



Landes-Segler-Verband
Baden-Württemberg

Lehrteam Wettsegeln

Regattasegeln

Stand: März 2017 (WR 2017-2020)

Jürgen Graf, LSVb BW

Was ist Regattasegeln?



Regattasegeln ist ...

✓ **Bootsbeherrschung**

- ✓ Boot in jeder Situation im Griff haben
- ✓ Perfekte Manöver

✓ **Strategie**

Plan zum schnellstmöglichen Absegeln des Kurses unter Ausnutzung der äußeren Bedingungen (ohne Berücksichtigung der anderen Boote)

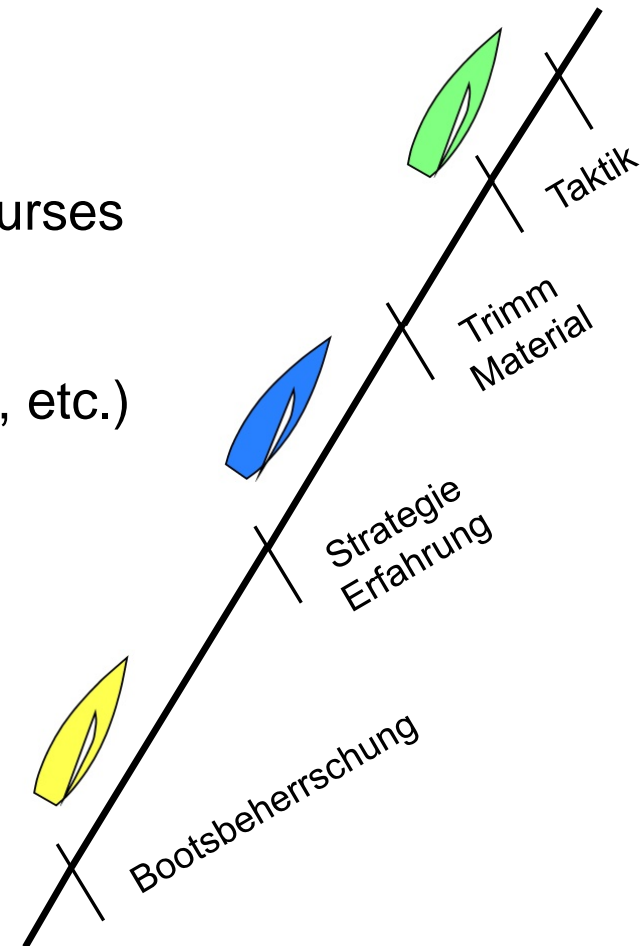
- ✓ Wie Bahn absegeln (beste Seite der Bahn, etc.)
- ✓ Wie ändert sich der Wind
- ✓ Gegebenheiten des Reviers nutzen

✓ **Trimm und Material**

✓ **Taktik**

Angriff, Verteidigung und Kontrolle des Feldes

- ✓ Regeln nutzen
- ✓ Gegner kontrollieren
- ✓ vorteilhafte Positionen erlangen



Taktik und Strategie - Grundlagen

Phasen einer Regatta

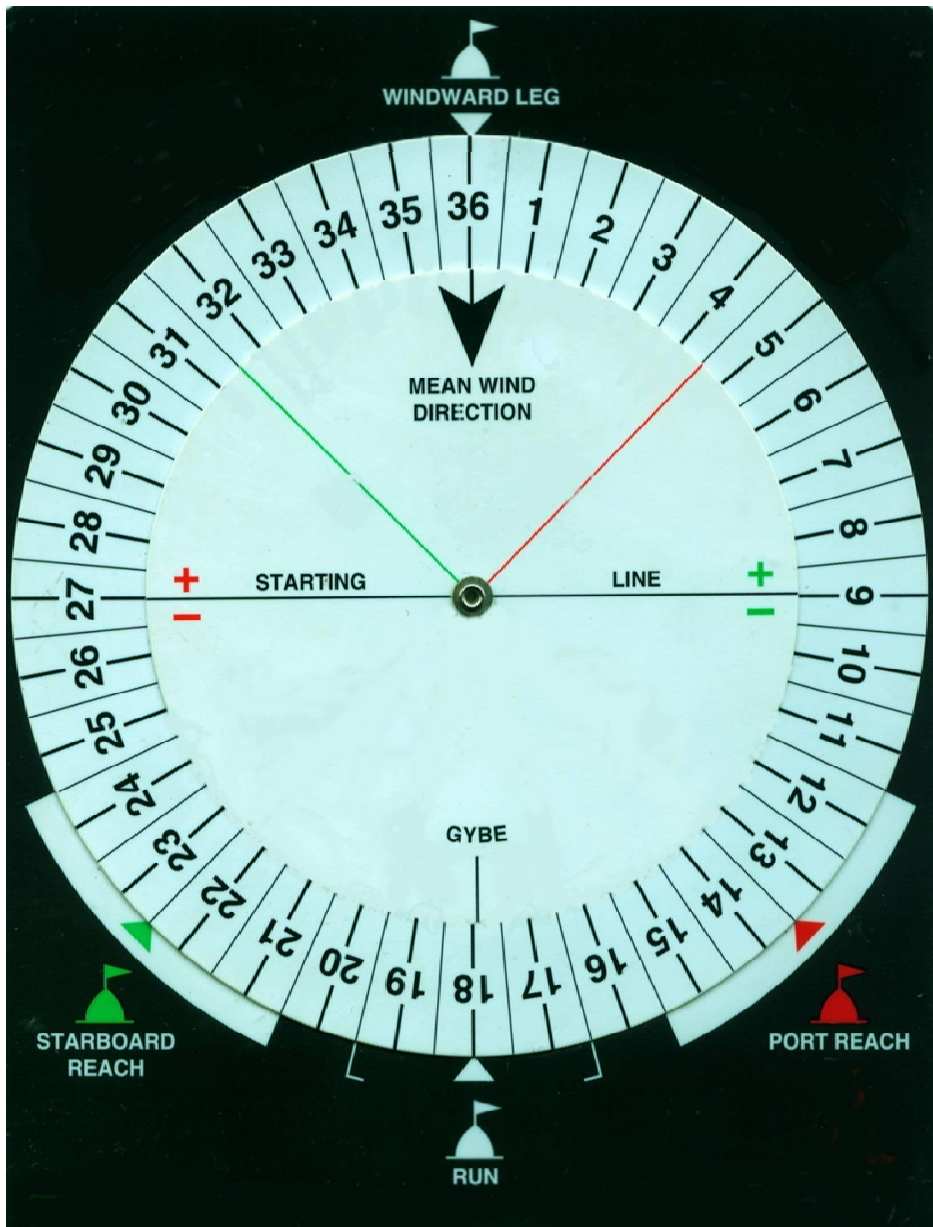
- ✓ Vor dem Start (Vorbereitung)
- ✓ Start
- ✓ Nach dem Start
- ✓ Kreuzen zur Luv-Bahnmarke
- ✓ Runden der Luv-Bahnmarke
- ✓ Vorwindkurs zur Lee-Bahnmarke
- ✓ Runden der Lee-Bahnmarke
- ✓ Zieldurchgang



Taktik und Strategie - Hilfsmittel



Taktik und Strategie - Hilfsmittel



Regattasegeln | © Jürgen Graf



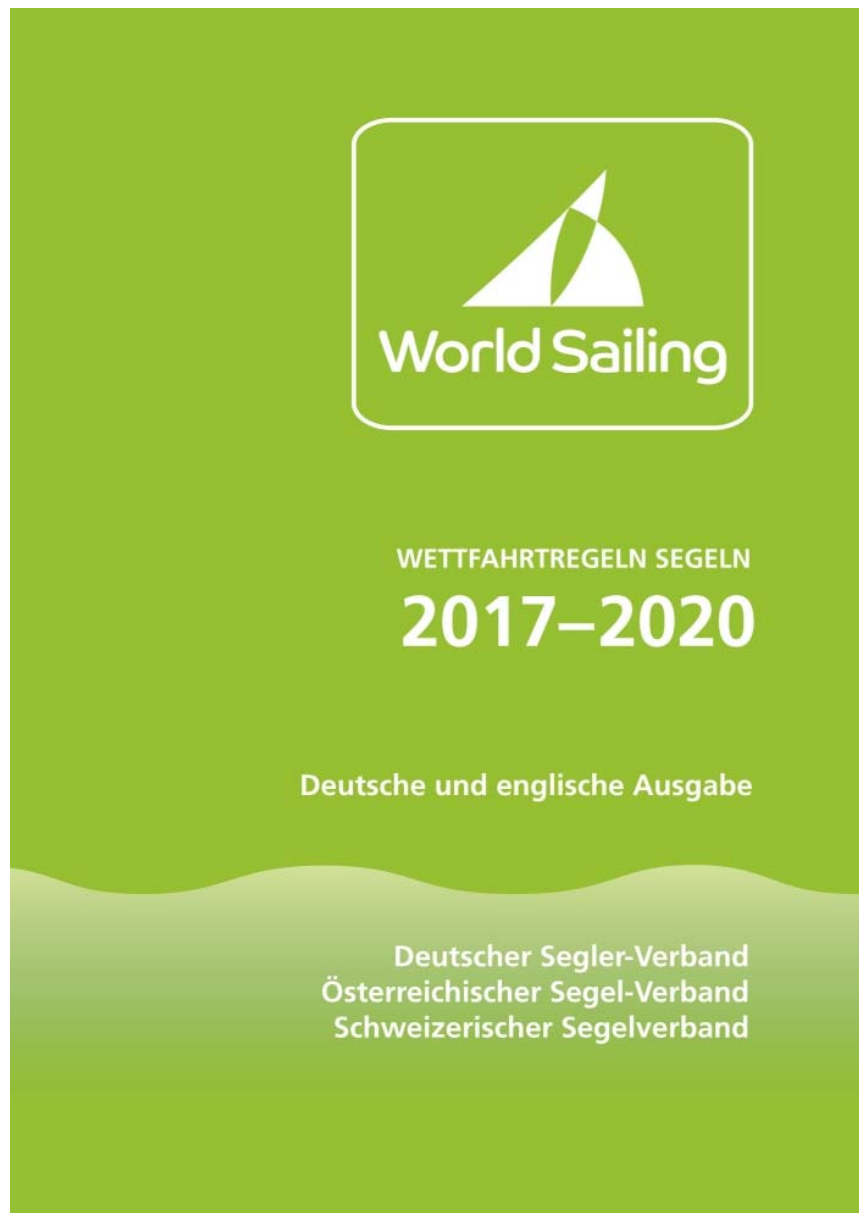
Folie 6 - Landes-Segler-Verband Baden-Württemberg - Lehrteam Wettsegeln

Taktik und Strategie - Lernhilfen



<http://www.czajka.at/>

Aufbau Wettfahrtregeln



- ✓ Wettfahrtsignale
- ✓ Hinweise DSV, ÖSV, Swiss Sailing
- ✓ Online Regel Dokumente
- ✓ Einleitung
- ✓ Definitionen
- ✓ Grundprinzipien
- ✓ Teil 1 Grundregeln
- ✓ Teil 2 Begegnung von Booten
- ✓ Teil 3 Durchführung einer Wettfahrt
- ✓ Teil 4 Weitere Erfordernisse in einer Wettfahrt
- ✓ Teil 5 Proteste, Wiedergutmachung, Verhandlungen, Fehlverhalten und Berufungen
- ✓ Teil 6 Meldung und Qualifikation
- ✓ Teil 7 Veranstaltung von Wettfahrten
- ✓ Anhänge A - T (Wertung, Ausschreibung einer Wettfahrt und Segelanweisungen, Empfehlungen für Schiedsgerichte, Internationale Jurys, Besondere Verfahren zu Regel 42, Verfahren für Berufungen und Anträge)

Wettfahrtsignale Start

Orangene Flagge

- ✓ Wird 5 Minuten vor Ankündigungssignal mit Schallsignal gesetzt.
- ✓ Die orangenen Flaggen markieren beide Linienenden, d.h. sowohl auf dem Startschiff als auch auf dem PIN-End.
- ✓ Wichtig: Die orangene Flagge ist kein Zeitsignal!
(... es kann auch länger als 5 Minuten bis zum Ankündigungssignal dauern)
- ✓ Was ist der Sinn?
 - ✓ Bessere Markierung der Startlinie
 - ✓ Frühe Information an die Segler über Beginn des Startverfahrens
- ✓ Flagge bleibt gesetzt:
 - ✓ Bei kurzer Startverschiebung, zwischen verschiedenen Startgruppen, bei allgemeinem Rückruf
- ✓ Wiederholen der Flagge:
 - ✓ Nach erfolgreichem Start aller Gruppen, bei längerer Startverschiebung



Wettfahrtsignale Start

Ankündigungssignal

Bis zum **Ankündigungssignal** (5 Minuten bis Start)

- ✓ muss die Bahn signalisiert werden,
- ✓ darf die Wettfahrtleitung ein Bahnsignal durch ein anderes ersetzen und
- ✓ anzeigen, ob Auftriebsmittel anzulegen sind
(Flagge YANKEE mit 1 Schallsignal)

Klassenflagge

- ✓ Die **Klassenflagge** muss in der Segelanweisung definiert sein!
- ✓ Die **Klassenflagge** definiert Startgruppen, daher können auch mehrere unterschiedliche Klassen dieselbe Klassenflagge nutzen (z.B. Yardstick, ORC).
- ✓ Die **Klassenflagge** wird 5 Minuten vor dem Startsignal mit einem Schallsignal gesetzt.

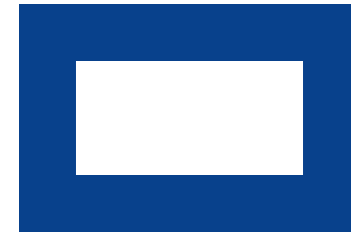


Wettfahrtsignale Start

Vorbereitungssignal

Bis zum **Vorbereitungssignal** (4 Minuten bis Start)

- ✓ darf die Wettfahrtleitung die Startbahnmarke verlegen.
- ✓ Das erste Startverfahren einer Wettfahrt hat immer unter der **Flagge PAPA** zu erfolgen!
- ✓ **Keine Startverschärfung**
 - ✓ Entlastung durch Eintauchen auf die Vorstartseite
- ✓ Die **Flagge PAPA** wird 4 Minuten vor dem Startsignal mit einem Schallsignal gesetzt.
- ✓ Sie wird 1 Minute vor dem Startsignal mit einem Schallsignal niedergeholt.



Wettfahrtsignale Start

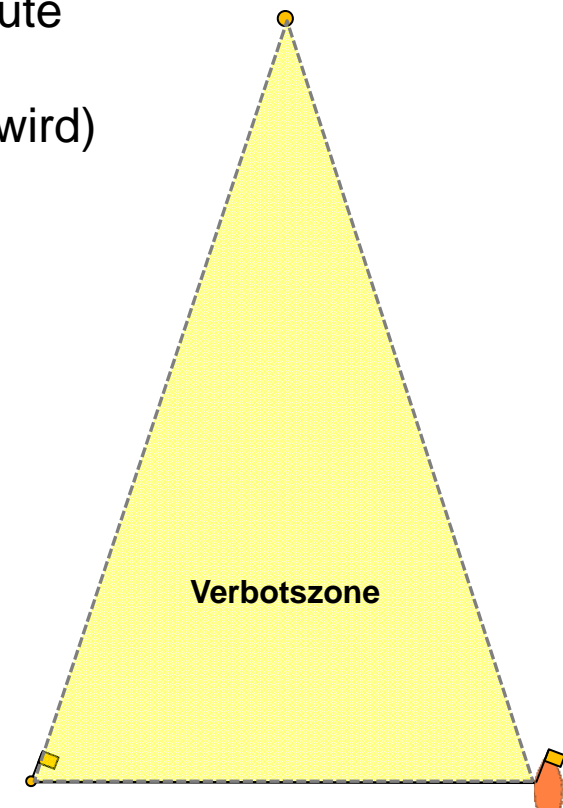
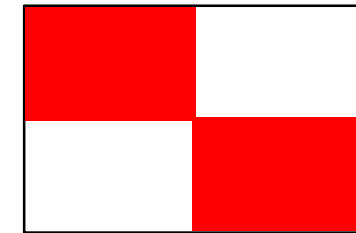
Vorbereitungssignal

Startverschärfung durch Flagge UNIFORM

- ✓ Disqualifikation bei Eintritt in die **Verbotszone**
(Ein Boot darf mit keinem Teil seines Rumpfes, der Besatzung oder der Ausrüstung während der letzten Minute vor seinem Startsignal in dem Dreieck sein, das aus den Enden der Startlinie und der ersten Bahnmarke gebildet wird)
- ✓ Dies gilt **nicht**, wenn Wettfahrt neu gestartet oder gesegelt wird.
- ✓ Die **Flagge UNIFORM** wird 4 Minuten vor dem Startsignal mit einem Schallsignal gesetzt.

Startstrafen

- ✓ Die **Flagge UNIFORM** wird 1 Minute vor dem Startsignal mit einem Schallsignal niedergeholt.
- ✓ Mit dem Niederholen der Flagge gelten die Regeln der Startverschärfung.



Wettfahrtsignale Start

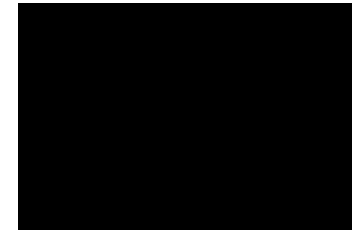
Vorbereitungssignal

Startverschärfung durch Flagge BLACK

- ✓ Insbesondere nach PAPA bei olympischen Klassen
- ✓ Disqualifikation bei Eintritt in die **Verbotszone**
(Ein Boot darf mit keinem Teil seines Rumpfes, der Besatzung oder der Ausrüstung während der letzten Minute vor seinem Startsignal in dem Dreieck sein, das aus den Enden der Startlinie und der ersten Bahnmarke gebildet wird)
- ✓ Dies gilt auch, wenn Wettfahrt neu gestartet oder abgebrochen wird,
- ✓ jedoch nicht, wenn die Wettfahrt vor dem Startsignal verschoben oder abgebrochen wird.
- ✓ Die **Flagge BLACK** wird 4 Minuten vor dem Startsignal mit einem Schallsignal gesetzt.

Startstrafen

- ✓ Die **Flagge BLACK** wird 1 Minute vor dem Startsignal mit einem Schallsignal niedergeholt.
- ✓ Mit dem Niederholen der Flagge gelten die Regeln der Startverschärfung.



Wettfahrtsignale Start

Startsignal

- ✓ Das Startsignal erfolgt mit dem Niederholen der **Klassenflagge** und einem Schallsignal.

Ausbleiben des Schallsignals

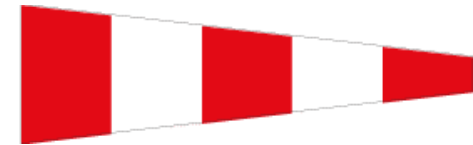
- ✓ Bei allen Signalen im Startverfahren kann das Schallsignal ausbleiben.
 - ✓ Maßgeblich ist das optische Signal!
- ✓ Wenn ein Schallsignal gegeben wird, muss dieses **zeitgleich** mit dem optischen Signal erfolgen!

Wettfahrtsignale Start

Startverschiebung

Vor dem **Startsignal** darf die Wettfahrtsleitung die Wettfahrt aus beliebigen Gründen verschieben oder abbrechen.

- ✓ Die Startverschiebung wird durch Setzen der **Flagge AP** (Antwortwimpel) mit zwei Schallsignalen signalisiert.



- ✓ Die **Flagge AP** wird mit einem Schallsignal bei „- 6 Minuten“ im neuen Startverfahren niedergeholt.

Die Wettfahrtsleitung sollte den Start durch Setzen der Flagge AP verschieben, wenn sich im Startverfahren die Bedingungen ändern:

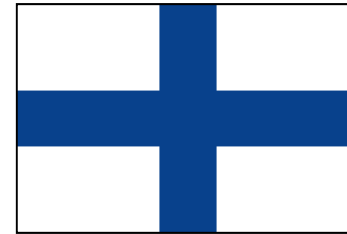
- ✓ Winddreher
- ✓ Pulkbildung

Wettfahrtsignale Start

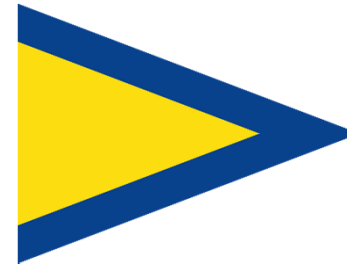
Rückrufsignale

- ✓ Rückrufsignale müssen unmittelbar nach dem Startsignal gegeben werden.
 - ✓ Spätestens nach 4 Sekunden!

- ✓ **Einzelrückruf:** 1 Schallsignal



- ✓ **Allgemeiner Rückruf:** 2 Schallsignale



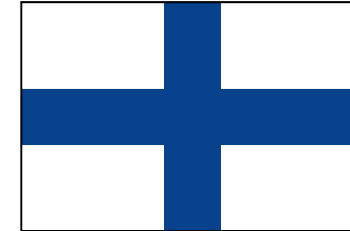
- ✓ Die Schallsignale dürfen nicht ausbleiben!

