

WETTFAHRTREGELN

Definitionen:

1. Ein Boot ist **in der Wettfahrt** vom 5-Min-Signal bis Zieldurchgang
2. **Durchs Ziel gehen** kann man nur aus der Richtung von der letzten Bahnmarke her.
3. Ein Boot ist **klar achteraus**, wenn es sich hinter einer senkrechten Geraden zum letzten Punkt des Bootes oder dessen Ausrüstung befindet. Das andere Boot ist dann **klar voraus**.
4. Boote **überlappen**, wenn keines klar achteraus ist, d.h. der Bug des achtern liegenden Bootes hat das Heck (einschließlich der Ruderanlage) des vorausfahrenden Bootes überholt (siehe Beispiele zu den Wettfahrtregeln).
5. **Freihalten**: ein Boot hält sich frei, wenn das andere Boot seinen Kurs nicht ändern muss.
6. **Raum** ist der Platz, den ein Boot zum manövrieren benötigt.
7. **Hindernis** ist jeder Gegenstand, dem man ausweichen muss, auch ein Wegerechtboot.
8. **Richtiger Kurs** ist der Kurs, den ein Boot allein sinnvoll segeln würde. Vor dem Start gibt es keinen richtigen Kurs.
9. **Sportliches Verhalten**: Alle Regattasegler sollen die Regeln befolgen und durchsetzen. Verletzt man eine Regel soll man eine Strafe annehmen oder aufgeben.

TEIL 1 - Grundregeln

1. Allen in Gefahr befindlichen Personen oder Booten muss man Hilfe leisten.
2. Jeder Segler ist selbst verantwortlich für das Tragen seiner Schwimmweste.
3. Jeder Segler muss die Fairness beachten!
4. Durch die Meldung gelten die Regeln!
5. Jeder Segler entscheidet selbst, ob er startet oder nicht, und ob er die Wettfahrt fortsetzt.
6. Drogen und Dopingmittel sind verboten.

TEIL 2 - Begegnung von Booten

1.	Regel 10	Wind von entgegen gesetzter Seite: Das Boot mit Wind von Bb muss sich vom Boot mit Wind von Stb freihalten.
2.	Regel 11	Wind von gleicher Seite mit Überlappung: Das Luvboot muss sich vom Leeboot freihalten.
3.	Regel 12	Wind von gleicher Seite ohne Überlappung: Das Boot klar achteraus muss sich vom Boot klar voraus freihalten.
4.	Regel 13	Während des Wendens: Nachdem ein Boot durch den Wind gegangen ist, muss es sich von anderen Booten freihalten, bis es auf einen Am-Wind-Kurs abgefallen ist.
5.	Regel 14	Jedes Boot muss Berührungen mit anderen vermeiden. Zunächst muss das ausweichpflichtige Boot ausweichen, das Wegerechtboot nur, um Schaden zu vermeiden. Das Wegerechtboot muss das Manöver des letzten Augenblicks fahren.
6.	Regel 15	Erhält ein Boot Wegerecht, muss es anfangs dem anderen Raum und Zeit zum Freihalten geben.
7.	Regel 16	Ein Wegerechtboot darf den Kurs nur so ändern, dass das andere Boot noch die Möglichkeit zum Ausweichen hat.
8.	Regel 17	Wind von gleicher Seite; richtiger Kurs
9.	Regel 17.1	Überholt ein Boot von achteraus in Lee im Zweilängenabstand, darf es nicht über den richtigen Kurs luvten.
10.	Regel 17.2	Auf Raum- und Vorwind darf ein Boot nicht unter den richtigen Kurs abfallen, wenn ein anderes Boot im Zweilängenbereich in Lee überholen will.
11.	Regel 18	Verhalten beim Passieren von Bahnmarken u. Hindernissen
12.	Regel 18.1	Regel 18 gilt nicht (a) an Startbahnmarke beim Starten. (b) zwischen Booten mit Wind von entgegen gesetzter Seite am Ende der

