



1 Regeln

- 1.1 Die Regatta unterliegt den Regeln wie sie in den „Wettfahrtregeln Segeln“ festgelegt sind.
- 1.2 Es gelten die aktuellen „Ordnungsvorschriften Regattasegeln“ des DSV.

2 Mitteilungen für die Teilnehmer:

Mitteilungen an die Teilnehmer werden an der Tafel für Bekanntmachungen ausgehängt. Diese befindet sich am Gerätehaus.

4 Signale an Land

- 4.1 Signale an Land werden am Flaggenmast gesetzt.
- 4.2 Wird Flagge Yankee an Land gesetzt, gilt Regel 40 unbeschränkt auf dem Wasser. Das ändert das Vorwort zum Teil 4 WR.
- 4.3 Bei Sturmwarnung (Blinklicht am Ufer mit 90 Blitzten pro Minute) sind die Wettfahrten automatisch abgebrochen. Es sind von allen Personen an Bord persönliche Auftriebsmittel entsprechend WR 1.2 zu tragen.

5 Zeitplan der Wettfahrten

- 5.1 Datum und Zahl der Wettfahrten siehe Ausschreibung.

6 Klassenflaggen

Klassenflagge der startenden Boote. Änderungen werden an der Tafel für Bekanntmachungen ausgehängt.

7 Bahnen

- 7.1 Die Skizzen in der Anlage zeigen die Bahnen einschließlich Reihenfolge, in der die Bahnmarken zu passieren sind, und die Seite, auf der sie zu lassen sind
- 7.2 Die Wettfahrtleitung zeigt spätestens mit dem Ankündigungssignal die zu segelnde Bahn gemäß der Kursbeschreibung im Anhang an und legt die Bahnmarke 1 gegen den Wind.

8 Bahnmarken

- 8.1 Die Bahnmarken sind gelbe Würfel und/oder gelbe Zylinder. Start- und Zielbahnmarken sind rot/orange Kugelbojen mit Stange und oranger Flagge oder eine Bahnmarke.

9 Der Start

- 9.1 Die Startlinie wird gebildet durch den Mast des Startschiffes (silberne Farbe) und der Startbahnmarke.
- 9.2 Wird auf dem Boot der Wettfahrtleitung eine **orange Flagge** am Peil-Mast gezeigt, so erfolgt das Ankündigungssignal frühestens 5 Minuten nach dem Setzen dieser Flagge.
- 9.3 Boote, deren Ankündigungssignal noch nicht gegeben wurde, müssen sich vom Startgebiet fernhalten.
- 9.4 Boote, die nicht 10 Minuten nach ihrem Startsignal gestartet sind, werden als DNC oder DNS gewertet. (Änderung WR A4.2)

10 Änderung des nächsten Bahnschenkels

- 10.1 Um den Kurs zur nächsten Bahnmarke zu ändern, kann die Wettfahrtleitung eine zylindrische Bahnmarke in roter Farbe auslegen. Die Originalbahnmarke(n) wird/werden sobald wie möglich entfernt. Die nächste Bahnmarke braucht noch nicht ausgelegt sein. Die rote Bahnmarke wird sobald wie möglich durch Originalbahnmarke(n) ersetzt. Bei einer Bahnänderung kann die Wettfahrtleitung jedoch auch das Bahnschema dahingehend ändern, dass sowohl die Bahnmarke 1.1 bzw. 1.2 (siehe Bahnschema) durch eine einzelne Bahnmarke, als auch das Tor in Lee durch eine einzelne Bahnmarke ersetzt werden kann.

11 Das Ziel

- 11.1 Die Ziellinie wird gebildet durch den Peil-Mast des Zielschiffs (silberner Farbe und blauer Flagge) und der Zielbahnmarke. Änderung WR S11.1.

12 Fristen

- 12.1 Die Wettfahrtdauer beträgt ca. 60 Minuten. Nichteinhalten der Wettfahrtdauer ist kein Grund für einen Antrag auf Wiedergutmachung oder Protest.
- 12.2 Hat kein Boot innerhalb von 90 Minuten die Bahn abgesegelt, so wird die Wettfahrt abgebrochen.
- 12.3 Boote, die nicht innerhalb von 30 Minuten, nachdem das erste Boot die Bahn abgesegelt hat, durchs Ziel gegangen sind, werden ohne Verhandlung als „nicht durchs Ziel gegangen“ (DNF) gewertet. Das ändert die Regeln WR 35, A4 und A5.