Wettfahrtsignale Start

Rückrufsignale

Einzelrückruf

- ✓ Setzen der **Flagge XRAY** mit **einem Schallsignal**
 - ✓ Möglich nach Flagge PAPA
(nicht nach Flagge Uniform oder BLACK)!
- ✓ Die Wettfahrtleitung hat alle frühstartenden Boote erkannt.
 - ✓ Dies kann auch eine große Anzahl sein!
- ✓ Die **Flagge XRAY** wird ohne Schallsignal niedergeholt, sobald sich alle Frühstarter entlastet haben, spätestens aber nach 4 Minuten.

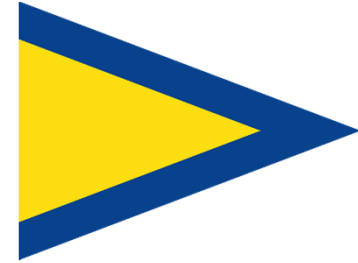


Wettfahrtsignale Start




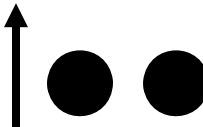
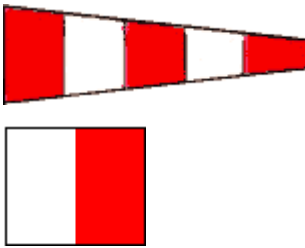
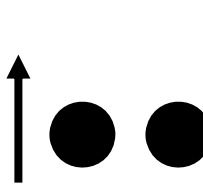
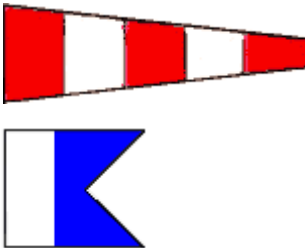
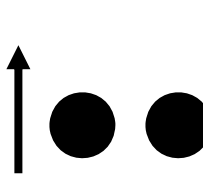


Rückrufsignale

Allgemeiner Rückruf

- ✓ Setzen der **Flagge 1. HS** (Hilfsstander) mit **zwei Schallsignalen**
 - ✓ Möglich nach Flagge PAPA, UNIFORM oder BLACK
- ✓ Die Wettfahrtleitung hat nicht alle (?) frühstartenden Boote erkannt.
- ✓ Nach einem Allgemeinen Rückruf muss eine **Startverschärfung** erfolgen!
- ✓ Die **Flagge 1. HS** wird mit einem Schallsignal bei „- 6 Minuten“ im neuen Startverfahren niedergeholt.



Signale vor Beginn der Wettfahrt

	L		In Rufweite kommen oder diesem Boot folgen
	AP		Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben
	AP über H		Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben. Weitere Signale an Land
	AP über A		Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben. Heute keine Wettfahrt mehr
	Y		Persönliche Auftriebsmittel sind zu tragen

Signale während der Wettfahrt

Bahnänderung

Flagge CHARLY mit andauernden Schallsignalen

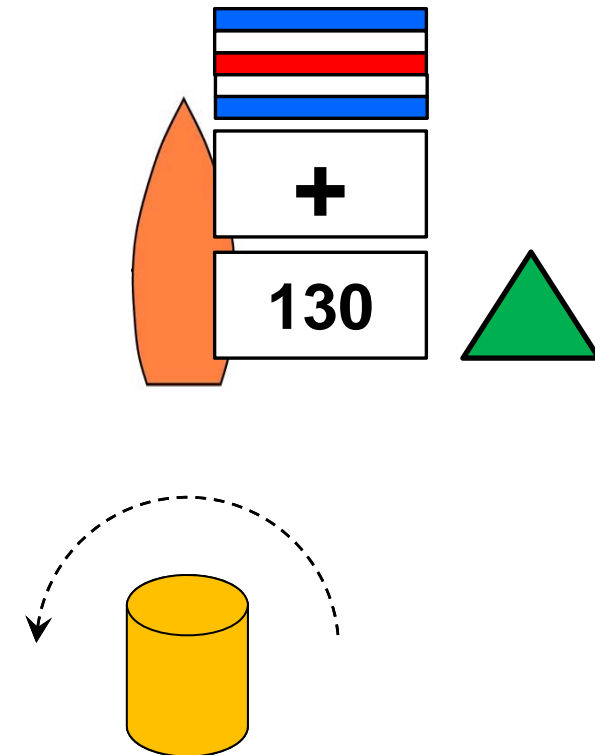
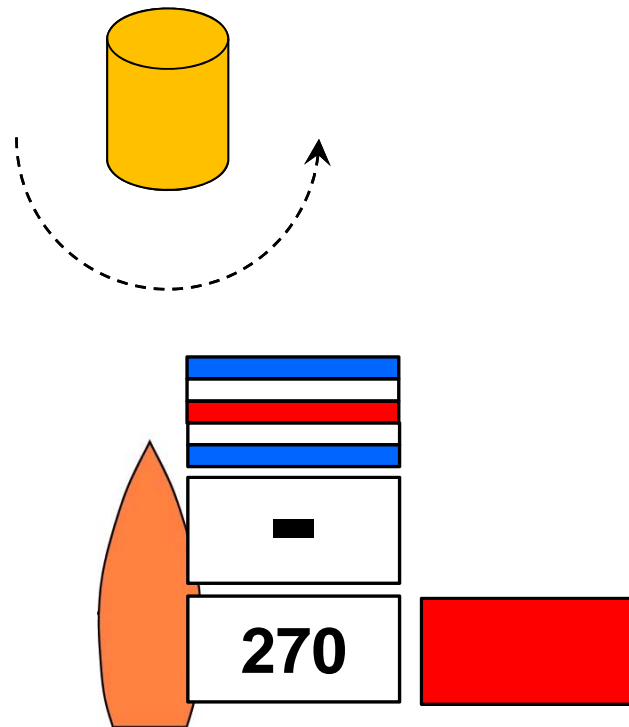
- ✓ sowie mit ergänzenden Signalen:
- ✓ + / - , **ROT** / **GRÜN** und/oder Kompasskurs
- ✓ Die ergänzenden Signale zur Flagge CHARLY sind zwingend!
- ✓ Der geänderte Kurs muss angezeigt werden, bevor das erste Boot die Bahnmarke passiert.
(D.h. setzen der Flagge CHARLY + Zusatzsignale mit andauernden Schallsignalen)
- ✓ Dies ist unmittelbar vor dem ersten Boot ausreichend!
- ✓ Bei Signalisierung der Bahnänderung muss die veränderte Bahnmarke noch nicht liegen.



Signale während der Wettfahrt

Bahnänderung

Wenn die Bahn geändert wird, muss dies an einer Rundungsbahnmarke signalisiert werden...

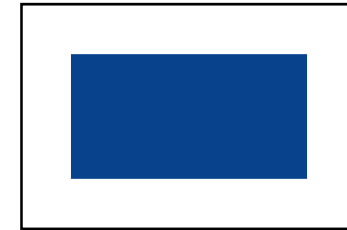


... und zwar immer an der vorhergehenden Bahnmarke von jener, welche verändert wurde!

Signale während der Wettfahrt

Bahnabkürzung

Flagge **SIERRA**
mit zwei Schallsignalen



WR 32.1:

Falls erforderlich kann die Wettfahrtleitung nach dem Startsignal die Bahn abkürzen.

Grund: Veränderte Windbedingungen

Bahnabkürzung, wo?

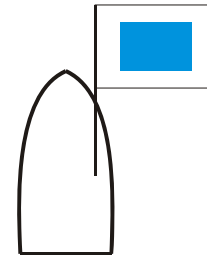
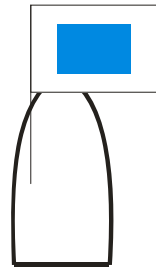
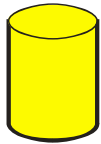
Wenn die Bahn abgekürzt wird, muss die Ziellinie

- ✓ an einer zu rundenden Bahnmarke die Linie zwischen der Bahnmarke und einer Stange mit der Flagge S sein oder
- ✓ an einer Linie, von der die Bahn verlangt, dass sie überquert werden muss oder
- ✓ an einem Tor die Linie zwischen den Torbahnmarken.

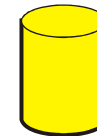
Signale während der Wettfahrt

Bahnabkürzung - Wo?

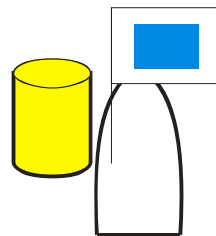
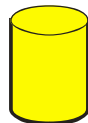
Luvbahnmarke



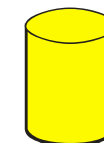
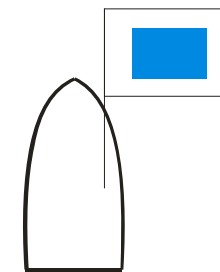
Leebahnmarke



Leegate



„Verholer“



Signale während der Wettfahrt

Bahnabkürzung

Die abgekürzte Bahn muss angezeigt werden, bevor das erste Boot die Linie überquert.

(D.h. zeigen von **SIERRA** mit zwei Schallsignalen)

Dies ist unmittelbar vor dem ersten Boot ausreichend.

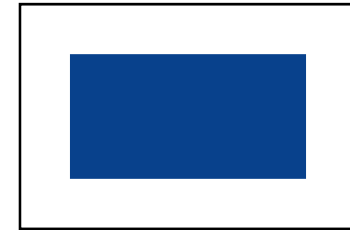
Eine Bahnabkürzung muss nicht an der vorhergehenden Bahnmarke angezeigt werden.

Nur die hier beschriebenen Möglichkeiten der Bahnabkürzung sind korrekt.

Alle anderen Varianten sind nicht konform mit den WR!

(Leider) klassisches Beispiel:

„... wenn Flagge S an Bahnmarke 2 gezeigt wird, segeln Sie von dort direkt ins Ziel!“



Signale während der Wettfahrt

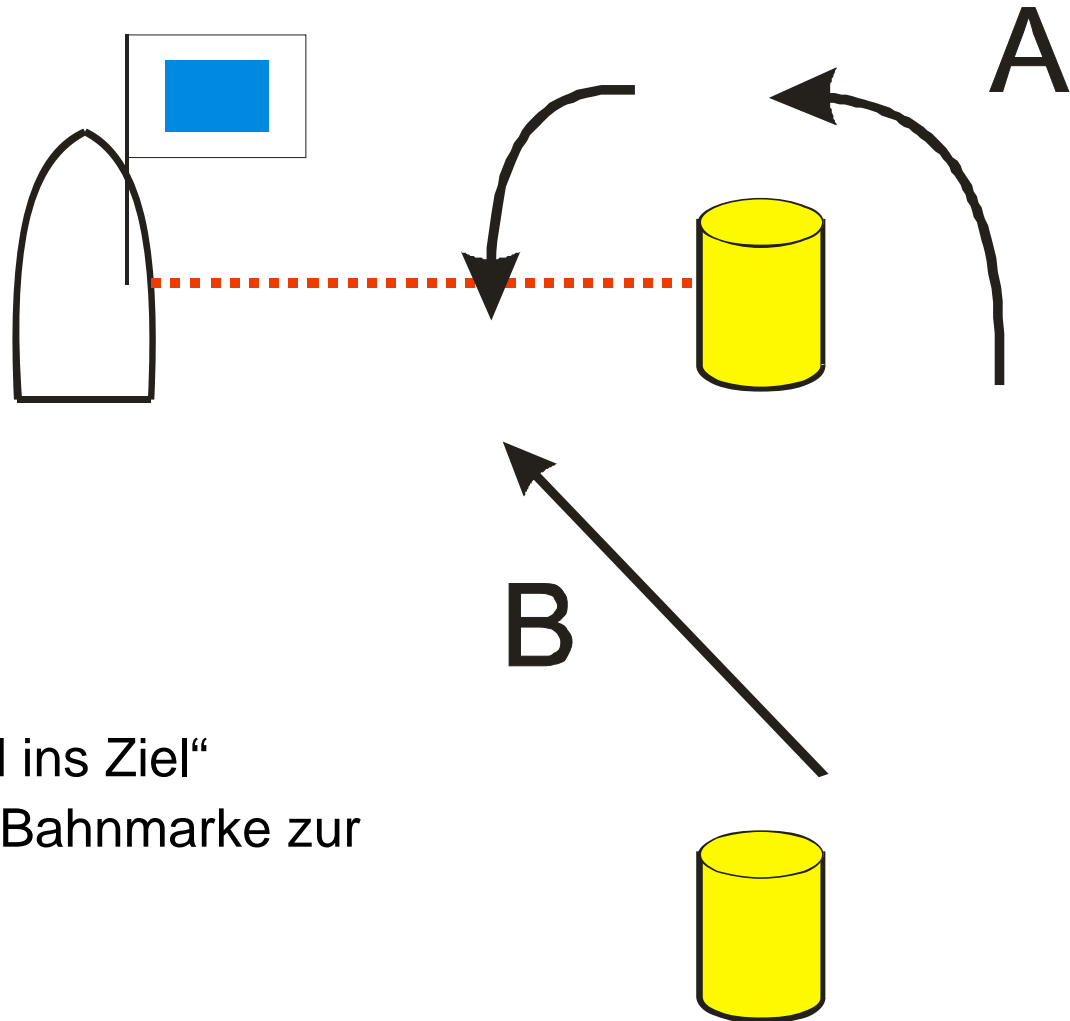
Bahnabkürzung - Probleme?

Eigentlich nein... aber:

Welcher Zieldurchgang
ist korrekt?

A oder B?

Korrekt ist B!



S. Definition **Zieldurchgang**:

„Von der Bahnseite kommend ins Ziel“

- Durch Abkürzung wird die Bahnmarke zur Zielbahnmarke!

Definitionen

- ✓ Die Definitionen stehen ganz vorne in den WR
- ✓ Sie gehören zu den WR genau wie alle anderen Regeln
- ✓ Sie sind die Grundlage aller Regeln
- ✓ Ohne die Definitionen verstanden zu haben, kann man die Regeln nicht richtig interpretieren!
- ✓ Die Definitionen sind im Regeltext *kursiv* gedruckt.

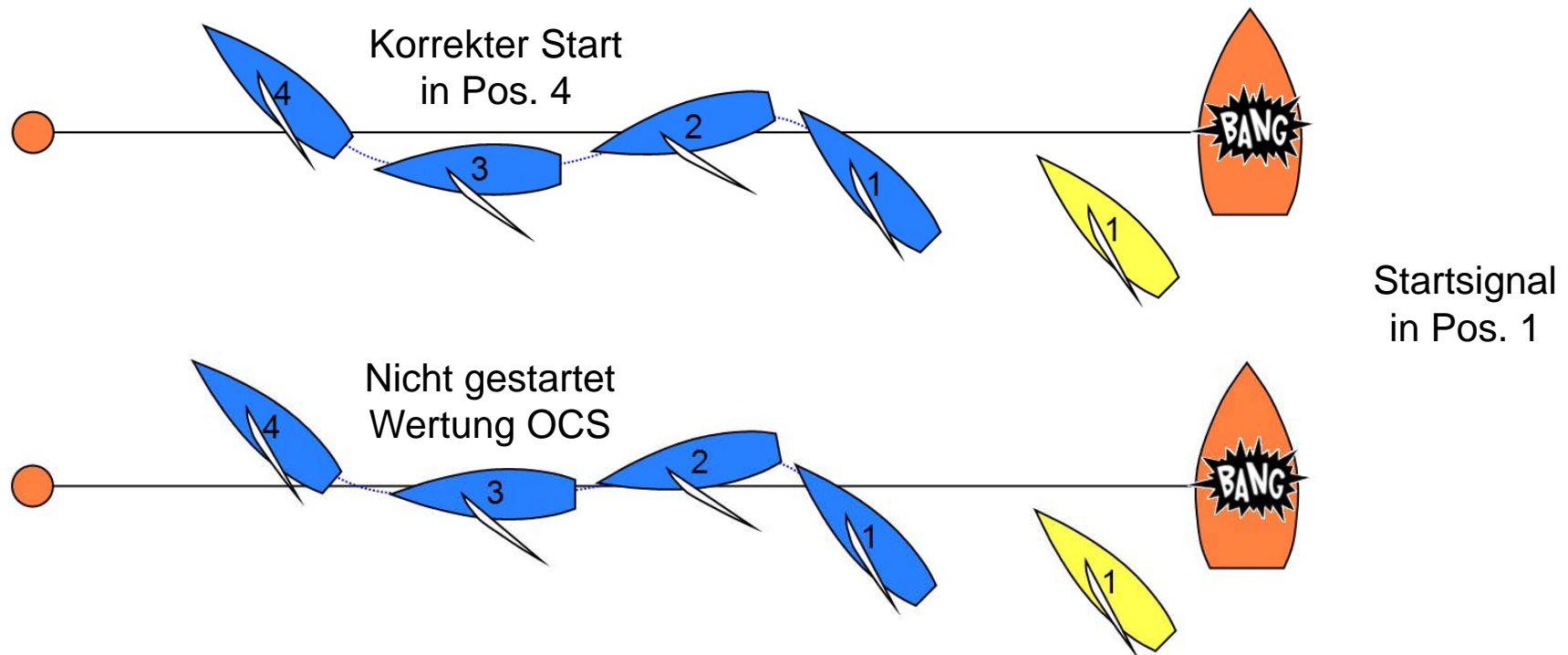
Definition Regel

- (a) Die Regeln in diesem Buch, einschließlich Definitionen, Wettfahrtsignalen, Einleitung, Vorwörtern und der Regeln der Anhänge, wenn sie anzuwenden sind, aber nicht die Überschriften;
- (b) World Sailing Werbe-Kodex, Anti-Doping-Kodex, Wett- und Anti-Korruptions-Kodex, Disziplinar-Kodexordnung, Zulassungs-Kodex, Segler-Klassifizierungs-Kodex, bzw. Verordnungen 20, 21, 37, 35, 19 und 22;
- (c) die Vorschriften des Nationalen Verbandes, außer sie sind durch die Segelanweisungen in Übereinstimmung mit eventuellen Vorschriften des Nationalen Verbandes zu Regel 88.2, geändert;
- (d) die Klassenregeln (für ein Boot, das eine Wettfahrt nach den Regeln für Ausgleichs- oder Rennwertsysteme segelt, sind diese Regeln „Klassenregeln“);
- (e) die Ausschreibung;
- (f) die Segelanweisungen und
- (g) weitere Dokumente, die für die Veranstaltung gelten.

Definition Starten

Wann startet ein Boot?

Ein Boot *startet*, wenn irgendein Teil seines Rumpfes, seiner Besatzung oder Ausrüstung zum ersten Mal die Startlinie in Richtung zur ersten *Bahnmarke* überquert und es bei oder nach seinem Startsignal vollständig auf der Vorstartseite der Startlinie war und bei Gültigkeit von Regel 30.1 diese befolgt hat.



Definition *In einer Wettfahrt*

Ab wann befindet sich ein Boot in einer Wettfahrt?

Bis wann?

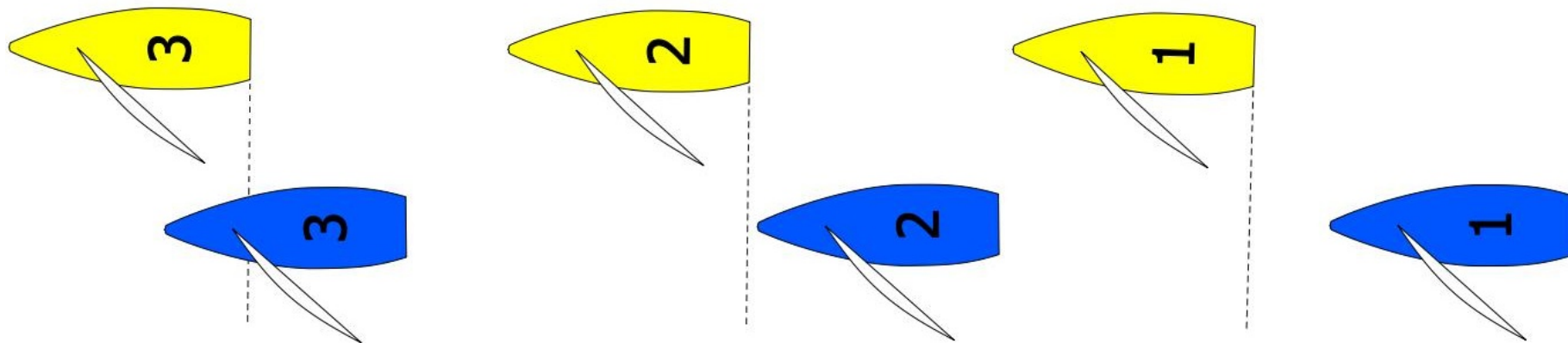
Ein Boot befindet sich *in einer Wettfahrt* von seinem Vorbereitungssignal an, bis es entweder *durchs Ziel gegangen* und klar von der Ziellinie und den *Ziel-Bahnmarken* ist oder aufgegeben hat oder bis die Wettfahrtleitung einen allgemeinen Rückruf, eine *Verschiebung* oder einen *Abbruch* signalisiert.

Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

Ein Boot ist *klar achteraus* eines anderen Bootes, wenn sich sein Rumpf und seine in normaler Lage befindliche Ausrüstung hinter einer geraden Linie befinden, die querab zum achterlichsten Punkt des Rumpfes oder der in normaler Lage befindlichen Ausrüstung des anderen Bootes verläuft.

Das andere Boot ist dann *klar voraus*.

Sie *überlappen*, wenn keines von ihnen *klar achteraus* ist.



