

Ein Drachenboot wiegt mit voller Besatzung ca. 2,0 Tonnen, also etwa so viel wie ein ausgewachsenes Nashorn. Wenn dieses Gewicht erst einmal Fahrt aufgenommen hat, ist es so einfach nicht mehr zu stoppen. Aus diesem und vielen weiteren Gründen ist es wichtig bestimmte Sicherheitsregeln einzuhalten:

Sicherheits- Belehrung

- 1.) In einem Drachenboot erfährt man hautnah und direkt die Beziehung zwischen Mannschaft, Boot und Wasser. Drachenboote sind als Wettkampfboote konstruiert worden. Wettkampfboot heißt, sie wurden konstruktiv optimiert. Jedes Bauteil ist nur für den ihm zugedachten Verwendungszweck vorgesehen.
- 2.) Personen, die auf Grund ihrer Verfassung (Alkohol, Krankheit, etc.) ihre Mitfahrer in Gefahr bringen könnten, dürfen das Boot nicht besteigen. Das Verschweigen dieser Umstände kann zu einer vollen Haftung der betreffenden Person bei Zwischenfällen jeglicher Art kommen.
- 3.) Pro Boot dürfen maximal 18 Personen (inkl. Steuermann und Trommler) mitfahren.
- 4.) Alle Mitpaddler müssen mindestens 100 Meter in Bekleidung schwimmen und zur Not den gültigen Nachweis vorzeigen können
- 5.) Grundsätzlich ist auf die Anweisungen des Steuermannes zu achten.
- 6.) Das Tragen des Bootes an den Sitzen und das Begehen dieser sind strengstens Verboten.
- 7.) Der Einstieg in das Boot erfolgt in geordneter, übersichtlicher Weise, wobei sofort der zugedachte Platz sitzend eingenommen wird. Die bereits sitzenden Mitfahrer müssen während des Einstiegs der folgenden Personen diesen Vorgang beobachten und durch entsprechende Gewichtsverlagerung balancierend das Boot Ruhigstellen.
- 8.) Ein Umsetzen von Mitfahrern zwecks Austrimmung des Bootes ist nur durch einen geordneten Ausstieg und den entsprechenden Einstieg der betreffenden Personen vorzunehmen.
- 9.) Das aufschaukeln der Drachenboote durch rhythmische Bewegungen mehrerer Sportler in Querrichtung ist verboten. Durch diese Bewegungen kann das Boot zum Kentern gebracht werden.
- 10.) Die zur Verfügung gestellten Schwimmwesten sind ohne Aufforderung zu tragen und verschlossen zu halten, egal wie gut die betreffende Person schwimmen kann, wie alt sie ist oder welches Wetter herrscht.
- 11.) Im Falle des Kenterns haben sich alle Personen bis zu Anweisungen des Steuermannes schwimmend am Boot aufzuhalten. Das Boot ist im gekenterten Zustand kein Rettungsmittel. Das Boot besitzt nur soviel Eigenauftrieb, dass es im voll gelaufenen Zustand nicht sinken kann. Ein festklammern von 18 Personen würde zur Folge haben, dass das Boot unter Wasser gedrückt wird.
- 12.) Jede mitfahrende Person muss zu jeder Zeit Auskunft über die genaue Anzahl der gesamten Mitfahrer geben können.
- 13.) Sollte sich das Wetter während der Fahrt verändern, sind den Anweisungen des Steuermannes unbedingt Folge zu leisten egal wie jeder selbst die Situation einschätzt. So haben zum Beispiel Wind und Wellen leichtes Spiel das Boot mit Wasser voll schlagen zu lassen. Ein Kentern ist nicht mehr zu vermeiden.
- 14.) Schäden die mutmaßlich oder aus Unvorsicht entstanden sind, sind von der betreffenden Person zu ersetzen. Hierzu zählt auch ein eventueller Ausfall des Bootes.

Kommandos

Paddel in die Auslage	= mit dem Paddel über Wasser in die Startstellung gehen
Ready	= seelisch auf die bevorstehende Strapaze einstellen
Go	= mit dem Paddeln beginnen
Paddel Stop	= aufhören zu paddeln, treiben lassen
Boot Stop	= alle Paddel ins Wasser, Boot stoppen
Paddel zurück	= rückwärts paddeln

Startkommando bei der Regatta: „**Are your ready....Attention....Go**“ .