13 Proteste und Anträge auf Wiedergutmachung

- 13.1 Jedes Boot, das protestieren will, muss dies der WL am Zielboot mitteilen. Dies ändert WR 61.
- 13.2 Die Protestzeit beträgt 90 Minuten nach Zieldurchgang des letzten Bootes der Klasse in der letzten Tageswettfahrt bzw. nach deren Abbruch oder Ende der Startverschiebung
- 13.3 Bekanntmachungen von Protesten durch die WL oder des Schiedsgerichts werden zur Information nach WR 61.1(b) ausgehängt.
- 13.4 Beginn, Reihenfolge und Ort der Proteste werden spätestens 30 Minuten nach Ablauf der Protestfrist an der Tafel für Bekanntmachungen ausgehängt.
- 13.5 Protestparteien und Zeugen müssen sich rechtzeitig vor dem Protestraum bereithalten.
- 13.6 Eine Liste der Boote, die nach Anhang P wegen Verstoßes gegen Regel 42 bestraft wurden, wird vor Ende der Protestfrist ausgehängt.
- 13.7 Verstöße gegen die Segelanweisungen 15, 18, 20, 22 sind nicht Gründe für einen Protest durch ein Boot (Änderung WR 60.1). Strafen für diese Verstöße können geringer sein als DSQ, wenn das Schiedsgericht so entscheidet.
- 13.8 Vermessungsproteste oder Einwendungen, deren Feststellung bereits früher zumutbar gewesen wäre, werden am letzten Wettfahrttag nicht mehr angenommen.
- 13.9 In Abänderung von WR 66 müssen am letzten Wettfahrttag Anträge auf Wiederaufnahme bei Protesten des Vortages innerhalb der Protestfrist und sonst innerhalb von 30 Minuten nach Verkünden der Entscheidung eingereicht werden.
- 13.10 WR Anhang T wird angewendet, sofern dies durch Aushang an der Tafel für Bekanntmachungen angekündigt ist.

14 Sicherheitsanweisungen

Ein Boot, das die Wettfahrt aufgibt oder nach der/den Tageswettfahrt(en) nicht den Hafen des YCaT aufsucht, muss unverzüglich die Wettfahrtleitung bzw. das Wettfahrtbüro darüber informieren. (Tel. Nr. 08022-3336 (Clublokal) oder Nr. 08022-10114 (Büro)).

15 Ersatz von Besatzung oder Ausrüstung

15.1 Das Ersetzen von beschädigter oder verlorener Ausrüstung ist nur mit Genehmigung durch die WL gestattet. Der Austausch muss bei erster zumutbarer Gelegenheit durch die Jury beantragt werden.

16 Ausrüstung und Vermessungskontrollen

Ein Boot oder die Ausrüstung können jederzeit (auch auf dem Wasser) auf die Einhaltung der Klassenvorschriften und der Segelanweisungen überprüft werden

17 Werbung

Vom Veranstalter gestellte Werbung ist, wie vom Veranstalter definiert, anzubringen.

18 Kennzeichnung der Funktionsboote zeigen:

Wettfahrtsleitungsboote zeigen Flagge „RC“, Sicherheitsboote zeigen Flagge mit „S“, Juryboote zeigen Flagge „Jury“ oder „J“, Trainer- und Coach Boote zeigen Flagge mit einer Identifikations-Nummer (Flagge wird vom Veranstalter gestellt)

19 Teamboote

Teamleiter-, Trainer- und andere Begleitboote müssen die vom Ausrichter ausgegebene Kennzeichnung am Boot anbringen und schriftlich mitteilen, welche Teilnehmerboote sie betreuen. Sie müssen vom Zeitpunkt des Vorbereitungssignals für die erste startende Klasse einen Abstand von 150 m zum Wettfahrtgebiet einhalten, bis alle Boote durchs Ziel gegangen sind oder die Wettfahrten durch die WL anderweitig beendet wurden

20 Funkverkehr und Telefon

Außer im Notfall darf ein Boot während der Wettfahrt weder über Funk senden noch Funkmitteilungen empfangen, die nicht allen Booten zur Verfügung stehen. Diese Beschränkung trifft auch auf Mobiltelefone zu.

21 Ordnung und Abfall









Alle Boote, Trailer und Fahrzeuge müssen ausschließlich in den dafür vorgesehenen Bereichen abgestellt sein. Verstöße gegen WR 55 können geringer sein als DSQ, wenn das Schiedsgericht so entscheidet.