Pos. 1/2: Keine Überlappung, Gelb klar voraus, Blau klar achteraus

Pos. 3: Überlappung Blau/Gelb

Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*



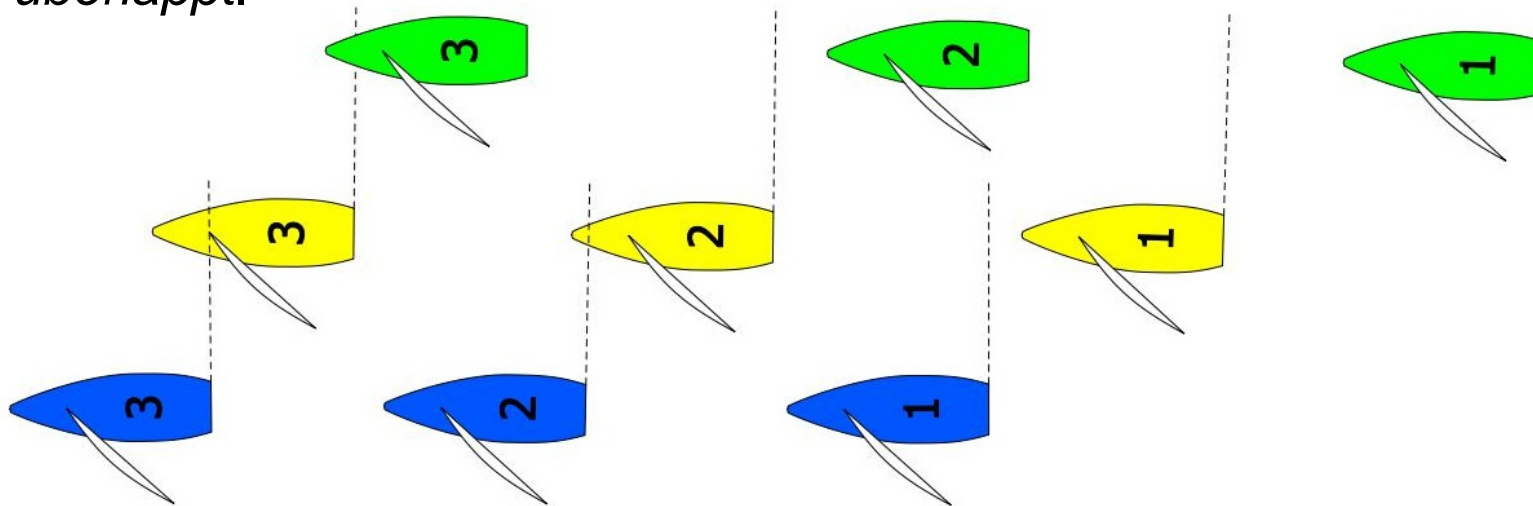
Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

Ein Boot ist *klar achteraus* eines anderen Bootes, wenn sich sein Rumpf und seine in normaler Lage befindliche Ausrüstung hinter einer geraden Linie befinden, die querab zum achterlichsten Punkt des Rumpfes oder der in normaler Lage befindlichen Ausrüstung des anderen Bootes verläuft.

Das andere Boot ist dann *klar voraus*.

Sie *überlappen*, wenn keines von ihnen *klar achteraus* ist.

Sie *überlappen* außerdem, wenn ein zwischen ihnen liegendes Boot beide *überlappt*.



Pos. 1: Keine Überlappung Blau/Gelb und Gelb/Grün

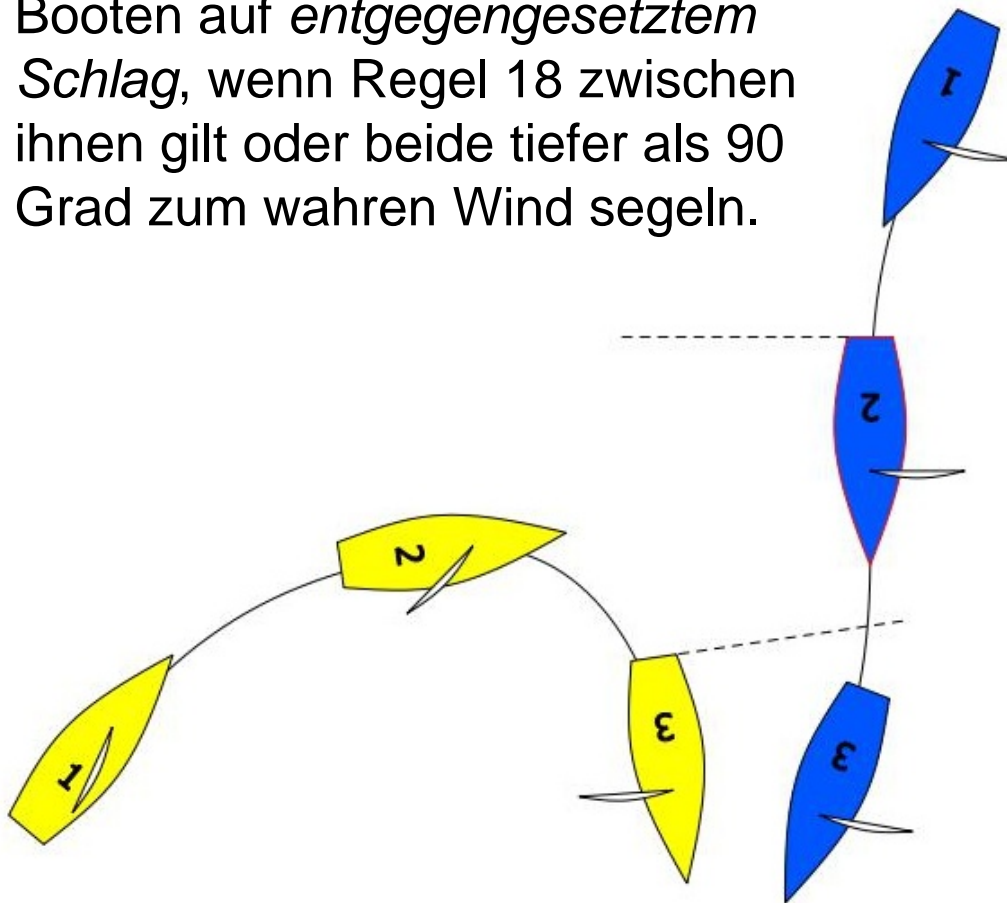
Pos. 2: Überlappung Blau/Gelb, keine Überlappung Gelb/Grün

Pos. 3: Überlappung Blau/Gelb, Gelb/Grün und Blau/Grün (da Gelb zwischen Blau und grün)

Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

Diese Definitionen gelten immer für Boote auf *gleichem Schlag*.

Sie gelten nur dann zwischen Booten auf *entgegengesetztem Schlag*, wenn Regel 18 zwischen ihnen gilt oder beide tiefer als 90 Grad zum wahren Wind segeln.



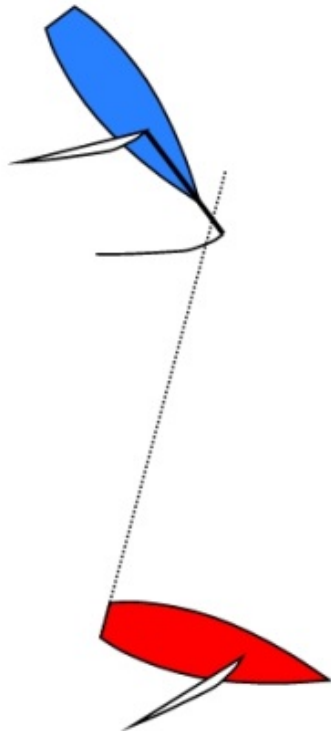
Pos. 1/2: Keine Überlappung

Pos. 3: Überlappung, da beide Boote tiefer 90° zum wahren Wind segeln

Sobald Gelb auf Halbwindkurs abfällt, überlappen die beiden Boote (trotz Wind von entgegengesetzter Seite)

Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

Überlappung?

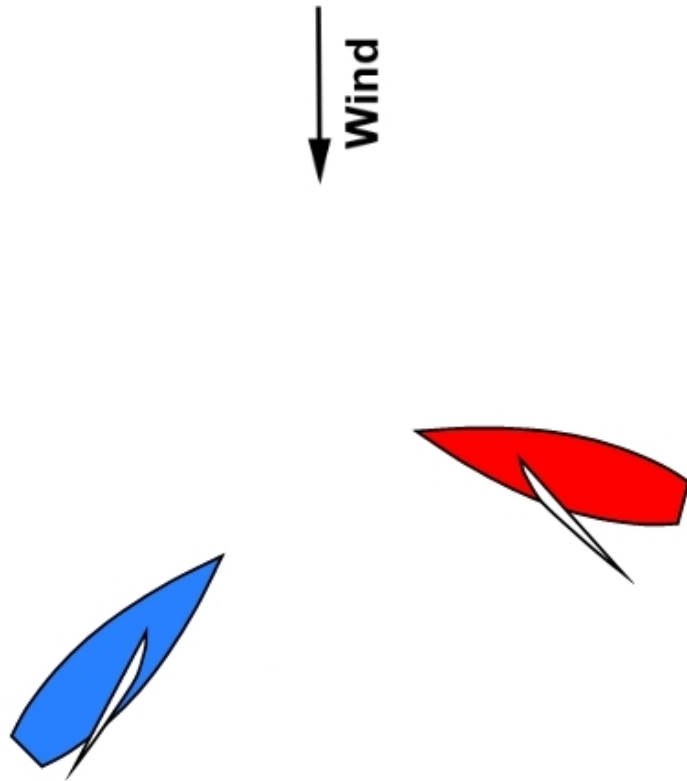


Ja:

Ein Boot ist klar achteraus eines anderen Bootes, wenn sich sein Rumpf und seine in normaler Lage befindliche Ausrüstung hinter einer geraden Linie befinden, die querab zum achterlichsten Punkt des Rumpfes oder der in normaler Lage befindlichen Ausrüstung des anderen Bootes verläuft.

Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

Überlappung?

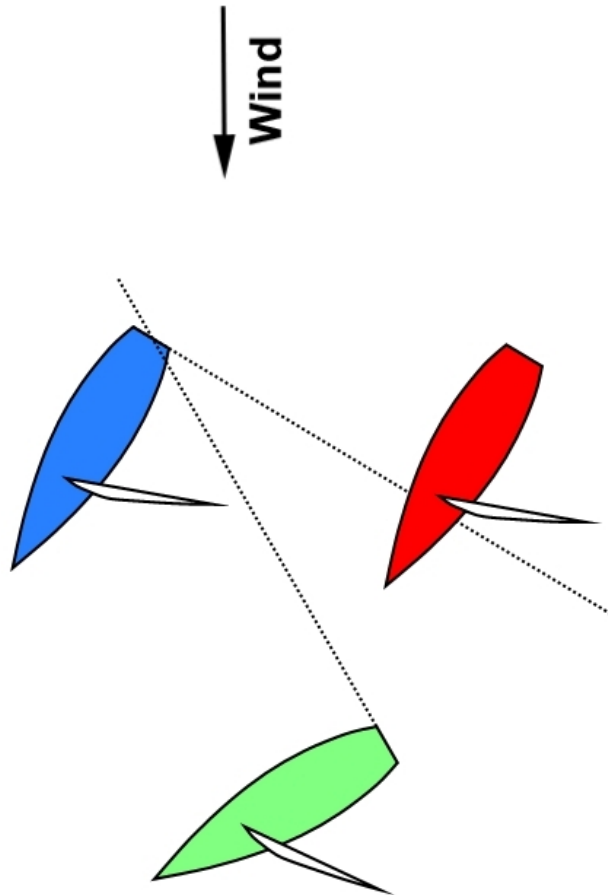


Nein:

Diese Definitionen gelten immer für Boote auf gleichem Schlag. Sie gelten zwischen Booten auf entgegengesetztem Schlag nur, wenn Regel 18 zwischen ihnen gilt oder beide tiefer als 90 Grad zum wahren Wind segeln.

Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

Überlappung (Rot und Grün)?

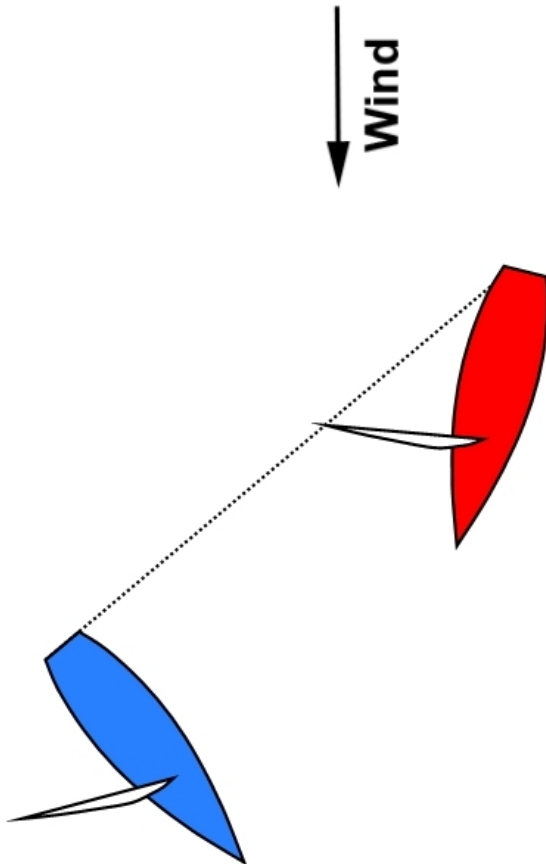


Nein:

... Sie überlappen außerdem, wenn ein zwischen ihnen liegendes Boot beide überlappt.

Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

Überlappung?

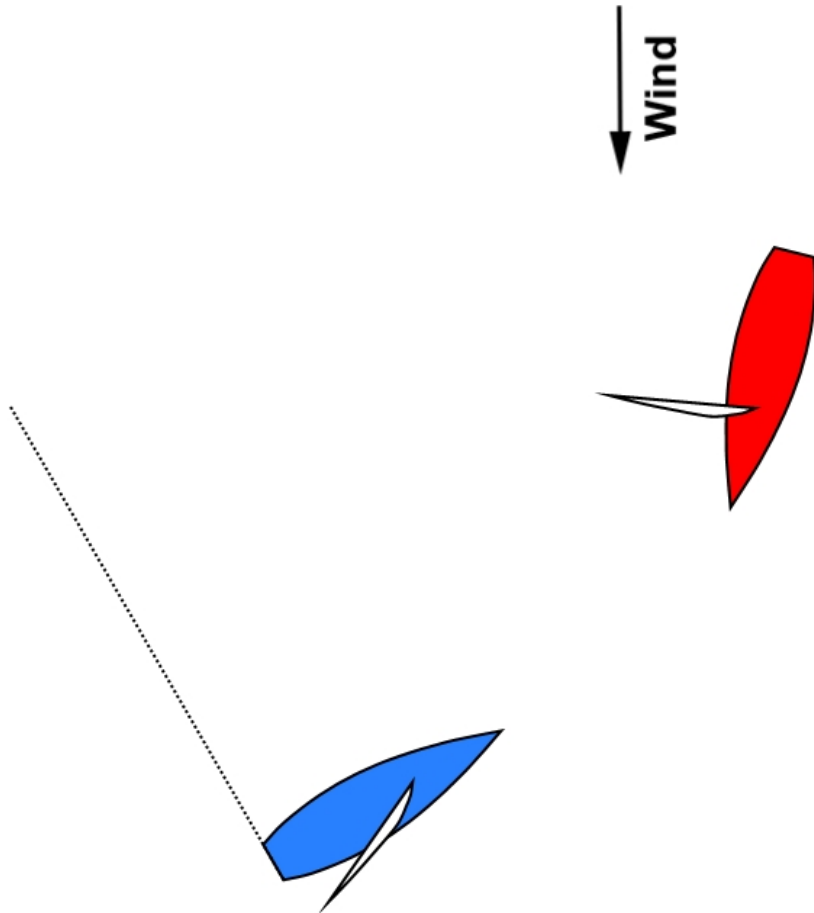


Ja:

Diese Definitionen gelten immer für Boote auf gleichem Schlag. Sie gelten zwischen Booten auf entgegengesetztem Schlag nur, wenn Regel 18 zwischen ihnen gilt oder beide tiefer als 90 Grad zum wahren Wind segeln.

Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

Überlappung?



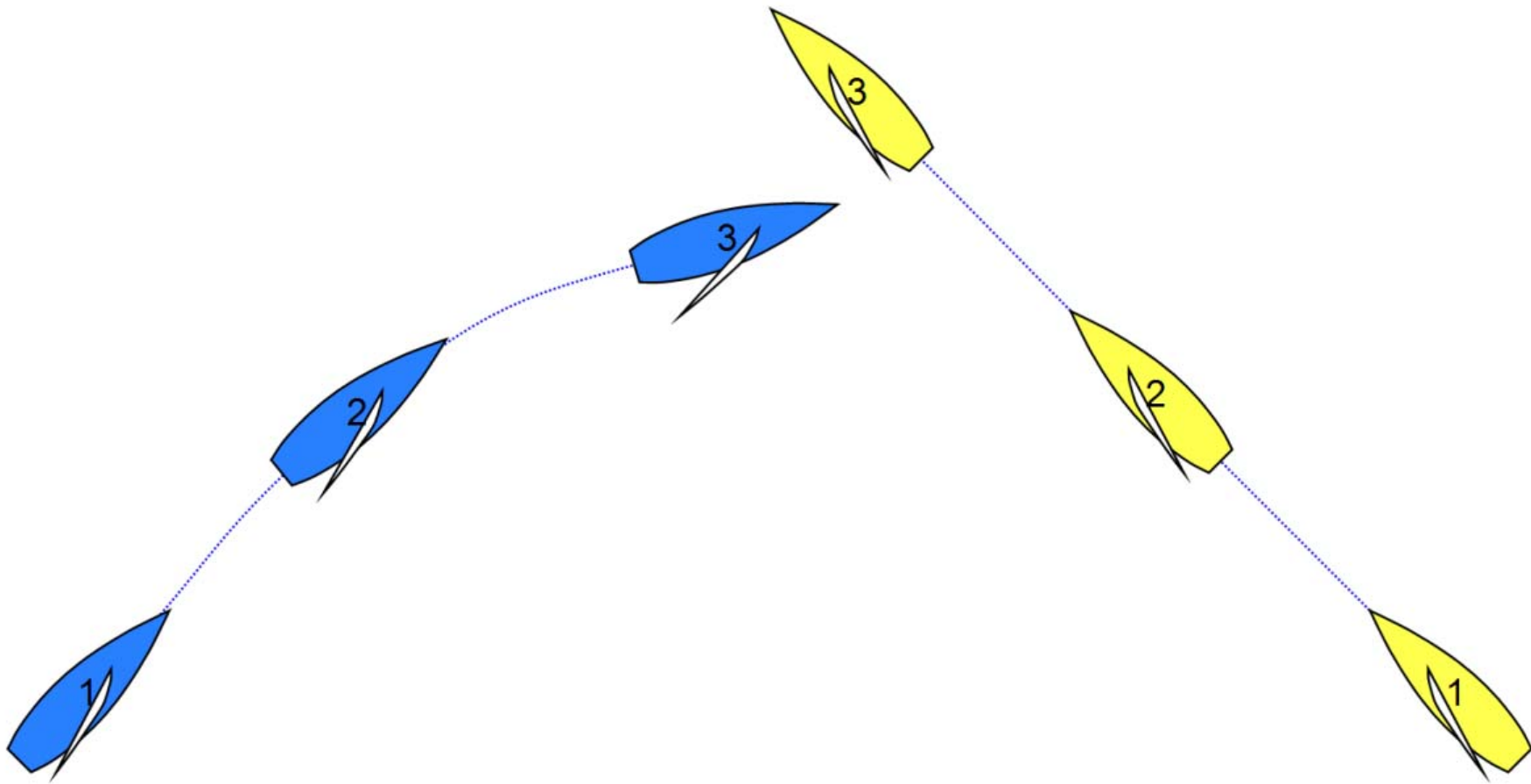
Ja:

Diese Definitionen gelten immer für Boote auf gleichem Schlag. Sie gelten zwischen Booten auf entgegengesetztem Schlag nur, wenn Regel 18 zwischen ihnen gilt oder beide tiefer als 90 Grad zum wahren Wind segeln.