Kreuzstrecke		
13.	Regel 18.2	<p>(a) Überlappen zwei Boote, wenn das Erste den Zwei-Längen-Bereich erreicht, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Boot soviel Raum geben, wie es zum Passieren in guter Seemannschaft braucht.</p> <p>(b) Ist ein Boot klar voraus, wenn es den Zwei-Längen-Bereich erreicht, muss sich das Boot klar achteraus freihalten. Dies endet, wenn das Boot klar voraus wendet.</p> <p>(c). Hatten zwei Boote Wind von entgegen gesetzter Seite und wendet eines von ihnen im Zwei-Längen-Bereich, so muss das andere seinen Kurs fortsetzen können.</p> <p>(d). Muss man an einer Bahnmarke halsen, so muss dies ein innen überlappendes Boot baldmöglichst tun.</p>
14.	Regel 19	Haben zwei Boote Wind von der gleichen Seite und muss das Leeboot oder Boot voraus einem Hindernis ausweichen und müsste es dabei das andere Boot behindern, muss es Raum zum Wenden rufen. Das andere muss ihm dann den Raum zum Wenden geben.
		Weitere Regeln
15.	Regel 20	Wenn ein Boot hinter die Startlinie zurückkehrt, wenn es kringelt oder rückwärts fährt, muss es sich von anderen Booten freihalten.
16.	Regel 31	Wer eine Bahnmarke berührt, muss sich freisegeln und einen Kringel (360° = 1 x wenden und 1 x halsen) drehen
17.	Regel 44	Wer ein Boot behindert, muss sich frei segeln und zwei Kringel (720° = 2 x wenden und 2 x halsen) drehen.

TEIL 3

1. Sicherheitsbestimmungen

- a) Jeder Steuermann ist für die richtige seemannschaftliche Führung seines Bootes in jeder Hinsicht selbst verantwortlich. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Verantwortung für Verluste an Leben oder Eigentum, persönlichen Schaden oder Schäden an Eigentum, die durch die Teilnahme an der Regatta verursacht werden oder sich ergeben.
(Ergänzung WR 4)
- b) Bei Zeigen der Flagge „Y“ im Hafen oder auf einem Boot der Wettfahrtleitung müssen von allen Seglern Schwimmwesten angelegt werden, die solange zu tragen sind, wie das Signal steht. Nichttragen von Schwimmwesten kann zur Disqualifikation führen
(Ergänzung WR 1.2 und 40).
- c) Ein Boot, das die Wettfahrt aufgibt, muss dies unverzüglich der Wettfahrtleitung oder dem Wettfahrtbüro bekannt geben. Nichtbeachtung führt zum Ausschluss aus einer Wettfahrt oder Wettfahrtserie.

2. Start:

- a) Die Wettfahrten werden nach den WR gestartet.
Zur Startkontrolle haben alle Booten vor ihrem Ankündigungssignal das Checktor bestehend aus Startschiff und einer Boje mit grüner Flagge an der Steuerbordseite von Lee nach Luv zu passieren.
- b) Die Startlinie wird gebildet durch einen Mast mit orangener Flagge auf dem Startschiff und die Startlinienbegrenzungstonne mit roter Flagge an der Backbordseite des Startschiffes. Zusätzlich kann eine innere Begrenzungstonne gesetzt werden.
- c) Boote, die nicht 10 Minuten nach ihrem Startsignal gestartet sind, werden als nicht gestartet gewertet (Ergänzung WR 28.1 und 29.1).

3. Bahnen

- a) Die Bahnmarken haben orangene Farbe und tragen Nummern oder Buchstaben.
- b) Die Wettfahrtleitung legt vor dem Start von der Startlinie aus gegen den Wind die Bahnmarke 1. Die WL kann am Startschiff den Kompasskurs zur Bahnmarke 1 anzeigen.
- c) Anschließend werden die anderen Bahnmarken entsprechend der verwendeten Kurskarte gelegt.

4. Ziel:

Die Ziellinie wird gebildet durch den Mast des Zielschiffes mit blauer Flagge und eine Zielbegrenzungsboje mit roter Flagge oder eine der bisherigen Bahnmarken.

5. Beendigung der Wettfahrt, Zeitbegrenzung

Das Ende der Wettfahrt wird durch Streichen der Flagge "blau" angezeigt.

