgeteld op de **teamklok**.



1.1.2 Proef 2: Kracht

Omschrijving:

Tijdens de krachtproef zullen twee teams touwtrekken tegen elkaar. Per wedstrijd zullen de teams **2 keer** touwtrekken. Telkens wisselen van kant. Ploeg met laagste teamnummer begint met neus richting Deinze. Je wint een battle als je de tegenstander voorbij de midden-boei krijgt (achterkant kano). De scheidsrechter zal affluiten als de winnaar bekend is.

Puntenverdeling: Per gewonnen battle worden 30 seconden van de ploegklok afgetrokken.



1.1.3 Proef 3: Strategie en evenwicht

Omschrijving:

Elk om de beurt zullen de teams onderstaand parcours afleggen:

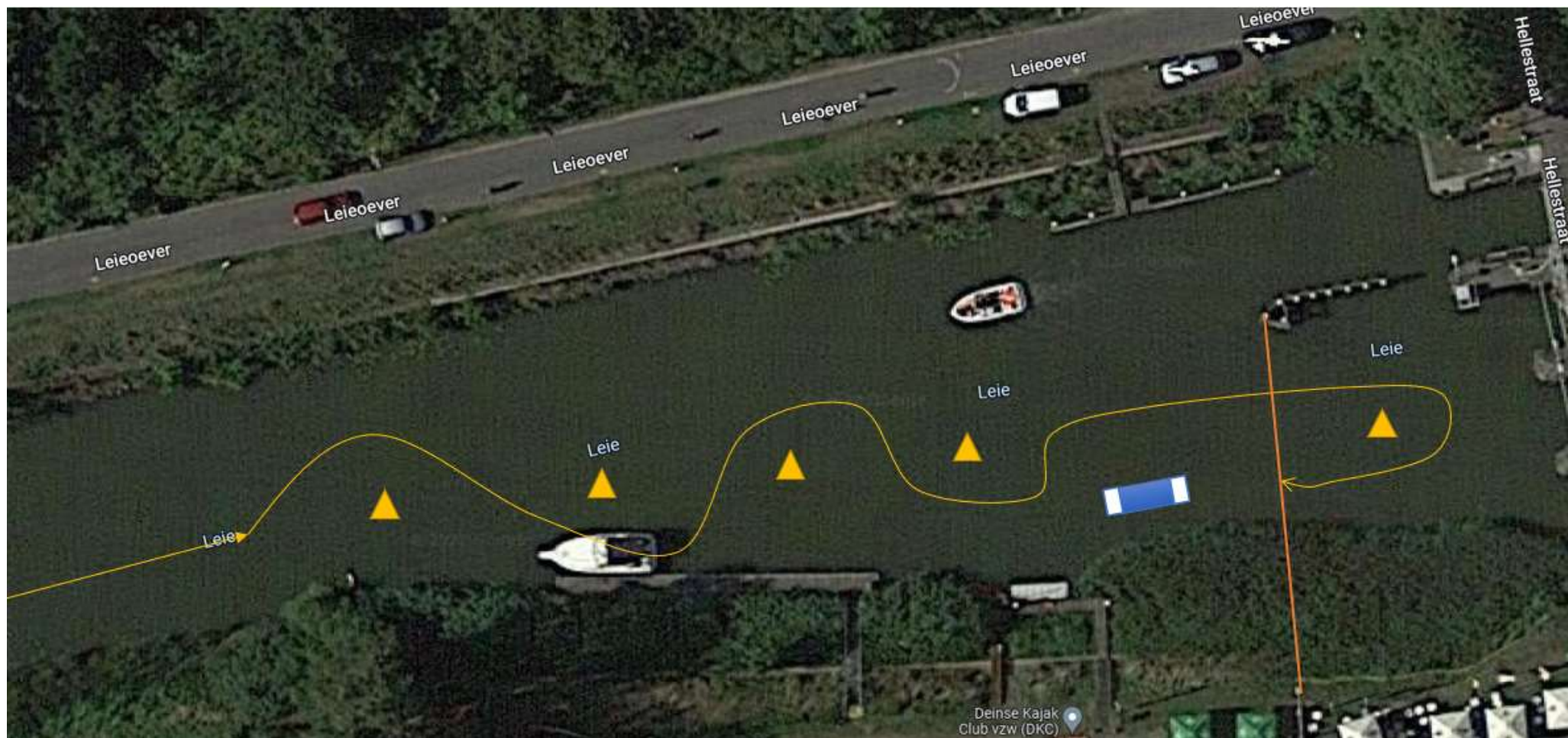
- 1) Zigzaggen tussen boeien
- 2) Varen naar boei voor het sas
- 3) Draaien rond boei
- 4) Varen tot vlaggenrij
- 5) 1 persoon zwemt uit boot naar vlot.
- 6) De deelnemer moet naar de top van de toren klimmen. Wanneer de deelnemer boven is en op de fluit blaast, stopt de tijd.
 - i. Als de deelnemer in het water valt, loopt de tijd verder.
 - ii. De deelnemer heeft nog **1 nieuwe poging** om opnieuw **vooraan het vlot** te starten aan de hindernis.
 - iii. Als de deelnemer een 2^{de} keer in het water valt, stopt de tijd en krijgt het team 120 sec. straftijd.
 - iv. **Het dragen van een helm is verplicht voor de deelnemer die op het vlot kruipt.**

OPGELET: Deze proef gebeurt zonder hulp van de stuurman! **Stuurman mag wel commando's geven.** (Vb rechts vooruit, links achteruit)

Puntenverdeling:

- ✓ Tijd wordt bij de teamklok opgeteld.
- ✓ Boei missen = +20 seconden
- ✓ Stuurman moet ingrijpen = +20 seconden





1.1.4 Proef 4: Steekspel

Omschrijving:

Per battle zullen twee boten het tegen elkaar opnemen.

1 persoon zal achteraan de boot op een platform staan, voorzien van beschermkledij.

Deze "captain of the team" moet proberen om met een steekstok, zo snel mogelijk de kapitein van de andere ploeg in het water te krijgen. Het is verboden om de steekstok vast te nemen om je te verdedigen.

Het team dat als eerst de kapitein van de boot krijgt, wint de battle!

Maximaal 3 pogingen, indien na 3 pogingen niemand in het water ligt krijgt elk team 30 seconden straf tijd.

Puntenverdeling:

- ✓ Team dat battle wint: 30 seconden verdwijnen van de ploegklok.
- ✓ Team dat battle verliest: 30 seconden extra op de ploegklok

Veiligheidsvoorschriften:

- ✓ Persoon in het water = battle ligt stil tot persoon uit het water is en de scheidsrechten teken geeft dat er opnieuw gestart wordt.
- ✓ Persoon op het platform draagt helm!
- ✓ Zwemvest verplicht!
- ✓ Er mag enkel iemand van de boot geduwd worden als hij richting water kan geduwd worden. Iemand in de boot duwen => onmiddellijke schorsing uit de wedstrijd