Definition *Freihalten*

Ein Boot *hält* sich von einem Wegerechtboot *frei*,

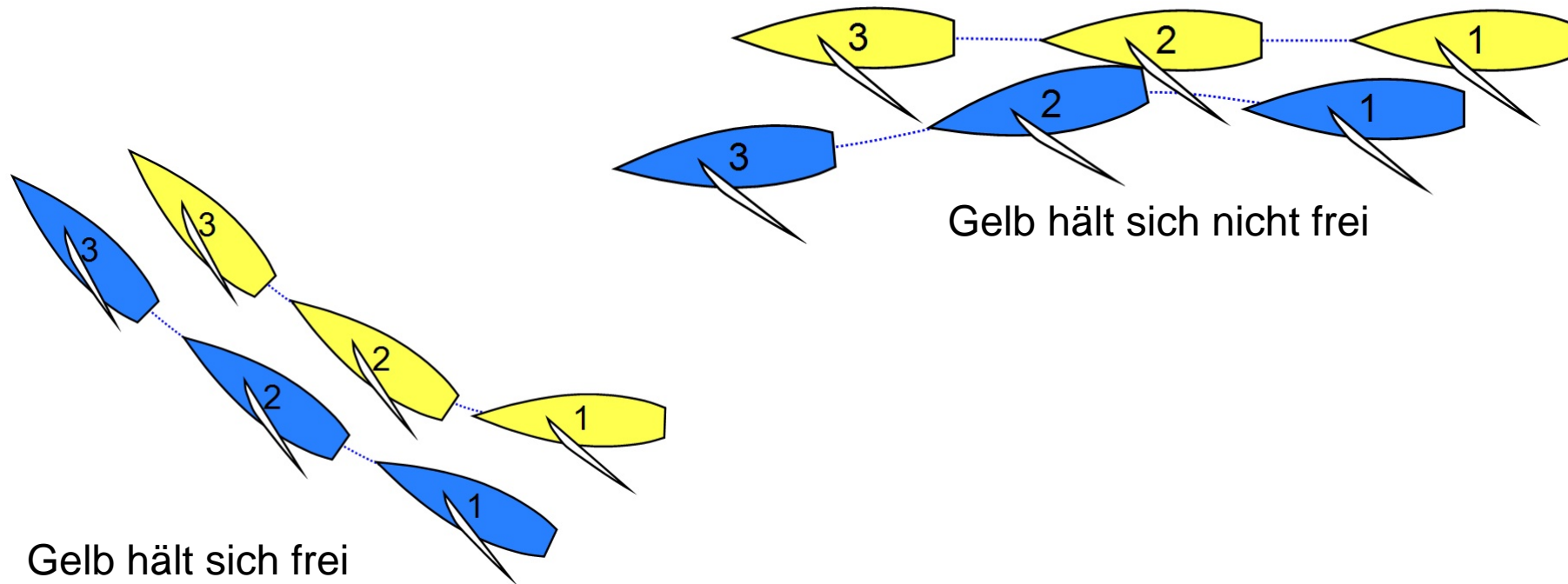
(a) wenn das Wegerechtboot seinen Kurs segeln kann, ohne Ausweichmaßnahmen ergreifen zu müssen und ...



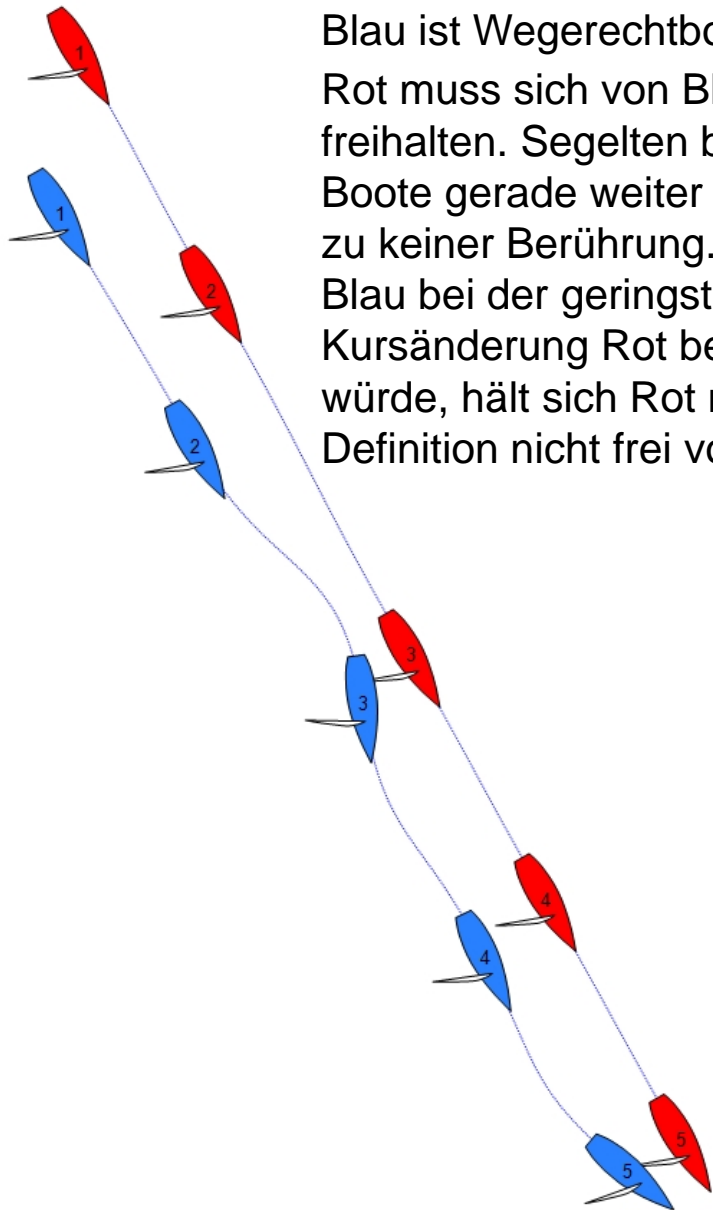
Definition *Freihalten*

Ein Boot *hält* sich von einem Wegerechtboot *frei*,

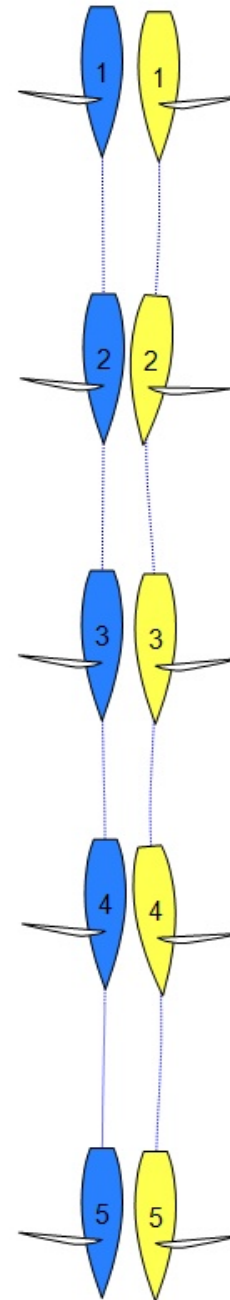
- (a) wenn das Wegerechtboot seinen Kurs segeln kann, ohne Ausweichmaßnahmen ergreifen zu müssen und
- (b) bei *überlappenden* Booten wenn das Wegerechtboot außerdem den Kurs in beide Richtungen ändern kann, ohne dass es sofort zur Berührung kommt.



Definition *Freihalten*

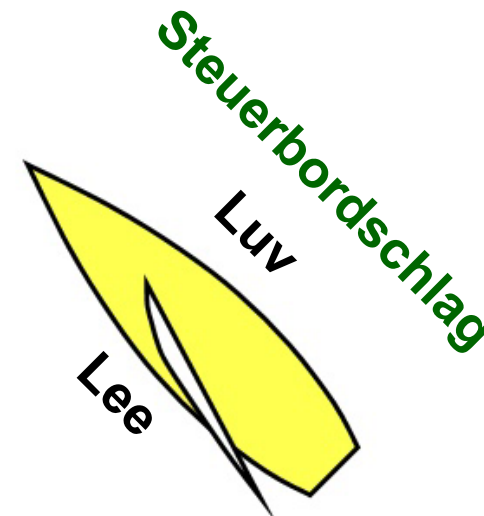
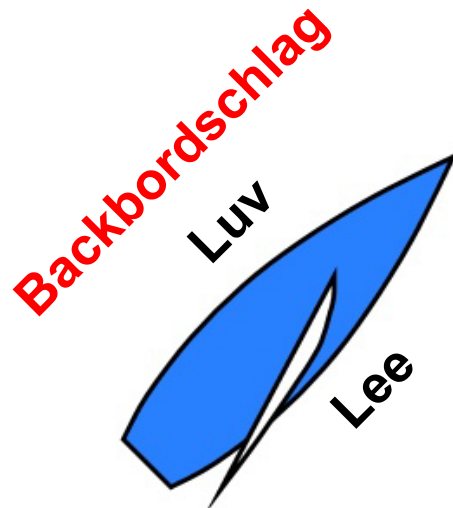


Blau ist Wegerechtboot.
Rot muss sich von Blau
freihalten. Segelten beide
Boote gerade weiter käme es
zu keiner Berührung. Da aber
Blau bei der geringsten
Kursänderung Rot berühren
würde, hält sich Rot nach
Definition nicht frei von Blau.



Gelb ist Wegerechtboot.
Blau hält sich nicht frei
von Gelb, da die
geringste Kursänderung
von Gelb zu einer
Berührung mit Blau
führen würde.

Definition Schlag Stb oder Bb, Lee und Luv



Ein Boot ist auf dem Schlag, Steuerbord (Wind von Steuerbord) oder Backbord (Wind von Backbord), der seiner Luvseite entspricht.

Die Leeseite eines Bootes ist die Seite, die vom Wind abgewandt ist oder, wenn es im Wind ist, abgewandt war. Segelt es jedoch direkt vor dem Wind oder tiefer, ist die Leeseite die Seite, auf der sich sein Großsegel befindet, die andere Bootsseite ist seine Luvseite.

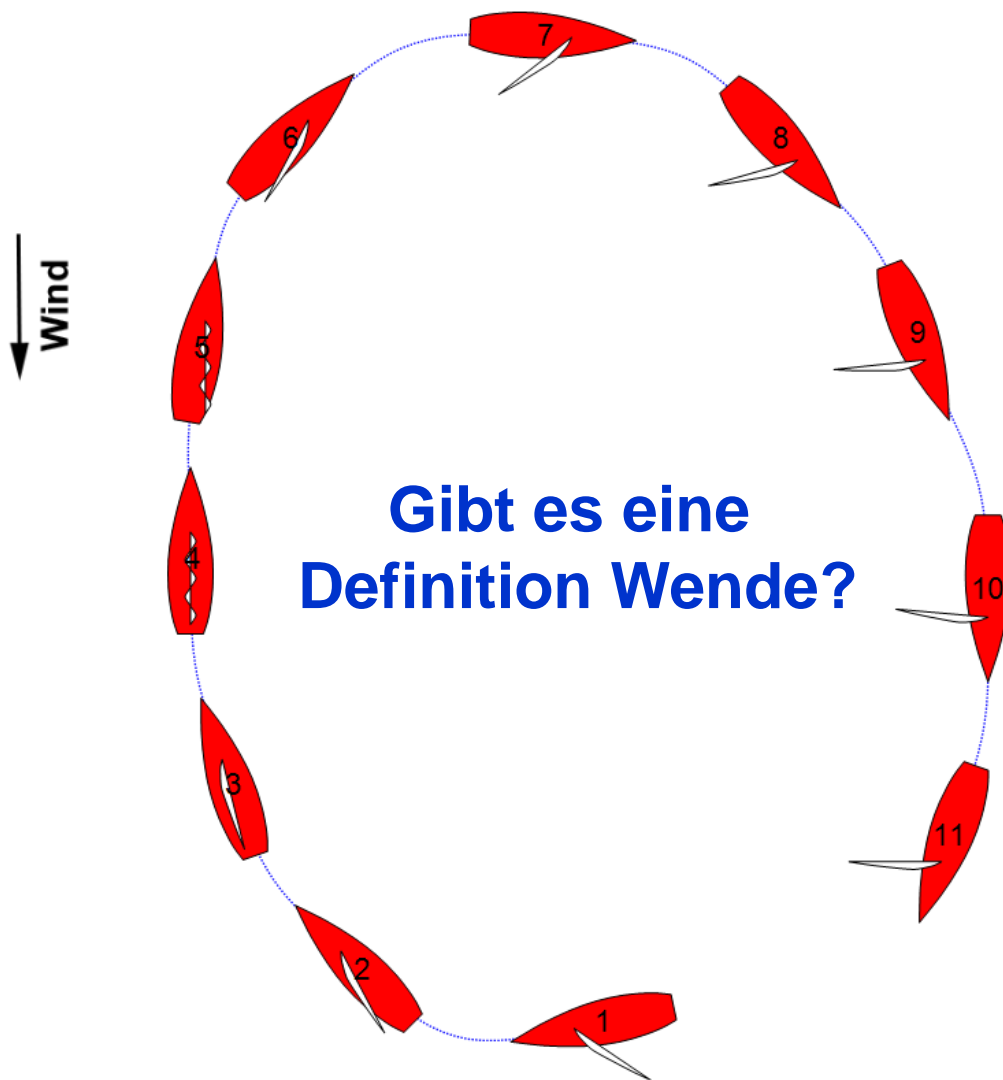
Definition Schlag Stb oder Bb, Lee und Luv



Definition Schlag Stb oder Bb, Lee und Luv



Definition Schlag Stb oder Bb, Lee und Luv



Die *Leeseite* eines Bootes ist die Seite, die vom Wind abgewandt ist oder, wenn es im Wind ist, abgewandt war.

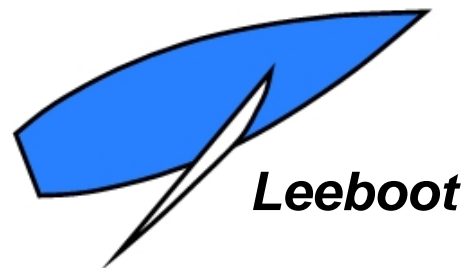
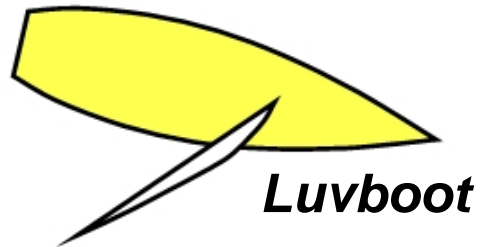
Segelt es jedoch direkt vor dem Wind oder tiefer, ist die *Leeseite* die Seite, auf der sich sein Großsegel befindet, die andere Bootsseite ist seine *Luvseite*.

Das Boot segelt bis zur Pos. 4 auf Steuerbord-Schlag (mit Wind von Stb) und ab Pos. 5 bis Pos. 11 auf Backbord-Schlag (mit Wind von Bb).

Es gibt keine Definition Wende!

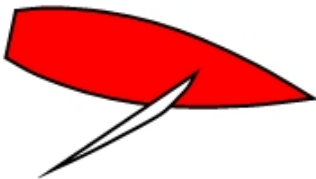
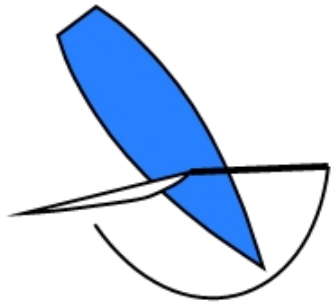
WR 13 (Während des Wendens) beschreibt lediglich, wie lange sich ein Boot freihalten muss, nachdem es mit dem Bug durch den Wind gegangen ist.

Definition *Schlag Stb* oder *Bb*, *Lee* und *Luv*



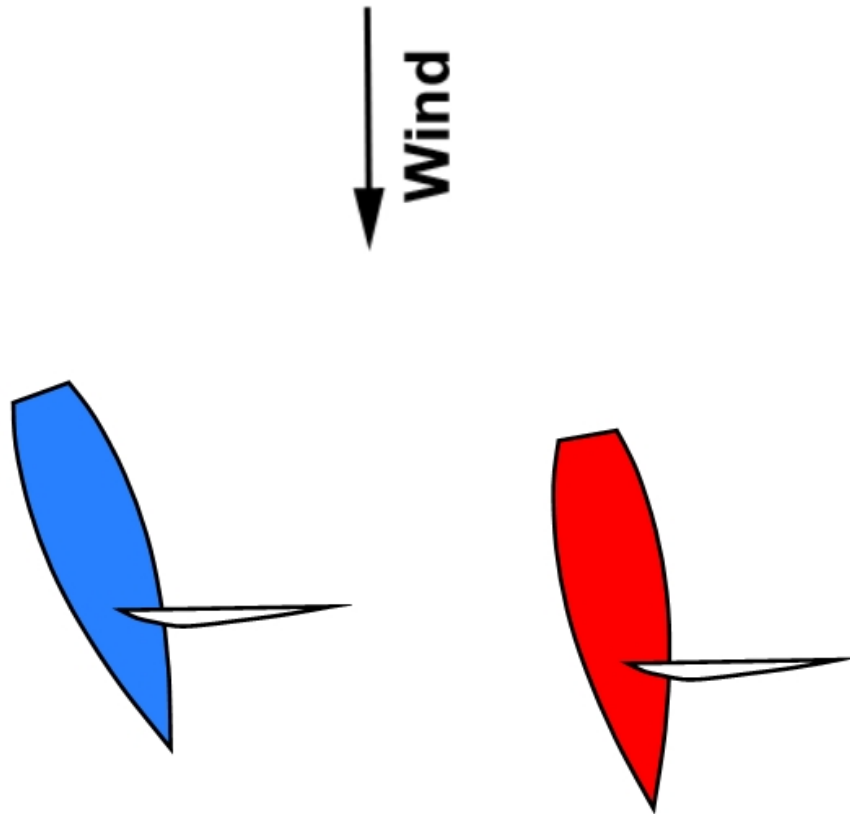
Wenn zwei Boote *auf gleichem Schlag überlappen*, so ist das auf der *Leeseite* des anderen liegende Boot das *Leeboot*. Das andere ist das *Luvboot*.

Wer ist Leeboot ?



Rot (in Lee von Blau)

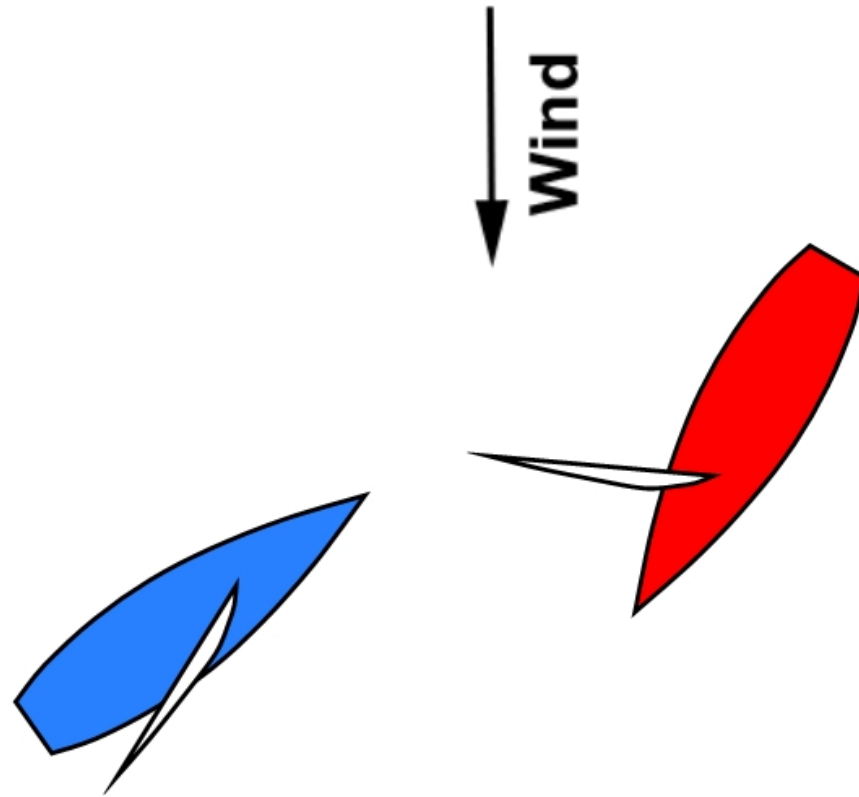
Wer ist Leeboot ?



Rot:

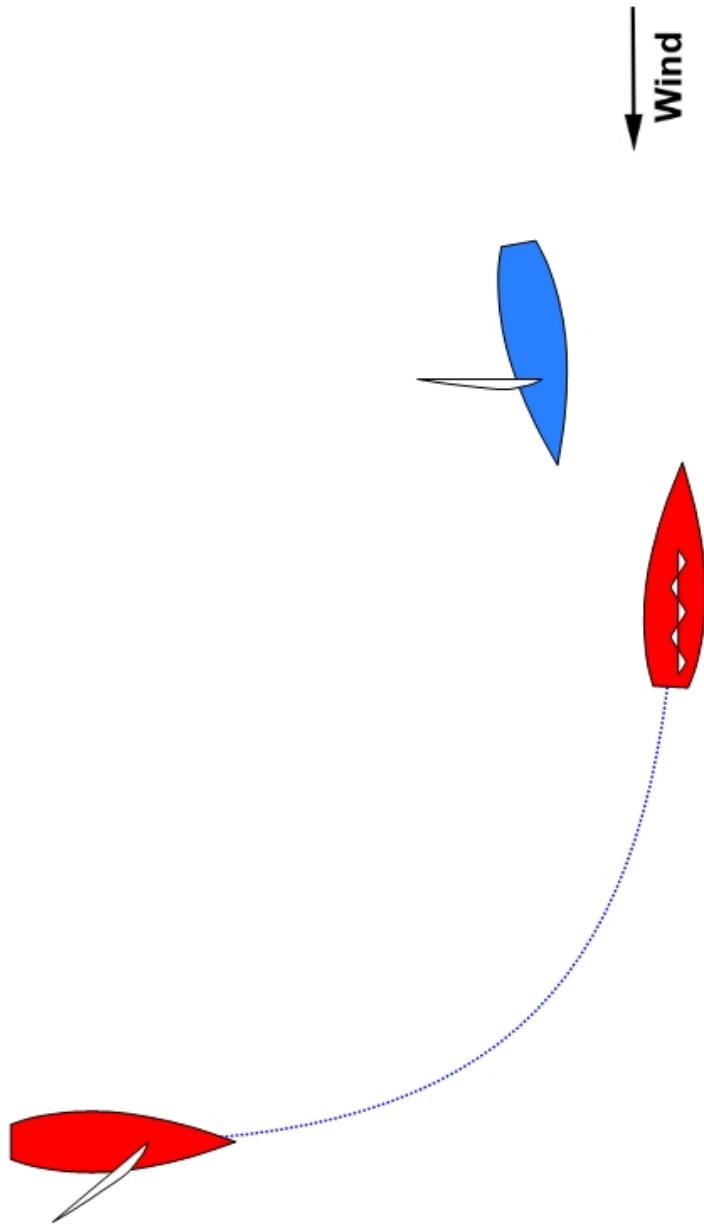
Segelt es jedoch direkt vor dem Wind oder tiefer, ist die Leeseite die Seite, auf der sich sein Großsegel befindet ...