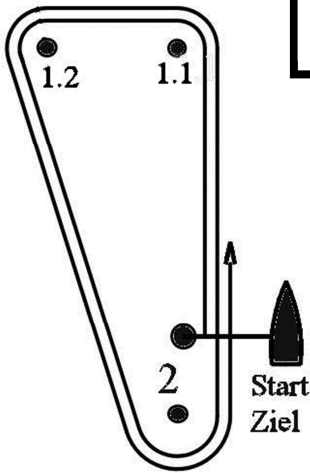
22 Haftungsausschluss

Die Teilnehmer beteiligen sich an der Regatta gänzlich auf eigenes Risiko. Siehe WR 4 – Teilnahme an der Wettfahrt. Der Veranstalter haftet nur in dem im Meldeformular dargelegten Umfang.

23 Datenschutz Siehe Ausschreibung

24 Versicherung Siehe Ausschreibung

Startverfahren System 1				Startverfahren System 2 Yardstick-Regatten und Regatten wenn mehrere Klassen gleichzeitig starten					
Zeit (min)	Flagge		Signal	Bedeutung	Zeit (Min)	Flagge		Signal	Bedeutung
minus 5	Klassenflagge		Horn ca. 5 sec	Ankündigung s-Signal	minus 5	"Quebec"		Horn ca. 5 sec	Ankündigung s-Signal
					Seemeisterschaft K1, K2, K3, OPTI				
minus 4	"Papa" oder "Black Flag" oder "Uniform"		Horn ca. 5 sec	WR 26 oder WR 30.3	minus 4	"Papa" oder "Black Flag" oder "Uniform"		Horn ca. 5 sec	WR 26 oder WR 30.1 oder WR 30.3
minus 3					minus 3				
minus 2					minus 2				
minus 1	"Papa" oder "Black Flag" oder "Uniform"		Horn ca. 5 sec	Beginn der Verbotszeit	minus 1	"Papa" oder "Black Flag" oder "Uniform" oder		Horn ca. 5 sec	Beginn der Verbotszeit
null	Klassenflagge		Horn ca. 5 sec	Start	null	"Quebec"		Horn ca. 5 sec	Start
					Seemeisterschaft K1, K2, K3, OPTI				

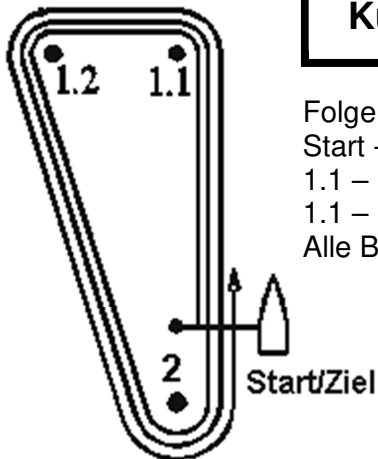
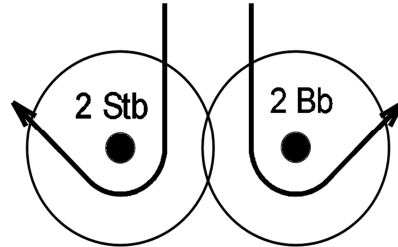


Kurs "E"

Kurs "E" wird durch Setzen der Flagge "Echo" auf dem Startschiff angezeigt.

Die Bahnmarke 2 kann durch ein Tor ersetzt werden.

Folge der Bahnmarken:
 Start -- 1.1 -- 1.2 -- 2 --
 1.1 -- 1.2 -- 2 -- Ziel
 Alle Bahnmarken Bb

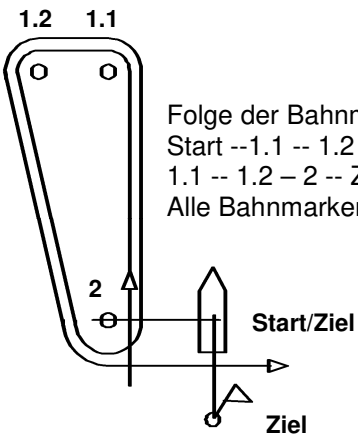
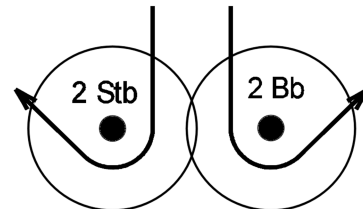


Kurs "K"

Kurs "K" wird durch Setzen der Flagge "Kilo" auf dem Startschiff angezeigt.

Die Bahnmarke 2 kann durch ein Tor ersetzt werden.