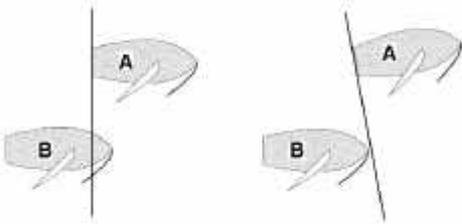
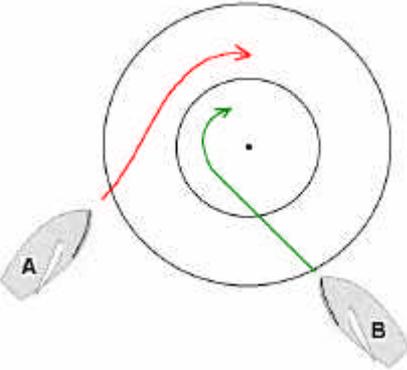
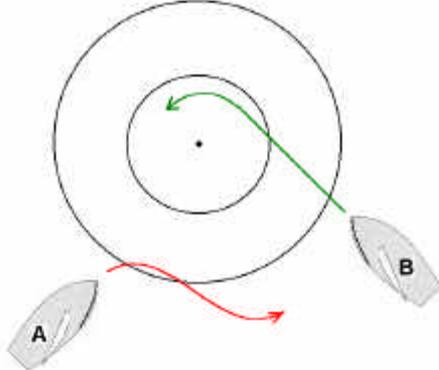
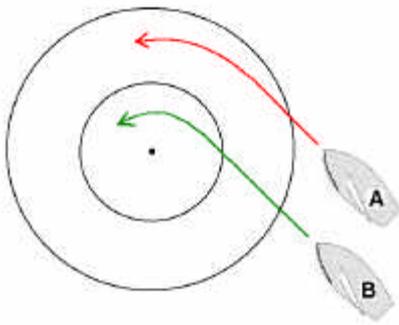
6. Proteste, Ersatzstrafen

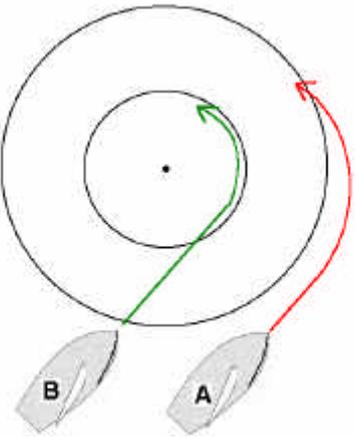
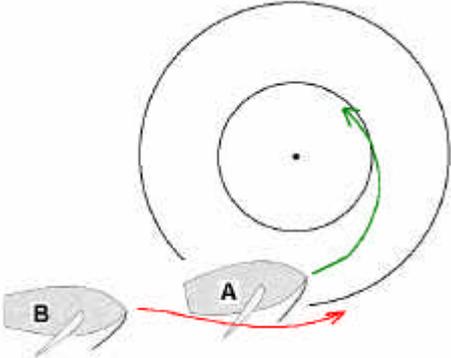
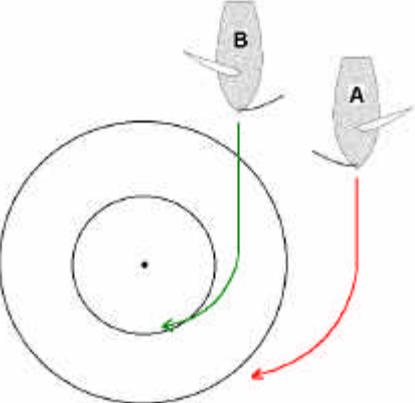
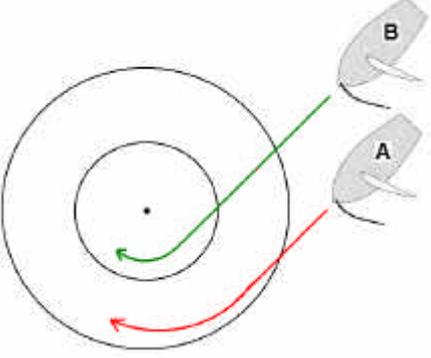
- a) Ein Boot, das eine Strafdrehung nach WR 44 oder 31 ausgeführt hat, muss dies innerhalb der Protestfrist beim Schiedsrichterboot / Wettkampfgericht melden. Nicht gemeldete Strafen gelten als nicht gemacht.
- b) Jedes Boot, das protestieren will, muss der Wettfahrtleitung beim Zieldurchgang mitteilen, gegen wen es protestieren will.
- c) Die Protestfrist beginnt mit Ende der Wettfahrt (bei direkt aufeinander folgenden Wettfahrten, der letzten Wettfahrt des Tages) und dauert 90 Minuten
- d) Protestparteien und Zeugen haben sich zur angegebenen Zeit vor dem Verhandlungsraum bereitzuhalten.