Wer ist Leeboot ?



Gemäß Definition beide!
Blau ist in Lee von Rot,
Rot ist in Lee von Blau.

Wer ist Leeboot ?



Gemäß Definition Rot:
Die Leeseite eines Bootes ist die Seite,
die vom Wind abgewandt ist oder, wenn
es im Wind ist, abgewandt war.

Definition *Raum*

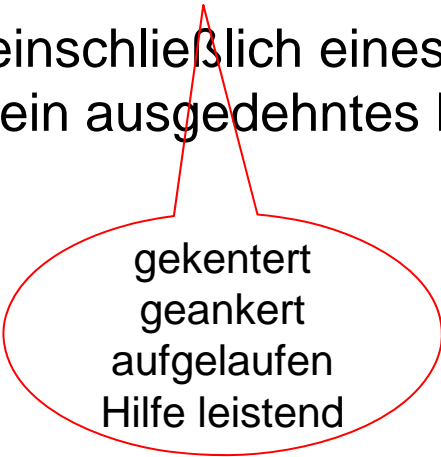
Der Platz, den ein Boot unter den gegebenen Umständen benötigt, einschließlich dem Platz den es benötigt um seine Verpflichtungen nach Regeln des Teils 2 und Regel 31 zu erfüllen, wenn es unverzüglich in guter Seemannschaft manövriert.

... in guter Seemannschaft ...?

Der Ausdruck 'in guter Seemannschaft' in der Definition *Raum* bezieht sich auf eine Bootsbedienung, wie sie vernünftigerweise von einer kompetenten aber nicht spitzenmäßigen Mannschaft mit der für das Boot vorgesehenen Anzahl an Mannschaftsmitgliedern zu erwarten ist (Case 103).

Definition *Hindernis*

- ✓ Ein Gegenstand, den ein Boot, wenn es direkt darauf zu segelt und eine seiner Rumpflängen davon entfernt ist, nicht passieren kann, ohne den Kurs erheblich zu ändern.
- ✓ Ein Gegenstand, der nur an einer Seite sicher passiert werden kann und ein in den Segelanweisungen so gekennzeichnetes Gebiet sind ebenfalls Hindernisse.
- ✓ Jedoch ist ein Boot, das sich in der Wettfahrt befindet, kein Hindernis für andere Boote, außer wenn diese verpflichtet sind, sich von ihm frei zu halten oder ihm auszuweichen, wenn Regel 23 gilt.
- ✓ Ein in Fahrt befindliches Schiff, einschließlich eines in der Wettfahrt befindlichen Bootes, ist niemals ein ausgedehntes Hindernis.



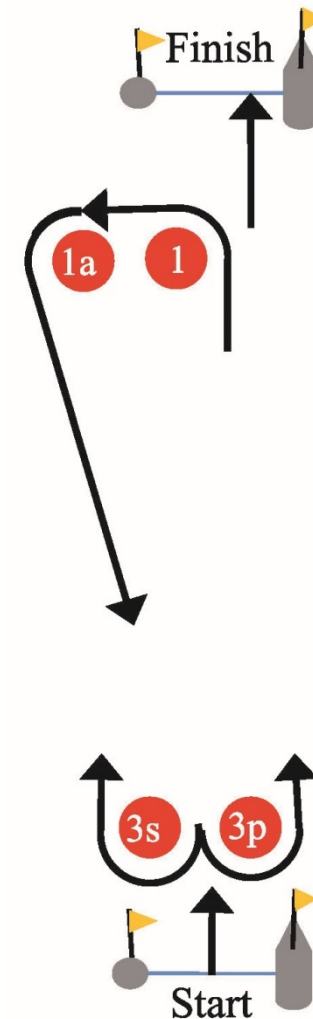
gekentert
geankert
aufgelaufen
Hilfe leistend

Definition *Bahnmarke*

Ein Gegenstand, bei dem die Segelanweisungen verlangen, dass ein Boot ihn auf einer angegebenen Seite lassen muss und ein Wettfahrtsleitungsboot, das von schiffbarem Wasser umgeben und Start- oder Ziellinienbegrenzung ist. Eine Ankerleine oder ein unbeabsichtigt an der *Bahnmarke* hängender Gegenstand gehören nicht dazu.



Eine Boje am Bootsende der Startlinie z.B. zum Schutz des Bootes ist eindeutig ein Teil der *Bahnmarke*.



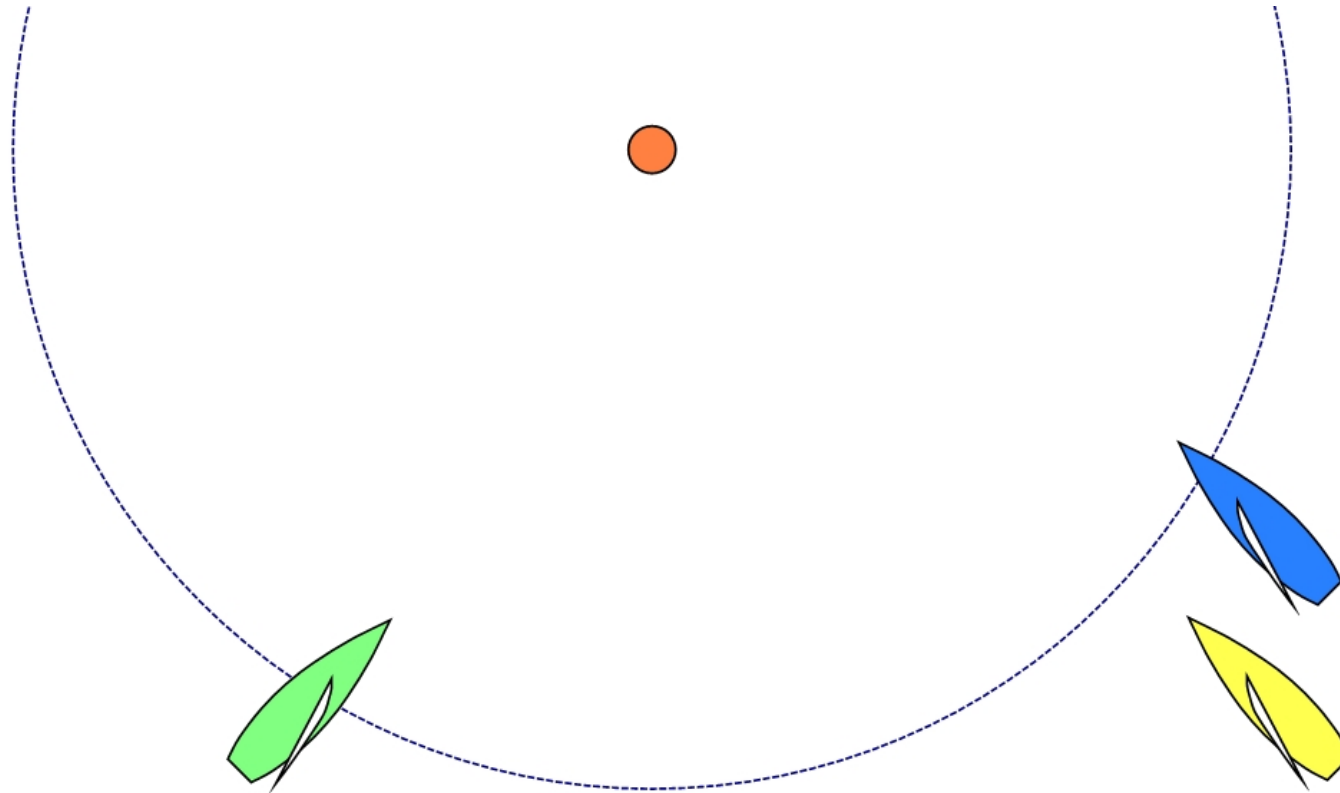
Definition Zone



Der Bereich um eine *Bahnmarke* innerhalb eines Abstandes von drei der Rumpflängen des Bootes, das ihr näher ist. Ein Boot ist in der *Zone*, wenn irgendein Teil seines Rumpfes in der *Zone* ist.

Definition Zone

Welche Boote befinden sich in der Zone?

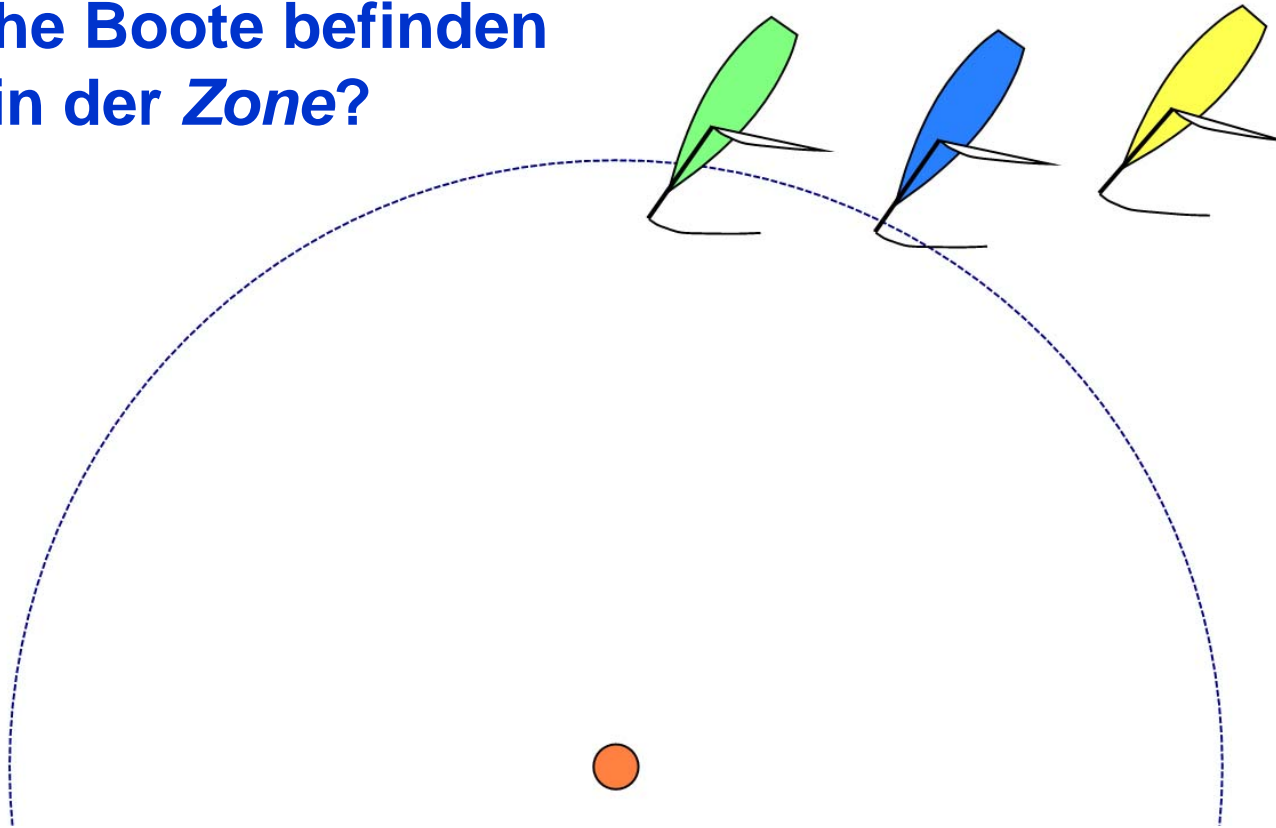


Der Bereich um eine *Bahnmarke* innerhalb eines Abstandes von drei der Rumpflängen des Bootes, das ihr näher ist.

Ein Boot ist in der *Zone*, wenn **irgend ein Teil seines Rumpfes** in der *Zone* ist.

Definition Zone

Welche Boote befinden sich in der *Zone*?



Der Bereich um eine *Bahnmarke* innerhalb eines Abstandes von drei der Rumpflängen des Bootes, das ihr näher ist.

Ein Boot ist in der *Zone*, wenn **irgend ein Teil seines Rumpfes** in der *Zone* ist.

Nur das grüne Boot ist in der *Zone*! Spinnaker, Gennakerbäume oder ähnliches zählen nicht.

Definition *Bahnmarken-Raum*

Bahnmarken-Raum ist der *Raum* für ein Boot um eine *Bahnmarke* auf der vorgeschriebenen Seite zu lassen.

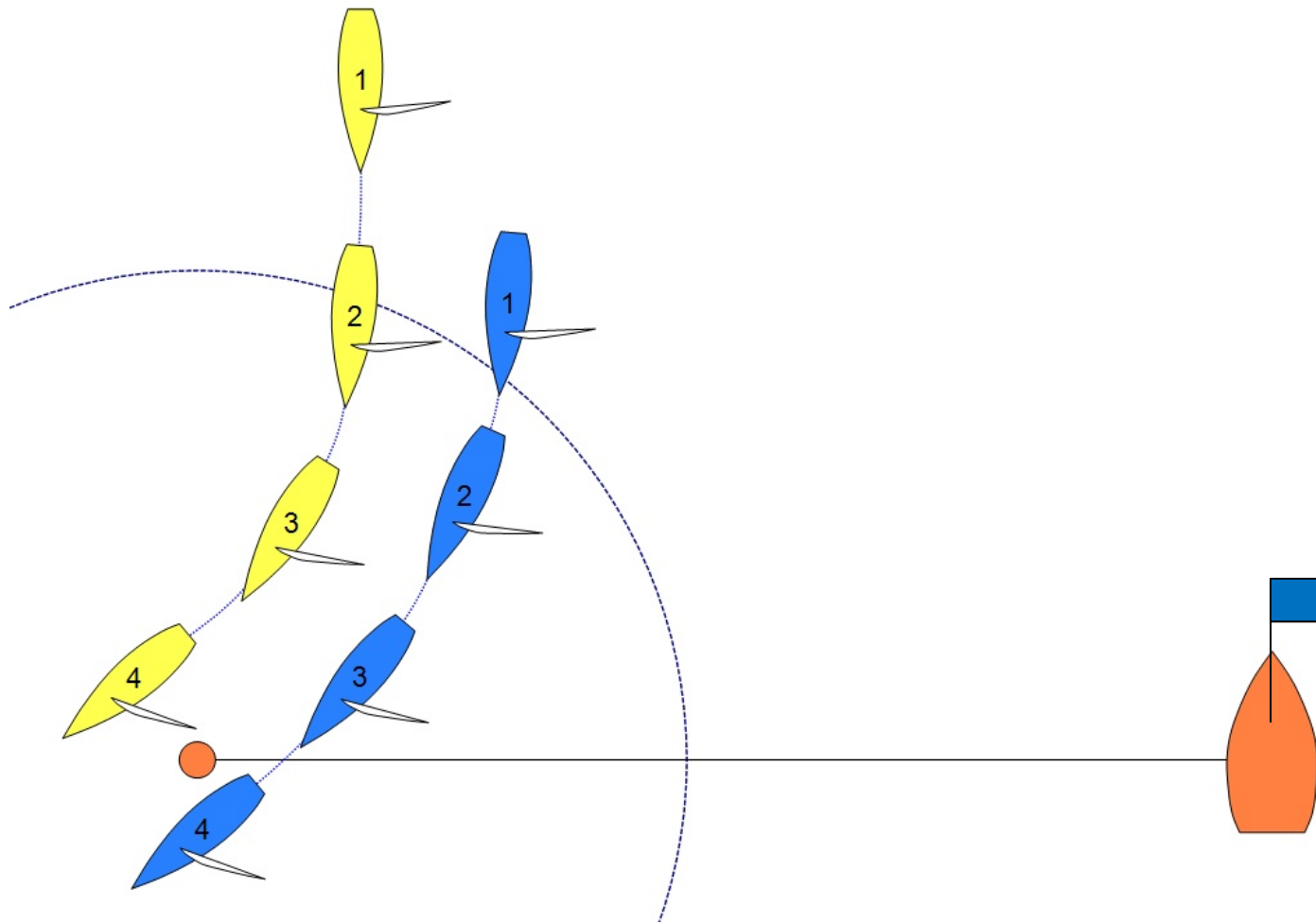
Außerdem

- a) der *Raum* um zur *Bahnmarke* zu segeln, wenn sein *richtiger Kurs* ist nahe an der *Bahnmarke* zu segeln (= direkter Kurs zur *Bahnmarke*) und
- b) der *Raum* um die *Bahnmarke* zu runden, wie es zum Absegeln der Bahn notwendig ist (= Raum z.B. zum Anluven).

Jedoch schließt *Bahnmarken-Raum* nicht den *Raum* zum Wenden für ein Boot ein, außer es *überlappt* innen und in *Luv* mit einem Boot das ihm *Bahnmarken-Raum* geben muss und wenn es nach der Wende die *Bahnmarke* anliegen kann.

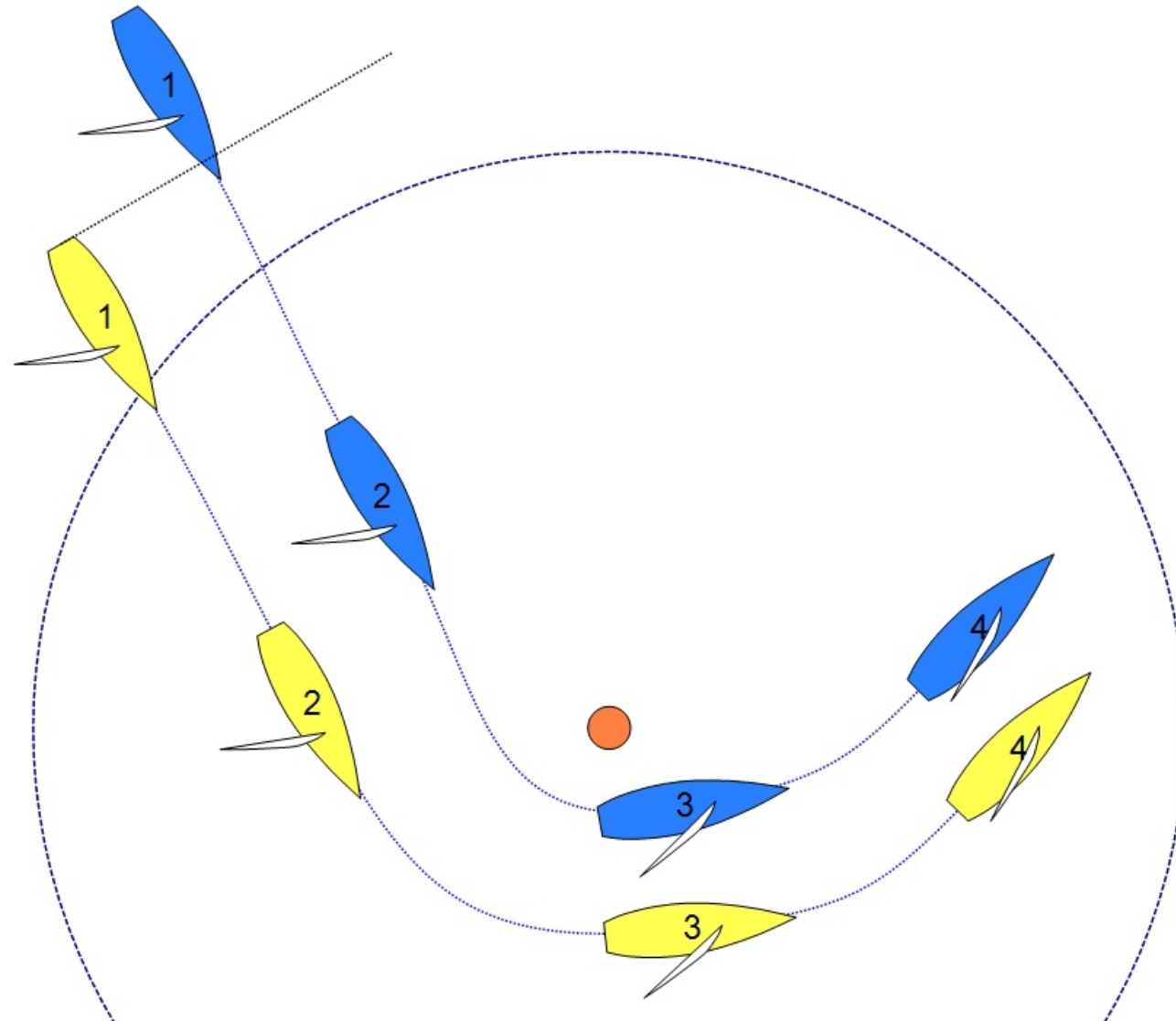
Definition *Bahnmarken-Raum*

... der *Raum* um zur *Bahnmarke* zu segeln, wenn sein *richtiger Kurs* ist nahe an der *Bahnmarke* zu segeln



