



Ausschreibung zum 20. LRG Drachenboot Cup

Am 13. Juni 2026

Veranstalter:	Lingener Rudergesellschaft e.V.	
Regatta Adresse:	Lingener Rudergesellschaft e.V. Am Alten Friedhof 1 49808 Lingen (Ems)	
Meldeeröffnung:	Sofort	
Anmeldung Infos und Trainingskoordination:	drachenboot@lingener-rg.de (Kerstin Schilling)	
Anmeldeschluss:	Anmeldeschluss ist der 31. Mai 2026 oder nach der Anmeldung des 20. Teams	
Startgeld:	- Startgebühr pro Mannschaft ohne Steuermann	250,00€
	- Für Teams mit eigenem Steuermann und ohne Trainingseinheiten	220,00€
	- Zusätzliche Nachmeldegebühr ab 31. Mai 2026	80,00 €
	- Jedes Team erhält am Tag des Cups einen Verzehrgutschein von 50 € (einzulösen bei der LRG)	
Trainingsgelder	- Eine kostenlose Trainingseinheit ist im Startgeld enthalten (ein Training ist Pflicht!)	
	- Zusätzliche Trainingseinheit nach Absprache	50,00€
Bankverbindung:	Kontoinhaber: Lingener Rudergesellschaft, e.V. IBAN: DE37 2665 0001 0000 0426 97 <u>Als Verwendungszweck bitte unbedingt angeben:</u> Teamname Firmenname Startgeld oder Trainingsgeld	
Drachenbootteam	- Ein Team besteht aus maximal 16 Paddlern, davon mindestens 4 Paddlerinnen und einem Trommler. - Der Steuermann wird auf Wunsch vom Veranstalter gestellt. - Wenn ein Team am Regattatag zu wenig Teilnehmer hat, ist es gestattet, Paddler nach Absprache von anderen Drachenbootteams auszuliehen. - Die Anzahl der teilnehmenden Teams sind auf 20 Teams begrenzt!	



Teamoutfit

Damit die Teammitglieder als solche zu erkennen sind, sollte ein gemeinsames Outfit gewählt werden. Bunte Kostüme, Körperbemalungen und ein origineller Schlachtruf unterstreichen den FUN- Charakter der Drachenboot Regatta.

Das beste Outfit aller Teams wird unter den teilnehmenden Teams prämiert.





Wertung

Zeitplan	- Beginn Funcup	11:00
(Änderungen vorbehalten)	- Siegerehrung	18:30
	- Prämierung des besten Kostüms	19:00

Kreismeisterschaft: Für die Ermittlung des Kreismeisters wird aus allen Rennen eines emsländischen Teams die Durchschnittszeit errechnet. Das Team mit der schnellsten Durchschnittszeit wird Kreismeister.

Boote und Paddel Die Boote werden vom Veranstalter gestellt. Es besteht kein Anspruch auf Auswahl der Boote. Für die Rennen „Fun-Cup“ ist nur LRG Equipment zugelassen. (Ausnahme: Sitzpolster/Matte). Wir bitten alle Teams mit den Ausrüstungsgegenständen sorgfältig umzugehen. Nach dem Rennen sind die Paddel gereinigt in die dafür vorgesehenen Behälter am Steg abzulegen!!
Hierfür wird entsprechendes Material bereitgestellt.

Steuermann/frau Der Veranstalter stellt die Steuermänner. Erfahrene Teams können selbst einen rennerprobten, eingewiesenen Steuermann stellen. Es besteht kein Anspruch auf einen bestimmten Steuermann. Das Kommando im Boot hat der Steuermann.

Startsignal Beim Rennstart erfolgt ein dreiteiliges Startsignal:

- 1. Are you ready
- 2. Attention
- 3. Go! (eine Hupe ertönt)

Umkleideräume Umkleideräume und Duschen werden zur Verfügung gestellt.

Eintreffen der Teams: 1 Stunde vor Rennbeginn am Bootshaus, 10. Min vor Rennbeginn am Bootssteg. Siehe auch Punkt 14 der Teilnahmebedingungen.

Infobereich Im Regattabüro bekommt am Regattatag der Teamcaptain alle Infos zum 20. Drachenboot-Cup.

Sicherheit: DLRG und DRK und Helfer des Organisationsteams beaufsichtigen sicherheitstechnisch die Regatta.