7. Fair Play:

Im Übrigen macht das Regattasegeln allen am meisten Spaß, wenn es ohne Rummings und Angeschreie abläuft, Fehler macht jeder mal...

8. Beispiele zu den Wettfahrtregeln beim Passieren einer Bahnmarke:

1.		<p>Eine Überlappung liegt vor, wenn der Bug des hinteren Bootes B ein Teil des vorausfahrenden Bootes A überholt hat und somit nicht mehr klar achteraus liegt. Gemessen wird die Linie des Hecks (bzw. der Ruderanlage) senkrecht zur Kiellinie des vorausfahrenden Bootes. Boot A könnte die Überlappung jedoch aufheben, indem es den Kurs so ändert, dass die verlängerte Linie des eigenen Hecks das hintere Boot B nicht mehr berührt.</p>
2.		<p>Situation an der Bahnmarke 1 die Bahnmarke wird rechtsherum gerundet Die Boote haben den Wind von unterschiedlicher Seite (Regel 10): Das Boot A mit Wind von Backbord weicht dem Boot B mit Wind von Steuerbord. Es weicht nach außen und gibt innen Raum zur Rundung der Marke.</p>
3.		<p>Situation an der Bahnmarke 1 die Bahnmarke wird linksherum gerundet Die Boote haben den Wind von unterschiedlicher Seite (Regel 10): Das Boot A mit Wind von Backbord weicht dem Boot B mit Wind von Steuerbord, passiert es am Heck und gibt damit Raum zur Rundung der Marke. Regel 18.1 b gilt hier nicht.</p>
4.		<p>Situation an der Bahnmarke 1 Die Boote haben den Wind von derselben Seite (Regel 18.2 a): Das außenliegende Boot A weicht dem innenliegenden Boot B nach außen aus und gibt Raum zur Rundung der Marke, da Boot B die Überlappung vor dem Zwei-Längen-Kreis zu Boot A hergestellt hat. .</p>

5.		<p>Situation an der Bahnmarke 1 Die Boote haben den Wind von derselben Seite (Regel 18.2 a): Beide Boote müssen beim Runden der Marke wenden. Das innen liegende Boot B hat die Überlappung vor dem Zwei-Längen-Kreis hergestellt. Boot A weicht dem innen liegenden (luwärtigen) Boot B nach außen aus und gibt Raum zum Passieren der Marke.</p>
6.		<p>Situation an allen Bahnmarken oder Hindernissen Die Boote haben den Wind von derselben Seite, keine Überlappung (Regel 12): Überlappt Boot B nicht und ist somit klar achteraus, bevor es in den Zwei-Längen-Kreis einfährt, muss es sich nach außen frei halten.</p>
7.		<p>Situation an der Bahnmarke 2 oder 3 Das äußere Boot A muss, obwohl es den Wind von Steuerbord hat, dem innen liegenden Boot B mit Wind von Backbord die Rundung der Marke innen erlauben, da Boot B die Überlappung vor dem Zwei-Längen-Kreis zu Boot A hergestellt hat.</p>
8.		<p>Situation an der Bahnmarke 2 oder 3 Das äußere Boot A muss, obwohl es in Lee liegt, dem innen liegenden Boot B die Rundung der Marke innen erlauben, da dieses die Überlappung vor dem Zwei-Längen-Kreis zum außen liegenden Boot hergestellt hat.</p>