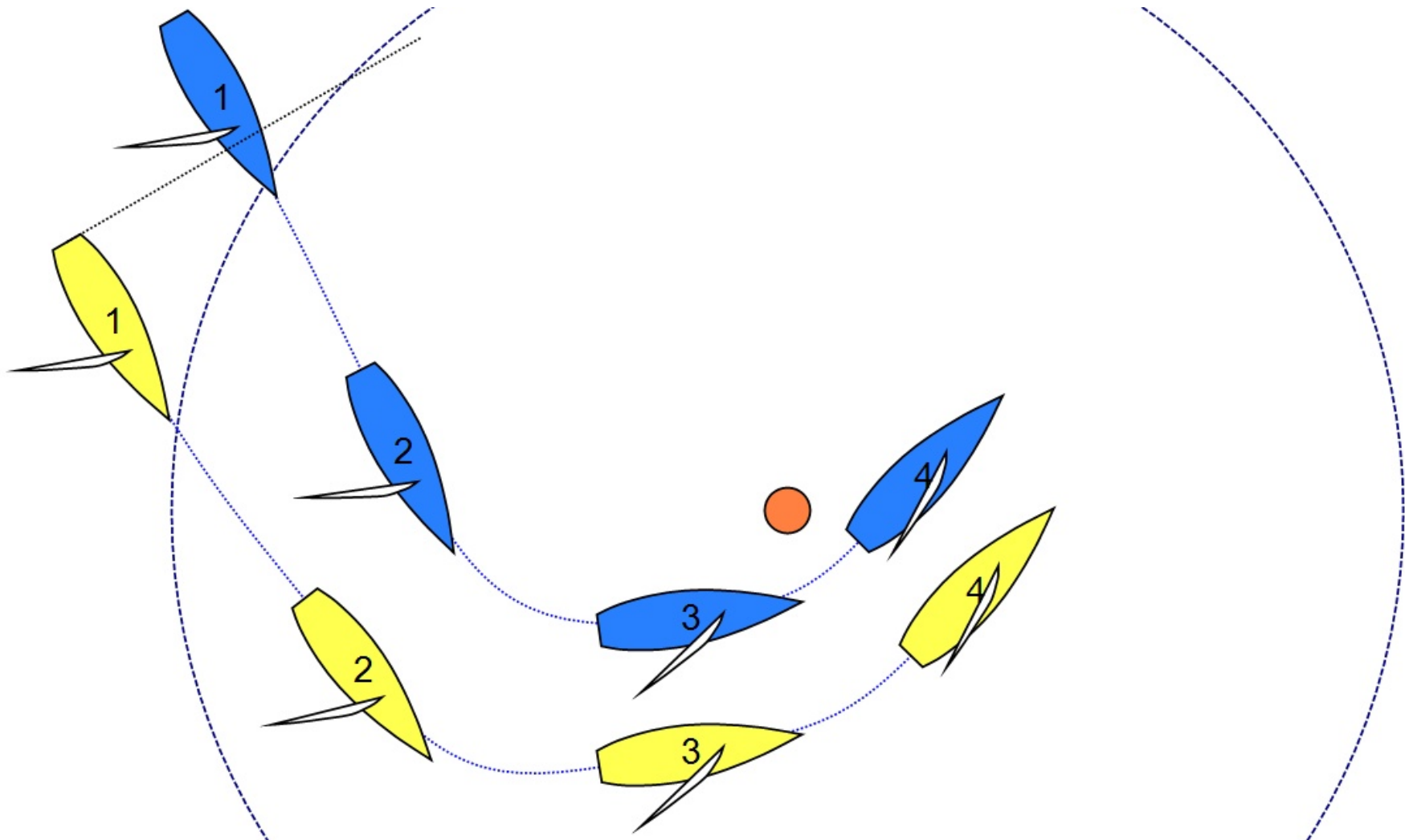
Definition *Bahnmarken-Raum*

... der *Raum* um die *Bahnmarke* zu runden, wie es zum Absegeln der Bahn notwendig ist.



Definition *Bahnmarken-Raum*

... der *Raum* um die *Bahnmarke* zu runden, wie es zum Absegeln der Bahn notwendig ist.

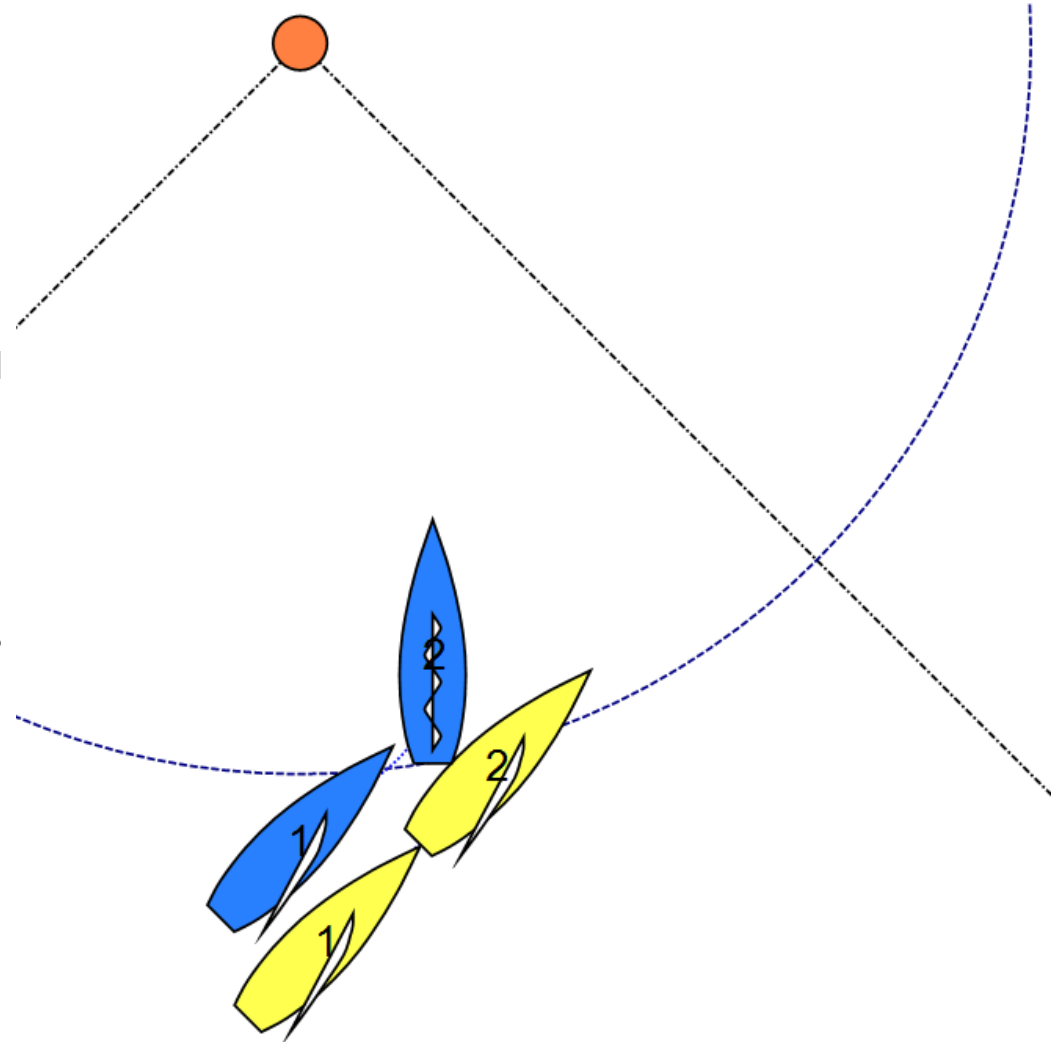


Definition *Bahnmarken-Raum*

Muss Gelb Blau Raum für die Wende geben?

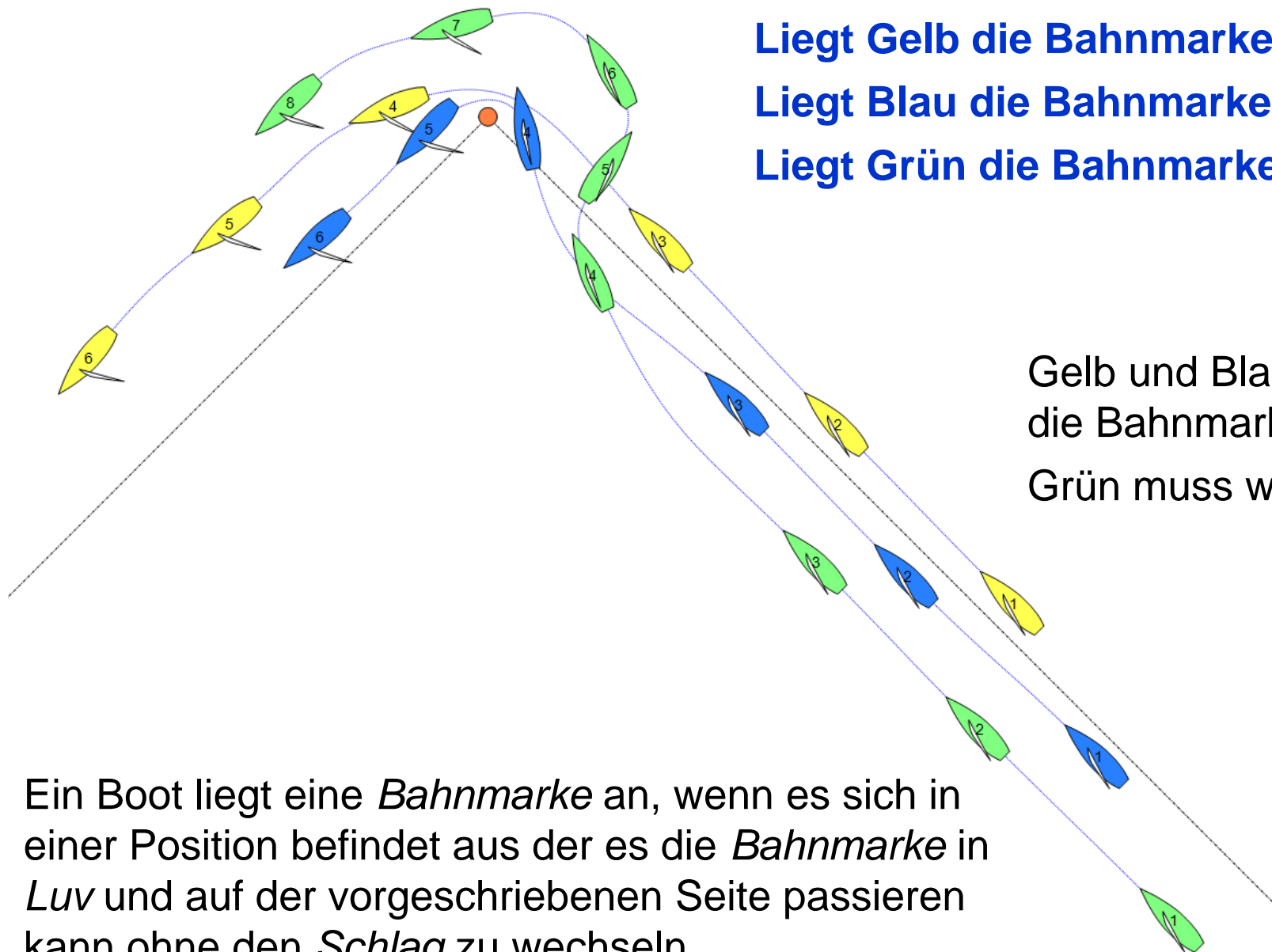
Bahnmarken-Raum ist der *Raum* für ein Boot um eine *Bahnmarke* auf der vorgeschriebenen Seite zu lassen ...

... Jedoch schließt *Bahnmarken-Raum* nicht den *Raum* zum Wenden für ein Boot ein, außer es *überlappt* innen und in *Luv* mit einem Boot das ihm *Bahnmarken-Raum* geben muss und wenn es nach der Wende die *Bahnmarke* anliegen kann.



Gelb muss keinen Raum für die Wende geben, da Blau nach der Wende die *Bahnmarke* nicht anliegen kann.

Definition *Anliegen*



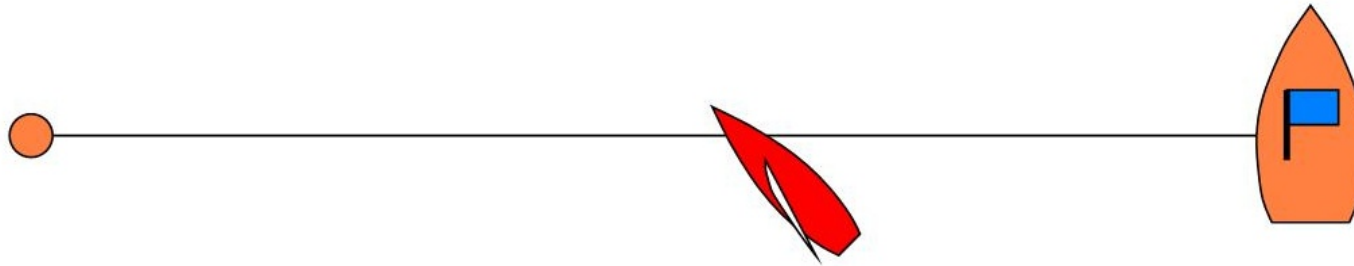
Liegt Gelb die Bahnmarke an?
Liegt Blau die Bahnmarke an?
Liegt Grün die Bahnmarke an?

Gelb und Blau liegen
die Bahnmarke an.
Grün muss wenden.

Ein Boot liegt eine *Bahnmarke* an, wenn es sich in einer Position befindet aus der es die *Bahnmarke* in *Luv* und auf der vorgeschriebenen Seite passieren kann ohne den *Schlag* zu wechseln.

Definition *Zieldurchgang*

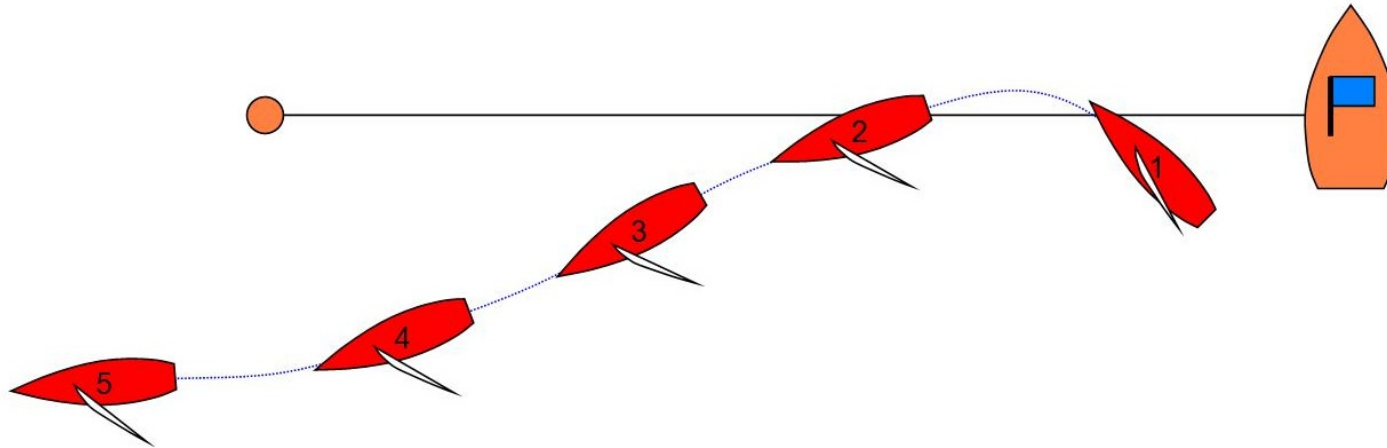
Wann geht das Boot durchs Ziel?



Ein Boot geht *durchs Ziel*, sobald irgendein Teil seines Rumpfes oder seiner in normaler Lage befindlichen Besatzung oder Ausrüstung die Ziellinie von der Bahnseite her überquert.

Definitionen *Zieldurchgang, in einer Wettfahrt*

Wann hat das Boot die Wettfahrt beendet?



Das Boot geht in Pos. 1 durchs Ziel.

In Pos. 5 hat es die Wettfahrt beendet (egal in welche Richtung das Boot wegfährt und egal, ob es vollständig die Ziellinie überquert hat!).

Ein Boot befindet sich in einer Wettfahrt von seinem Vorbereitungssignal an, bis es entweder durchs Ziel gegangen und klar von der Ziellinie und den Ziel-Bahnmarken ist oder aufgegeben hat oder bis die Wettfahrtleitung einen allgemeinen Rückruf, eine Verschiebung oder einen Abbruch signalisiert.

Definition *Zieldurchgang*

Ist das Boot durchs Ziel gegangen?



Ein Boot geht *durchs Ziel*, sobald irgendein Teil seines Rumpfes oder seiner in normaler Lage befindlichen Besatzung oder Ausrüstung die Ziellinie von der Bahnseite her überquert.

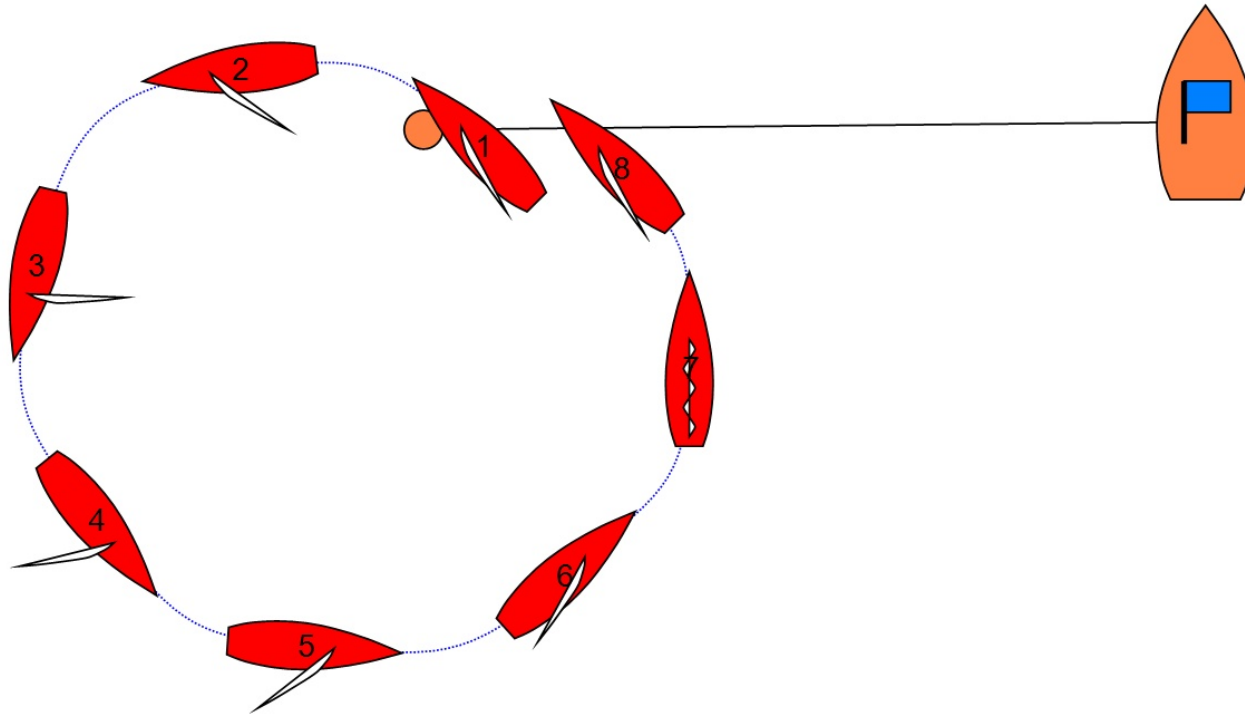
Jedoch ist es noch nicht *durchs Ziel gegangen*, wenn es nach Überquerung der Ziellinie

(a) eine Strafe nach Regel 44.2 ausführt, ...

Falls das Boot keine Strafe ausführt, ist es durchs Ziel gegangen!

Definition *Zieldurchgang*

Wurde die Strafe korrekt ausgeführt?



Jedoch ist es noch nicht *durchs Ziel gegangen*, wenn es nach Überquerung der Ziellinie

(a) eine Strafe nach Regel 44.2 ausführt, ...