Firmenwerbung: Bitte unterstützen Sie mit Ihrer Werbeaktion unsere Veranstaltung. An der Fußgängerbrücke können Werbebanner aufgehängt werden. Hierfür berechnen wir 50 € pro lfd. Meter. Sprecht uns gerne bzgl. Euren Werbemöglichkeiten an.

Eigenversorgung: Am Veranstaltungstag stehen, je nach aktueller Lage, div. Angebote wie Kaffee, Kuchen, Getränke und ein Imbissstand zur Verfügung. Somit müsst ihr euch nicht mit dem aufwendigen Transport und der Beschaffung der Eigenversorgungsmittel belasten.



Gekühlte Getränkekisten können am Regattatag im Regattabüro oder am Getränkewagen vorbestellt oder erworben werden.

Bitte denkt daran, dass sich die Veranstaltung auch über den Verkauf der Getränke und Speisen finanziert. Ohne den Verkauf der Speisen und Getränke ist eine Durchführung der Regatta schwer möglich.





Rennregeln:

Für den **Fun Cup** gilt der folgende Rennablauf:

- 1. Rennen: Zeitrennen
 - Es werden die Team-Zeiten gemessen um jede Mannschaft einer Leistungskategorie zugeordnet.
- 2. Und 3. Rennen: Innerhalb der jeweiligen Leistungskategorie werden zwei weiteren Rennen im KO-Modus gegeneinander gefahren
- Zwischen jedem Rennen sind ausreichende Erholungspausen vorgesehen.
- Die Zeitrennen finden ab 11:00 statt (siehe Regattaablauf).
- Nur LRG Equipment ist erlaubt (Ausnahme: Sitzpolster/Matte).
- Rennstrecke sind 250 m, stehendes Gewässer.
-





Teilnahmebedingungen und Sicherheitsbelehrung

20. LRG Drachenboot- Cup

13. Juni 2026

1. Startberechtigt sind nur Teams, die ihre Anmeldung abgegeben und nach einer Anmeldebestätigung das Startgeld/Trainingsgeld termingerecht gezahlt haben. Bei nicht termingerechter Zahlung kann der Startplatz an ein anderes Team vergeben werden. Der Eintrag des Teams in die Meldeliste berechtigt nicht zur Teilnahme an der Drachenbootregatta.
2. Startgeld: Bis spätestens zum 31. Mai 2026 sollte das Startgeld eingezahlt sein. Im Startgeld von 150 € ist ein kostenloses Probetraining enthalten. Jedes Zusatztraining kostet 35€.
3. Team: Zum Team mit maximal 16 Paddlern und einem/einer Trommler/in gehören: 12 Paddler und vier Paddlerinnen. Mindestens 14 Paddler (10 Paddler und 4 Paddlerinnen) sollten ein Team bilden. In dem Fall, dass die Mindestanzahl nicht erreicht wird, kann mit dem Veranstalter eine Renngemeinschaft bzw. der Einsatz von Ergänzungspaddlern abgesprochen werden.
4. Ersatzpaddler: max. 5 Paddler. Bitte die Ersatzleute mit Namen bei der Anmeldung mit angeben.
5. Der Teamcaptain ist verantwortlich für sein Team. Er verpflichtet sich, alle Teilnehmer/innen seiner Mannschaft über die Teilnahmebedingungen, den Haftungsausschluss und die Sicherheitsbelehrung zu informieren. Er ist verantwortlich für die Einhaltung der Teilnahmebedingungen, Rennregeln und Sicherheitsbestimmungen.
6. Die Versicherung ist Sache der einzelnen Teilnehmer/innen. Der Veranstalter, die beteiligten Organisationen und dessen Helfer übernehmen keinerlei Haftung.
7. Auf das Mitbringen von Wertgegenständen sollte im eigenen Interesse verzichtet werden. Jegliche Haftungs- oder Ersatzansprüche an den Veranstalter sind ausgeschlossen.



