

Regattaplan Match Race Reglement und Tips

Qualifiziert haben sich die besten 8 der Rangliste der Saison 2003. Entsprechend der Platzierung der Rangliste werden die Bootnummern verteilt und nach dem Regattaplan die Wettfahrten Boot gegen Boot gesegelt.

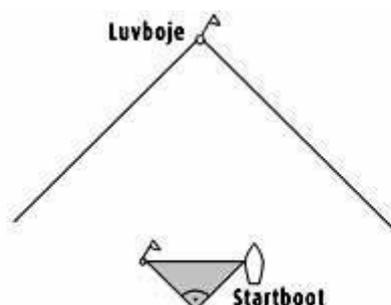
Die 4 Matches der 1. Wettfahrt werden im 3 Minuten Takt gestartet. Das Startsignal des ersten Matches (1/8) ist gleichzeitig das Vorbereitungssignal für das nächste (4/5). Boote, die noch nicht das Vorbereitungssignal erhalten haben, müssen sich von der Startlinie freihalten.

Auf dem Startschiff werden die Paarungen der ersten Wettfahrt in Reihenfolge auf einer Tafel angezeigt. Zusätzlich werden mit Hilfe einer weiteren Tafel die Bootnummern für den Start des nächsten Matches nach dem Vorbereitungssignal angezeigt.

Das 1 Minuten Signal wird mit dem Senken der Tafel angezeigt. Mit dem Start-/Vorbereitungssignal wird wieder auf der Tafel das nächste Match (Bootsnummern) angezeigt.

Hauptrunde / Match Race Winner					
	Staffel A		Staffel B	Staffel C	Staffel D
1. Wettfahrt	1 / 8		4 / 5	3 / 6	2 / 7
		X			X
2. Wettfahrt	Gewinner 1/8 Verlierer 4/5		Gewinner 4/5 Verlierer 1/8	Gewinner 3/6 Verlierer 2/7	Gewinner 2/7 Verlierer 3/6
3. Wettfahrt	Gewinner Staffel A / Gewinner Staffel C			Gewinner Staffel D / Gewinner Staffel B	
4. Wettfahrt	Platz 3 und 4: Verlierer A/C - Verlierer D/B				
4. Wettfahrt	Platz 1 und 2: Gewinner A/C - Gewinner D/B				

Trostrunde / Platz 5 - 8		
3. Wettfahrt	Verlierer Staffel A / Verlierer Staffel C	Verlierer Staffel D / Verlierer Gruppe B
4. Wettfahrt	Platz 7 und 8: Verlierer A/C - Verlierer D/B	
4. Wettfahrt	Platz 5 und 6: Gewinner A/C - Gewinner D/B	



Einige Tips zum Matchrace:

1. Innerhalb der Vorstartphase von 5 Minuten gilt es nicht nur dicht an die Startlinie zu kommen, sondern schon beim Start den Gegner zu kontrollieren. Meist ist es am Günstigsten, in der Nähe des Startschiffes (also am rechten Rand der Startlinie) ins Rennen zu gehen. Außerdem sollte man es vermeiden, aus dem Dreieck unter der Startlinie herauszusegeln.

2. in puncto Dreieck gilt das Gleiche, wenn Ihr über die Startlinie gegangen seid: rechtwinklig von der Luvtonne aus betrachtet sollten die Anlegelinien nicht übersegelt werden, da man dann den Winddrehern nicht mehr folgen kann und gezwungen ist, auf dem womöglich schlechteren Bug die Tonne anzulaufen. Skizze im Anhang.

3. Im Feld geht es darum, den Gegner zu kontrollieren, indem man ihn deckt.
3a. Das führende Boot versucht, den Gegner immer im Windschatten zu halten (eng decken), so dass er nicht vobesegele kann. Der Windschatten ist je nach Windstärke ca. 5 - 10 Mastlängen lang nach lee reichend. Ist der Gegner innerhalb dieses Abstandes, wird er es kaum schaffen, näher zu kommen. In dem Fall muss der Angreifer durch geschicktes Wenden aus dem Windschatten heraussegeln, am besten dabei die Winddreher berücksichtigend. Der Verteidiger (der in Führung liegt) kann dann immer nur reagieren und der Abstand kann sich verkürzen.

Auf Vorwindkurs hat der Angreifer den Vorteil, den Verteidiger in den Windschatten zu bekommen, der nun seinerseits aus diesem geschickt heraussegeln muss.

3b. Ist der Abstand sehr groß, muss der Verteidiger versuchen, "offen" zu decken, d.h. er versucht sich immer zwischen Tonne und Angreifer zu legen, um bei einem für ihn ungünstigen Winddreher nicht Boden zu verlieren und ebenfalls an der Kreuz Wenden kann.

4. Bei der Tonnenrundung sollte man taktisch immer die Innenposition vor Erreichen des 2 - Längen - Kreises versuchen zu erobern (ganz wichtig auf den Raumschenkeln). Damit kann der Angreifer an der Marke innen vorbeiziehen, weil der Äußere Raum zum Runden geben muss.

Allgemein gilt:

Man sollte als führendes Boot dicht am Gegner bleiben, damit er nicht durch einen "Glücksschlag" im Vorteil ist und unbedrängt vorbeizieht.

Und dann müssen nur noch die Manöver klappen...