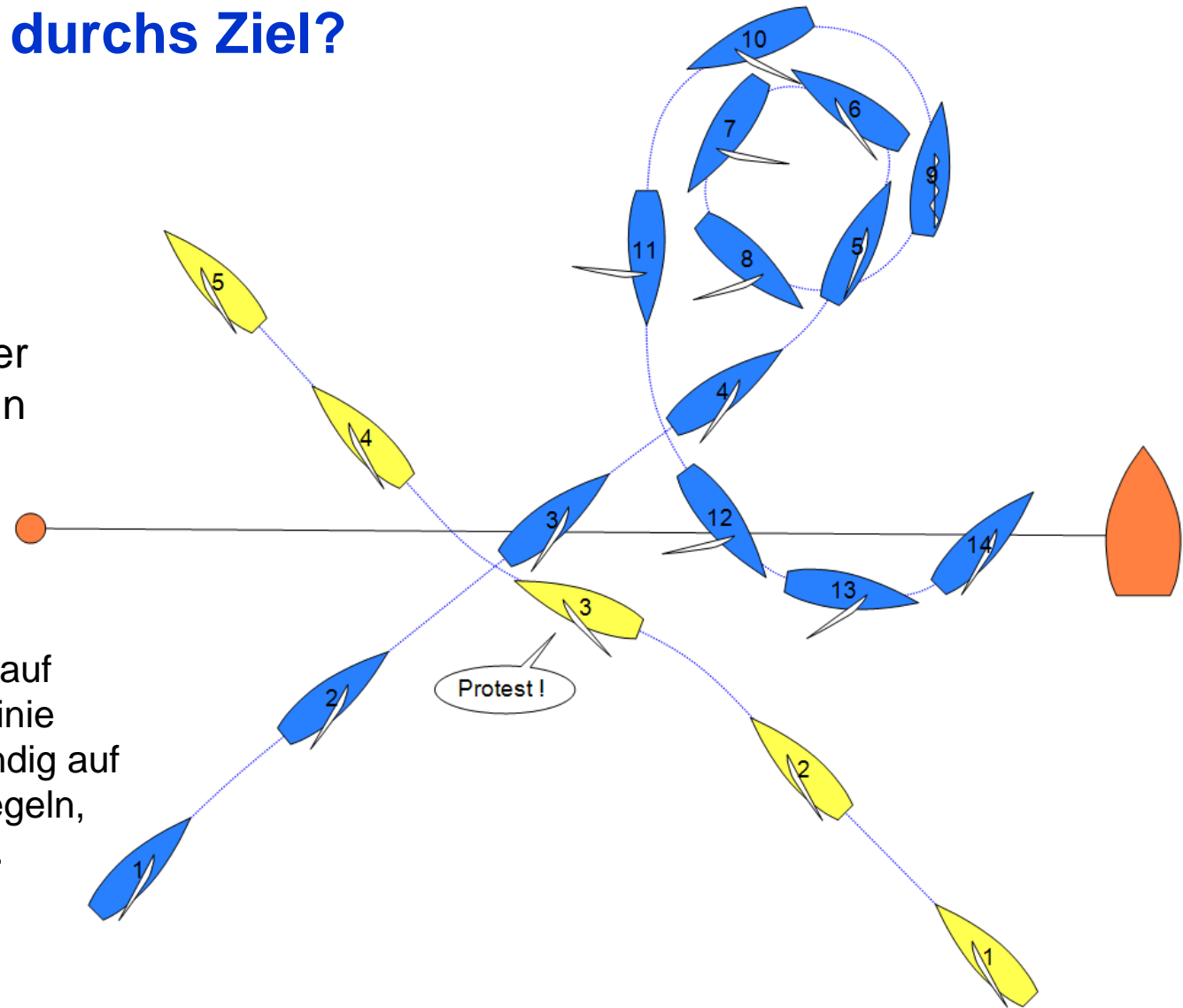
Wenn ein Boot die Strafe auf oder in der Nähe der Ziellinie ausführt, muss es vollständig auf die Bahnseite der Linie segeln, bevor es durchs Ziel geht (WR 44.2 letzter Satz).

Definition *Zieldurchgang*

**Wurde die Strafe korrekt ausgeführt?
Wann geht Blau durchs Ziel?**

Blau geht nach korrekter Ausführung der Strafe in Pos. 14 durchs Ziel.

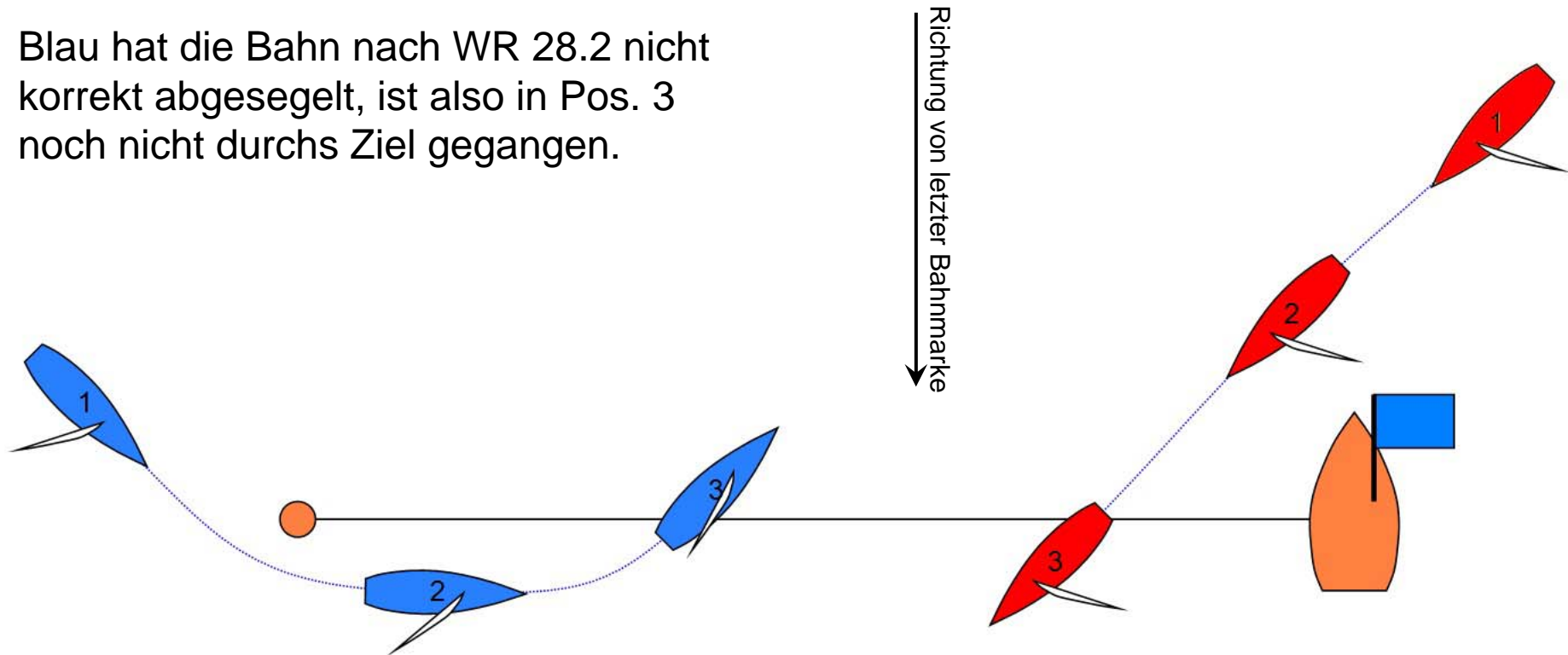
WR 44.2 letzter Satz:
Wenn ein Boot die Strafe auf oder in der Nähe der Ziellinie ausführt, muss es vollständig auf die Bahnseite der Linie segeln, bevor es durchs Ziel geht.



Definition *Zieldurchgang*

Ist Blau durchs Ziel gegangen?

Blau hat die Bahn nach WR 28.2 nicht korrekt absegelt, ist also in Pos. 3 noch nicht durchs Ziel gegangen.



Jedoch ist es noch nicht *durchs Ziel gegangen*, wenn es nach Überquerung der Ziellinie

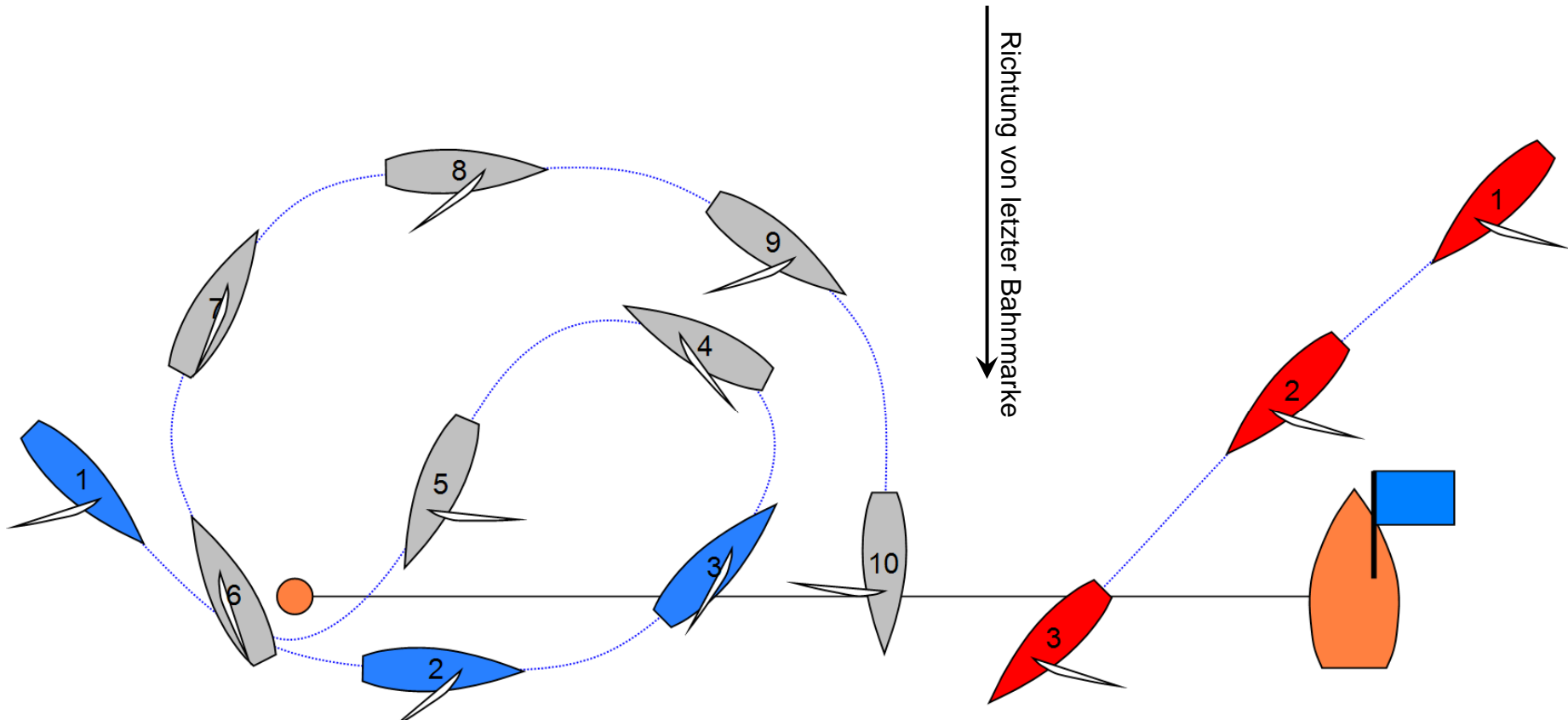
- (a) eine Strafe nach Regel 44.2 ausführt,
- (b) einen an der Ziellinie begangenen Fehler gemäß Regel 28.2 berichtigt oder
- (c) weiter die Bahn absegelt.

WR 28 Absegeln der Bahn

- 28.1** Ein Boot muss *starten*, die in den Segelanweisungen beschriebene Bahn segeln und *durch das Ziel gehen*. Während es das tut, darf es eine *Bahnmarke* auf beliebiger Seite lassen, die den Schenkel auf dem es segelt weder beginnt, begrenzt noch beendet. Nach dem *Zieldurchgang* muss es die Ziellinie nicht vollständig durchsegeln.
- 28.2** Eine Schnur, die die Spur eines Bootes von dem Zeitpunkt an darstellt, an dem es sich der Startlinie von der Vorstartseite nähert um zu *starten*, bis es *durchs Ziel geht* muss, wenn diese straff gezogen wird;
- a) jede *Bahnmarke* auf der richtigen Seite und in der richtigen Reihenfolge passieren,
 - b) alle zu rundenden *Bahnmarken* berühren, und
 - c) zwischen den *Bahnmarken* eines Tores, aus der Richtung der vorherigen *Bahnmarke* kommend, hindurchführen.
- Es kann jeden Fehler korrigieren, um dieser Regel zu entsprechen, sofern es noch nicht *durchs Ziel gegangen* ist.

Definition *Zieldurchgang*

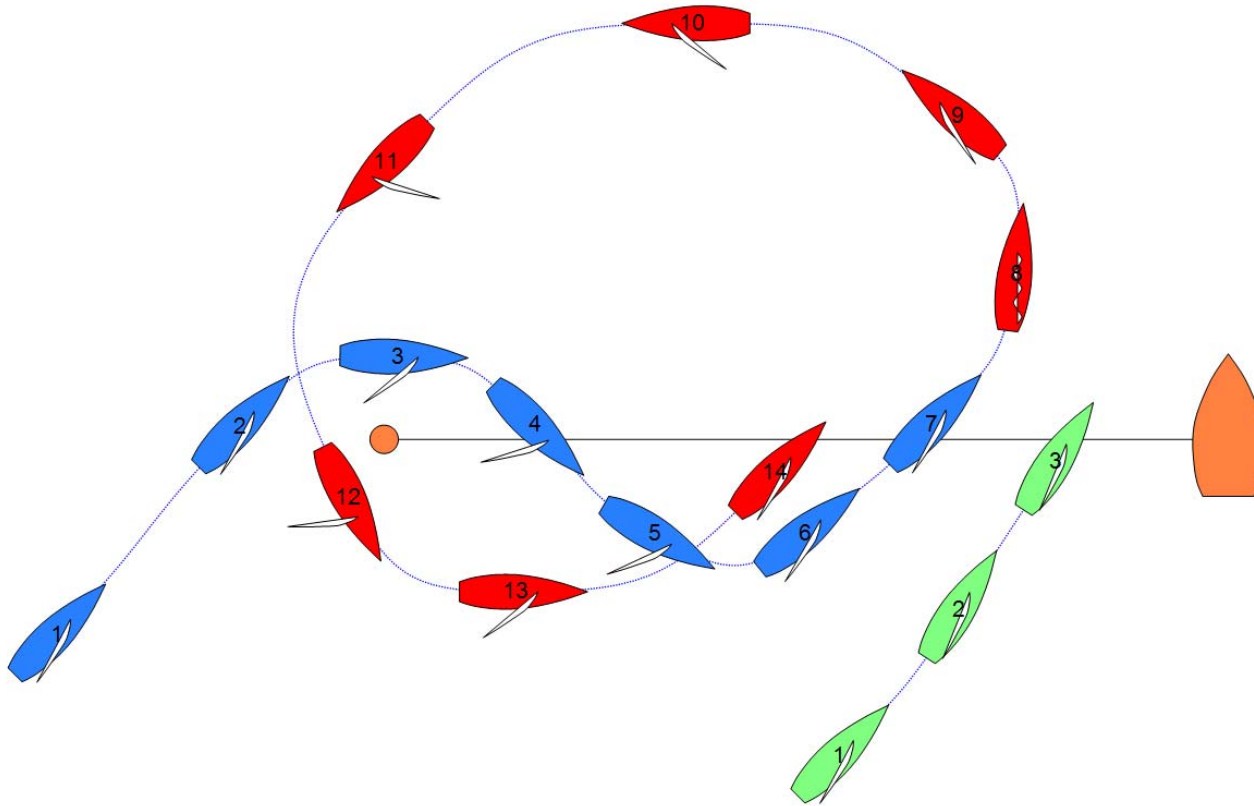
Wurde der Fehler an der Ziellinie korrigiert?



Das Boot hat den Fehler an der Ziellinie gemäß WR 28.2 berichtigt.
Der Zieldurchgang erfolgt in Pos. 10.

Definition *Zieldurchgang*

Ist Blau durchs Ziel gegangen?



Jedoch ist es noch nicht *durchs Ziel gegangen*, wenn es nach Überquerung der Ziellinie

(a) eine Strafe nach Regel 44.2 ausführt,

(b) einen an der Ziellinie begangenen Fehler gemäß Regel 28.2 berichtigt

Definition *Richtiger Kurs*

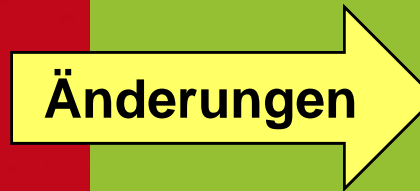
Ein Kurs, den ein Boot in Abwesenheit der anderen Boote, auf die sich die Regel mit diesem Begriff bezieht, segeln würde, um so schnell wie möglich durchs Ziel zu gehen. Vor dem Startsignal hat ein Boot keinen *richtigen Kurs*.



WETTFAHRTREGELN SEGELN
2013–2016

Deutsche und englische Ausgabe

Deutscher Segler-Verband
Österreichischer Segel-Verband
Schweizerischer Segelverband



WETTFAHRTREGELN SEGELN
2017–2020

Deutsche und englische Ausgabe

Deutscher Segler-Verband
Österreichischer Segel-Verband
Schweizerischer Segelverband

Änderungen, Ergänzungen WR 2017-2020

Begriffe

- ✓ Wettfahrtkomitee (Race Committee)
- ✓ Protestkomitee (Protest Committee)
- ✓ Technisches Komitee (Technical Committee)
- ✓ Anhörung (hearing)
- ✓ Boot (boat), Fahrzeug (vessel)
- ✓ Auf gleichem Schlag (on the same tack)
- ✓ Auf entgegengesetztem Schlag (on opposite tack)
- ✓ Backbordschlag (port tack - Wind von Backbord)
- ✓ Steuerbordschlag (starbord tack - Wind von Steuerbord))

Definitionen

- ✓ Interessenkonflikt (bisher Interessierte Partei)
- ✓ Partei (erweitert)
- ✓ Regel (erweitert)
- ✓ Unterstützende Person (neu)

Wichtige Änderungen WR 2017-2020

Regeln des Teils 1

- ✓ WR 2: Faires Segeln (Änderung bei Bestrafung)
- ✓ WR 3: Anerkennung der Regeln (erweitert auf unterstützende Personen)
- ✓ WR 6: Wetten und Antikorruption (neue Regulation 37 eingeführt)
- ✓ WR 7: Disziplinar-Kodex (neue Regulation 37 eingeführt)

Regeln des Teils 2

- ✓ Vorwort Teil 2 (Kollision außerhalb Wettfahrt)
- ✓ WR 18.2(d) (Bahnmarken-Raum geben)
- ✓ WR 18.3 (Wenden in der Zone)
- ✓ WR 19.1 (Geltungsbereich der Regel 19, Mehrfachüberlappung an Bahnmarken)
- ✓ WR 20.1 (Zuruf - Umformulierung)
- ✓ WR 21 (Entlastung - Verschiebung nach Teil D)
- ✓ WR 22.3 („Crabbing am Start“)
- ✓ WR 24.2 (Behinderung anderer Boote)

Grundprinzipien, Grundregeln

Sportliches Verhalten und die Regeln

Das Regelwerk ist für die Teilnehmer am Segelsport verbindlich und es wird erwartet, dass sie es befolgen und ihm Geltung verschaffen.

Ein Grundsatz sportlichen Verhaltens ist, dass Teilnehmer, die gegen eine Regel verstoßen, unverzüglich eine Strafe annehmen, die auch das Aufgeben der Wettfahrt sein kann.

Faires Segeln

Ein Boot und sein Eigner müssen die anerkannten Grundsätze für sportliches Verhalten und Fair Play einhalten. Ein Boot darf nach dieser Regel nur bestraft werden, wenn eindeutig festgestellt wird, dass diese Grundsätze verletzt wurden.

Eine Strafe muss entweder eine Disqualifikation oder eine nicht streichbare Disqualifikation sein.

Regeln Teil 2 - Begegnung von Booten

Abschnitt A Wegerecht

- ✓ 10 Auf entgegengesetztem Schlag
- ✓ 11 Auf gleichem Schlag mit Überlappung
- ✓ 12 Auf gleichem Schlag ohne Überlappung
- ✓ 13 Während des Wendens

Abschnitt B Allgemeine Einschränkungen

- ✓ 14 Berührung vermeiden
- ✓ 15 Wegerecht erlangen
- ✓ 16 Kurs ändern
- ✓ 17 Auf gleichem Schlag; richtiger Kurs

Abschnitt C An Bahnmarken und Hindernissen

- ✓ 18 Bahnmarken-Raum
- ✓ 19 Raum zum Passieren eines Hindernisses
- ✓ Raum zum Wenden an einem Hindernis

Abschnitt D Weitere Regeln

- ✓ 21 Entlastung
- ✓ 22 Startfehler; Strafe ausführen; Segel backhalten
- ✓ 23 Gekentert, geankert oder auf Grund gelaufen; Hilfe leistend
- ✓ 24 Behinderung anderer Boote

Regeln Teil 2

Die Regeln des Teils 2 des Regelbuches gelten normalerweise nur zwischen Booten, die sich in einer Wettfahrt befinden.

Das ist in der Präambel zum Teil 2 definiert.

Bisher gab es nur Regel 24.1 (Behinderung anderer Boote), für die diese Einschränkung nicht galt.

Ab 2017 sind auch Bestrafungen gemäß WR 14 für Boote, die sich nicht in einer Wettfahrt befinden, möglich.