8. Wichtige Teilnahmebedingungen: Alle Teilnehmer erklären, dass sie 50m in der Kleidung schwimmen können, die sie während der Regatta tragen (das Kostüm sollte ein sicheres Schwimmen nicht behindern!) und in der gesundheitlichen Verfassung sind, eine sportliche Betätigung dieser Art auszuüben. Die Lingener Rudergesellschaft weist darauf hin, dass jeder Teilnehmer auf eigenes Risiko an der Veranstaltung und ganz besonders am Rennen und Training teilnimmt.
9. Im Interesse der Sicherheit und zur besseren Vorbereitung muss jedes Team eine kostenlose Trainingseinheit absolvieren.
10. Den Anweisungen der Regattaleitung, den Hilfsorganisationen (DLRG, DRK und Mitgliedern des Organisationsteams) und der Steuerleute im Training und während der Regatta, ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Eine Nichteinhaltung der Teilnahmebedingungen und Sicherheitsbestimmungen, der Regeln und Anweisungen (siehe auch Ausschreibung) sowie unsportliches Verhalten können zur Disqualifikation einzelner und/oder des gesamten Teams führen.
11. Merklich alkoholisierte Teammitglieder werden vom Veranstalter vom Rennen und Training ausgeschlossen.
12. Die Regatta wird bei jeder Witterung ausgetragen. Die Organisatoren behalten sich Programmänderungen in Fällen höherer Gewalt (Gewitter, Sturm, behördlichen Anordnungen) vor.
13. Startgeld ist Reuegeld. Sollte ein angemeldetes Team - aus welchen Gründen auch immer - an den Drachenbootrennen nicht teilnehmen können, ist dies dem Veranstalter umgehend mitzuteilen. Ein Anspruch auf Rückerstattung des Geldes besteht nicht. Die Anzahl der Teams sind aus organisatorischen Gründen limitiert. Sollten sich mehr Teams anmelden, als an der Veranstaltung teilnehmen können, werden die Teams, die sich als Letzte angemeldet haben, über eine Nicht-Teilnahme informiert. In diesem Fall wird das Startgeld in voller Höhe zurückerstattet.
14. Um einen reibungslosen Ablauf der Regatta zu gewährleisten, sind alle Teams angehalten pünktlich (die Boote sollen 5 Min. vor dem Start in der Startzone liegen) zu den Rennläufen bei der Stegaufsicht (15 Min. vor dem Start) zu erscheinen. Sollte ein Team nicht pünktlich zum jeweiligen Rennlauf erscheinen, hat das eine Disqualifizierung zur Folge.



15. Das Boot darf nur am hierfür vorgesehenen Einstiegssteg besetzt und verlassen werden. Das grundlose Verlassen des Bootes an einer anderen Stelle kann zu einer sofortigen Disqualifikation des Teams führen.
16. Sollte es zu einem Frühstart kommen, so läuft das Rennen durch. Das zu früh gestartete Team bekommt einen Zeitaufschlag von 5 Sekunden.
17. Bei einem Protest wird eine Gebühr von 50 € fällig. Sollte dem Protest stattgegeben werden wird das Geld zurückerstattet. Stellt der Protest sich als haltlos heraus, fließt das Geld einer gemeinnützigen Organisation zu. Über den Protest entscheiden die Regattaleitung, die beiden Teamcaptain sowie die beiden Steuerleute.

Mit der Unterschrift des Teamcaptain/Kontaktperson auf dem verbindlichen Anmeldeformular erkennen die Teammitglieder diese Teilnahmebedingungen und Sicherheitsbelehrung an.





Anmeldung

20. LRG Drachenboot Cup 2026

13. Juni 2026

Ausgefüllt per E-Mail an: drachenboot@lingener-rg.de

Verein/Organisation/Firma/Schule/Team-Name:

Team-Captain-Name:

E-Mail/Telefon Team – Captain:

Adresse:

PLZ/Ort:

Anmeldung für Fun Cup



Mit der Unterschrift erkennt das Team die Teilnahmebedingung/ Sicherheitsbelehrung sowie die Vorgaben dieser Ausschreibung an

Nach Erhalt der Anmeldung schicken wir Zeitnah eine Bestätigung. Danach ist die Anmeldung verbindlich.

Die Teilnehmer haben die Pflicht diese Gelder termingerecht zu zahlen – spätestens bis zum 1. Juni 2026. Bei noch ausstehender Zahlung am Tag des Cups behält sich die Lingener Rudergesellschaft vor keine Starterlaubnis zu erteilen.

Ort, Datum

Unterschrift des Team Captains