Folge der Bahnmarken:
 Start - 1.1 -- 1.2 -- 2 --
 1.1 - 1.2 - 2 --
 1.1 - 1.2 - 2 -- Ziel
 Alle Bahnmarken Bb

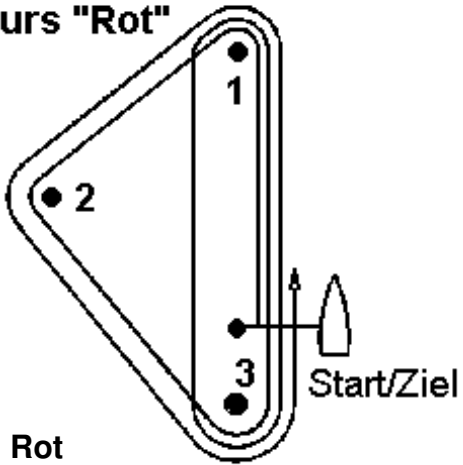


Kurs "F"

Kurs "F" wird durch Setzen der Flagge "Foxtrott" auf dem Startschiff angezeigt.

Folge der Bahnmarken:
 Start -- 1.1 -- 1.2 -- 2 --
 1.1 -- 1.2 -- 2 -- Ziel
 Alle Bahnmarken Bb

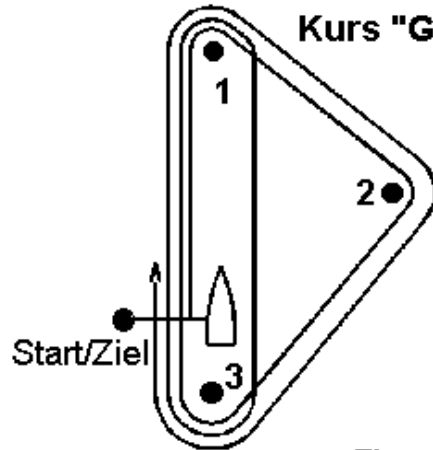
Kurs "Rot"



Flagge: Rot

Folge der Bahnmarken (alle Bb):
Start-1-2-3-1-3-1-2-3-Ziel

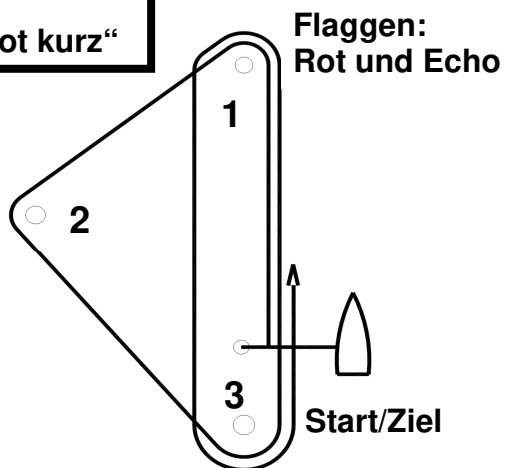
Kurs "Grün"



Flagge: Grün

Folge der Bahnmarken (alle Stb):
Start-1-2-3-1-3-1-2-3-Ziel

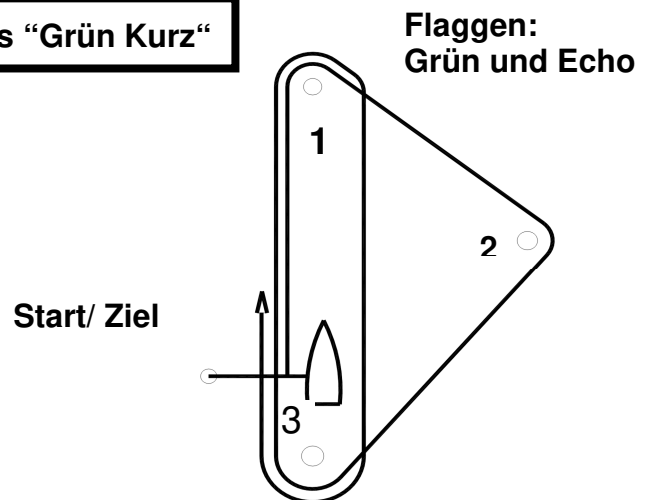
Kurs "Rot kurz"



Flaggen:
Rot und Echo

Folge der Bahnmarken (alle Bb): Start-1-2-3-1-3-Ziel

Kurs "Grün Kurz"



Flaggen:
Grün und Echo

Folge der Bahnmarken (alle Stb): Start-1-2-3-1-3-Ziel