WR 14 Berührung vermeiden

Wenn es vernünftigerweise möglich ist, muss ein Boot eine Berührung vermeiden. Jedoch, ein Wegerecht-Boot oder ein Boot, das Anspruch auf *Raum*, oder *Bahnmarken-Raum* hat,

- (a) braucht nichts zu tun, um eine Berührung zu vermeiden, bis klar ist, dass das andere Boot sich nicht freihält oder keinen *Raum* oder *Bahnmarken-Raum* gibt,, und
- (b) es muss entlastet werden, wenn es diese Regel verletzt und die Berührung keinen Schaden, oder Verletzung verursacht.

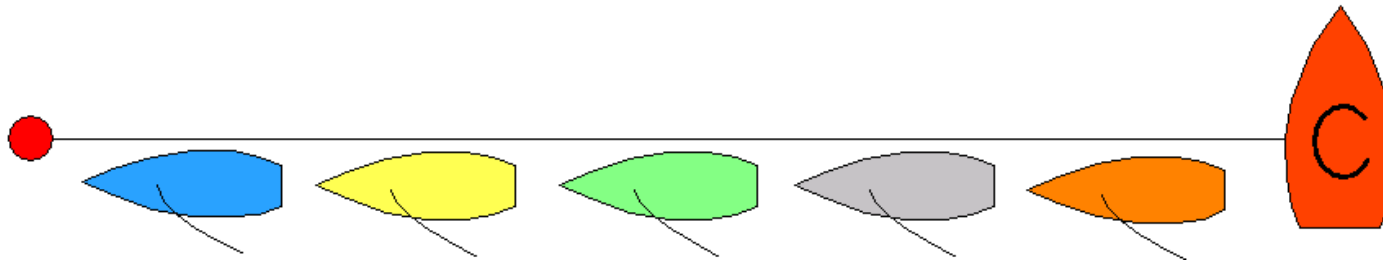
Start



Startlinie

Länge der Startlinie

- ✓ Zahl der Boote x Bootslänge plus 50%



Andere Faktoren sind:

- ✓ Größe und Manövrierverhalten der Boote
- ✓ Wellenbedingungen
- ✓ Windstärke
- ✓ Strömung

Startlinie

Die perfekte Startlinie

- ✓ Die Boote sind gut verteilt
- ✓ Keine Pulkbildung an den Enden
- ✓ Richtige Linienlänge
- ✓ In der Mitte hängt die Linie leicht durch



Startvorbereitung

Informationen

- ✓ Ausschreibung und Segelanweisungen (genau lesen!)
- ✓ Schwarzes Brett (offizielle Informationen, z.B. Änderungen Segelanweisungen)
- ✓ Skippermeeting (wichtige Informationen, aber es zählt nur was geschrieben steht!)

Regeln

- ✓ Grundregeln WR, insbesondere Teil 2

Rechtzeitig im Regattagebiet

- ✓ Welche Bedingungen herrschen im Regattagebiet (Wind, Wellen, Strömung, etc.)
- ✓ Boot entsprechend trimmen
- ✓ Wind beobachten (Stärke, Richtung, Änderungen, etc. notieren)

Unser Ziel

- ✓ Den kürzesten Weg vom Start zum Ziel finden

Start

- ✓ Start planen, auf welcher Seite starten, etc.
- ✓ Rechtzeitig an der Linie sein
- ✓ Pulks meiden
- ✓ Nach dem Startschuss: freisegeln, maximaler Speed

Startvorbereitung

Wetterbericht, Windvorhersage

WINDFINDER **VORHERSAGEN & MESSWERTE** WETTERKARTEN APPS

Finde Wetterstation

Wind-, Wellen- und Wetter Superforecast

Marina Kressbronn [Karten >](#)

2kts Nordwest **14°C** Unbewölkt

Keine Unwetterwarnungen aktiv

Daten basieren auf unserem Vorhersagemodell

SONNENAUFGANG 7:11 **SONNENUNTERGANG** 19:42 **LOKALE ZEIT** 18:24 (UTC +2) **HÖHE** 392 m

[Vorhersagen](#) **[Superforecast](#)** [Messwerte](#) [Windstatistiken](#) [Webcams](#)

Letzte Aktualisierung: 15:32 lokale Zeit [Zeige Nachtstunden](#) [Vorhersage drucken](#) [Vorhersage einbetten](#)

Was ist der Superforecast?

Lokales Datum Montag, Mär 27

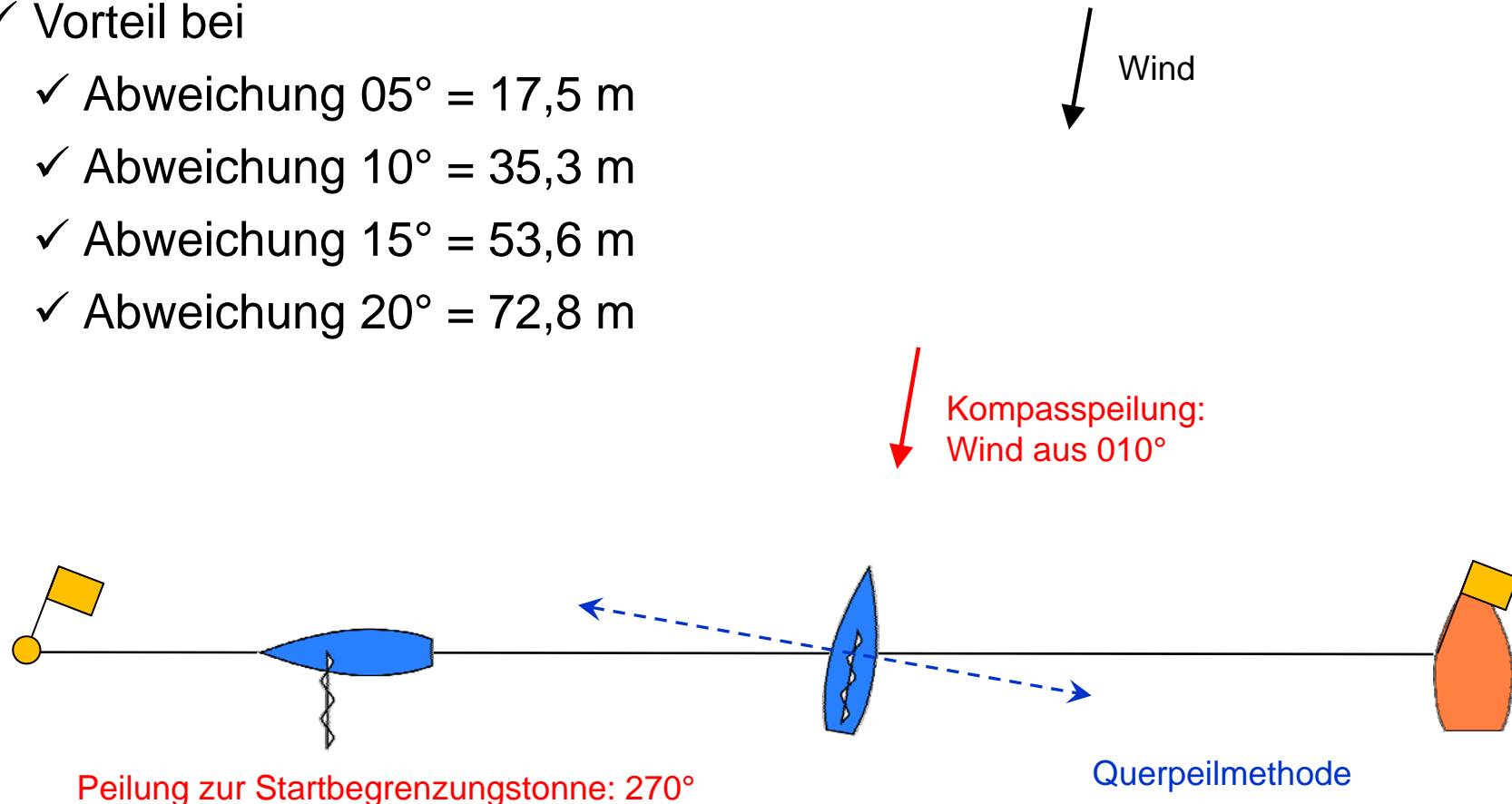
Lokale Zeit	07h	08h	09h	10h	11h	12h	13h	14h	15h	16h	17h	18h	19h	20h	21h
Windrichtung	↗	↗	↗	↗	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘	↘
Windgeschwindigkeit (kts)	8	7	4	2	2	4	5	4	4	3	2	1	1	2	3
Windböen (max kts)	9	7	5	3	3	4	5	4	4	3	2	1	1	2	3
Bewölkung	☾	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☾	☾
Niederschlagsart															
Niederschlag (mm/h)															
Lufttemperatur (°C)	6	7	8	10	11	9	10	11	11	12	12	12	12	11	11
Gefühlte Temp. (°C)	3	4	7	9	11	8	8	11	11	12	12	12	12	11	11
Rel. Luftfeuchte (%)	65	64	66	61	59	69	68	66	65	67	68	66	70	72	74
Luftdruck (hPa)	972	973	973	973	974	973	974	974	974	974	974	974	974	975	974

Startvorbereitung - Grundlagen Strategie

Welche Seite der Startlinie ist bevorzugt?

Lage der Linie

- ✓ Länge Startlinie: 200 m
- ✓ Vorteil bei
 - ✓ Abweichung $05^\circ = 17,5$ m
 - ✓ Abweichung $10^\circ = 35,3$ m
 - ✓ Abweichung $15^\circ = 53,6$ m
 - ✓ Abweichung $20^\circ = 72,8$ m

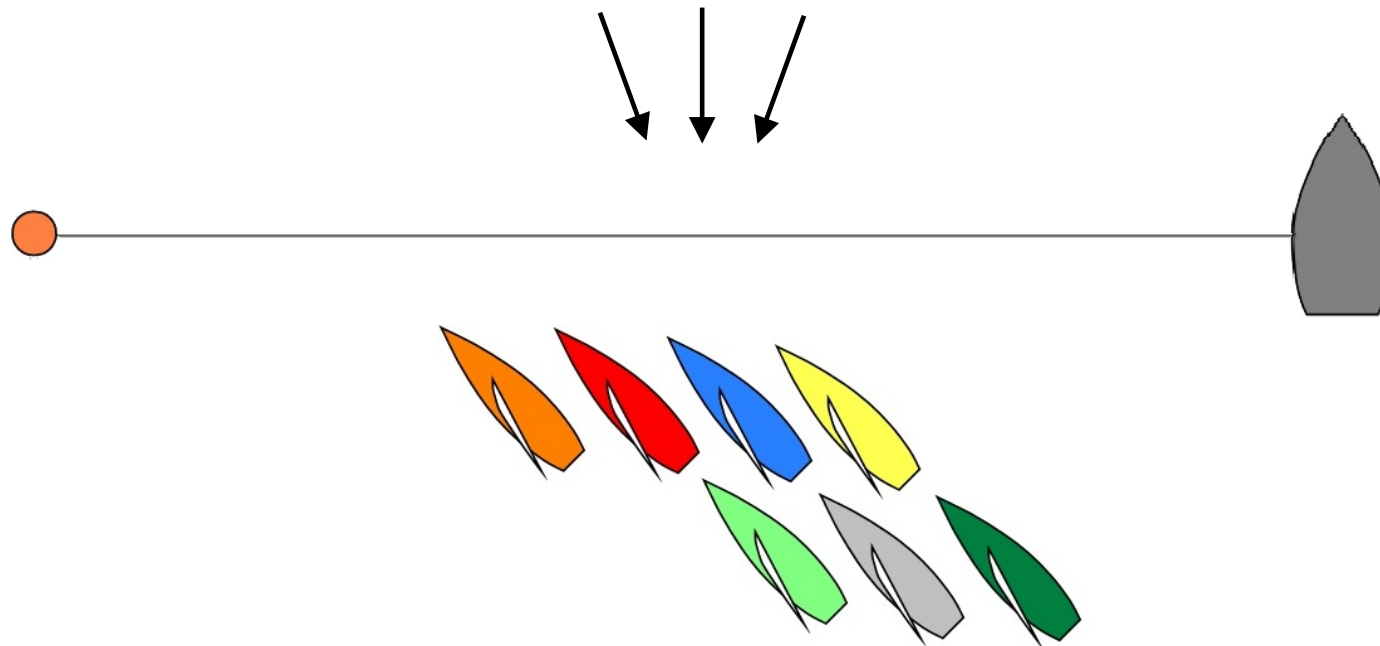


Startvorbereitung - Grundlagen Strategie

Welche Seite der Startlinie ist bevorzugt?

Lage der Startlinie 90° zum Wind

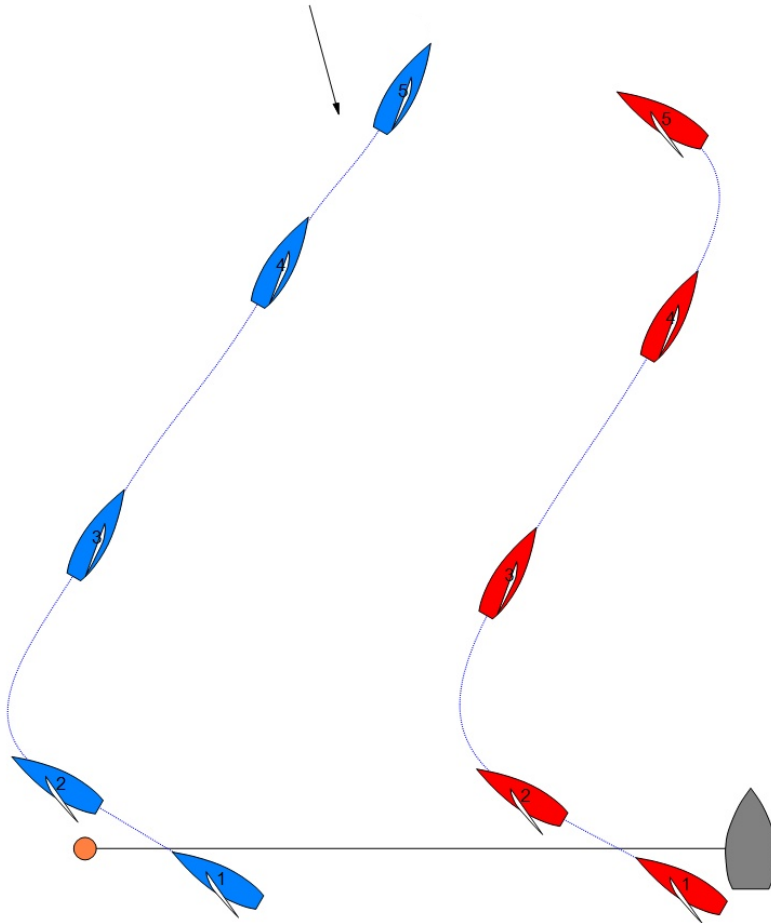
- ✓ Start mit Steuerbordschlag (Wind von StB)
- ✓ Wind dreht nach links → linke Seite (Pinend) mehr bevorzugt
- ✓ Wind dreht nach rechts → rechte Seite (Startschiff) mehr bevorzugt



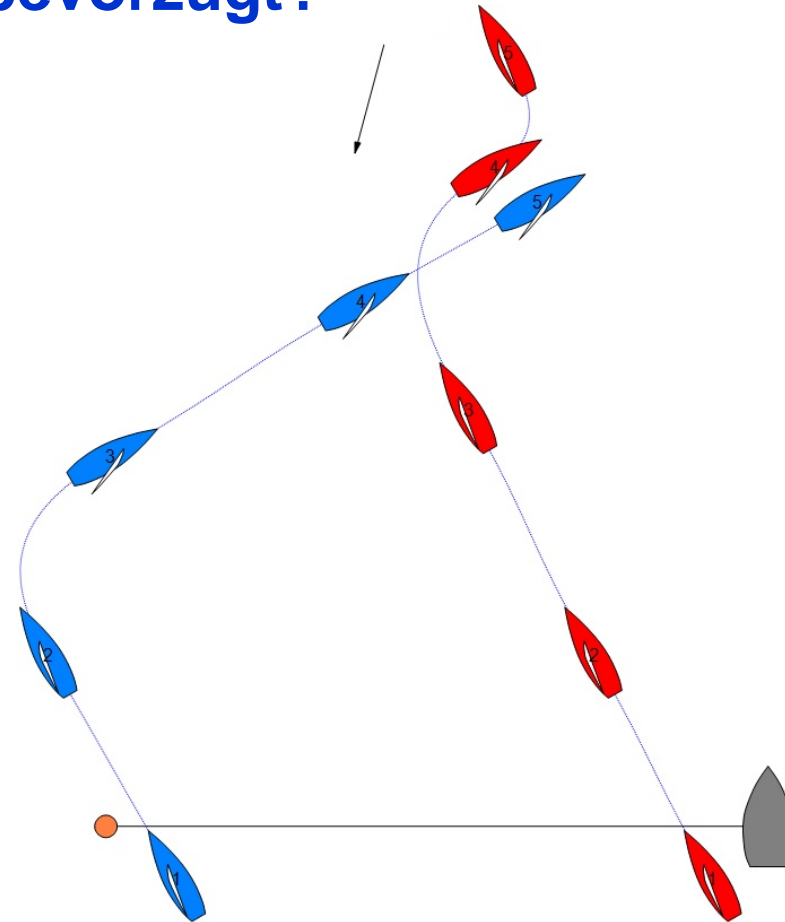
Grundregel: Starten an der bevorteilten Seite, sofern keine anderen strategischen Überlegungen dagegen sprechen (z.B. lokale Unterschiede in der Windstärke).

Startvorbereitung - Grundlagen Strategie

Welche Seite der Startlinie ist bevorzugt?

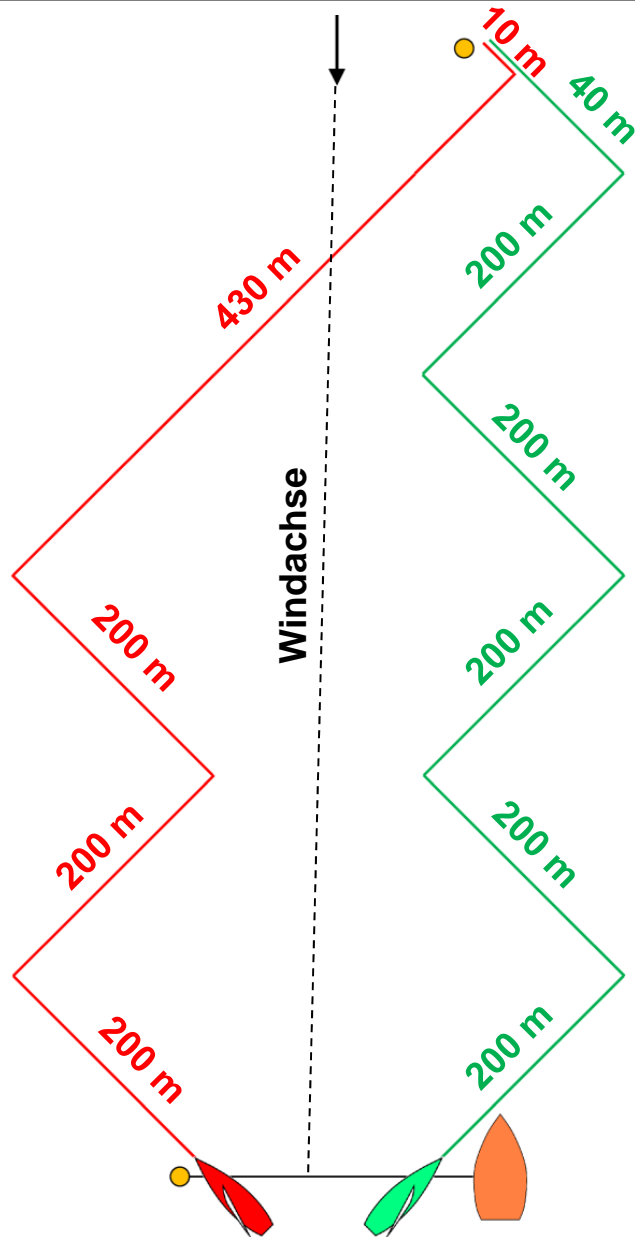


Wind dreht nach links
⇒ linke Seite mehr bevorzugt



Wind dreht nach rechts
⇒ Rechte Seite mehr bevorzugt

Startvorbereitung - Grundlagen Strategie



Entscheidend ist, wie die Startlinie zur mittleren Windrichtung ausgelegt ist.

Ist Richtung zur Luv-Bahnmarke von Bedeutung?

Die Richtung zur Luv-Bahnmarke ist unerheblich, wenn die Startlinie neutral zum Wind ausgelegt ist!

Kreuz rotes Boot:

$$3 \times 200 \text{ m} + 430 \text{ m} + 10 \text{ m} = 1.040 \text{ m}$$

Kreuz grünes Boot:

$$5 \times 200 \text{ m} + 40 \text{ m} = 1.040 \text{ m}$$

Start

Platzierung an der Startlinie



Situationen und Optionen der einzelnen Boote?

Hilfestellungen beim Start:

- ✓ Platz nach Lee verteidigen, um rechtzeitig Fahrt aufnehmen zu können und nicht das Risiko einzugehen, in die Abwinde des Leebootes zu gelangen (sichere Lee-Position des Gegners)
- ✓ Verteidigung der Lee-Position rechtzeitig vor Überlappung des herannahenden Gegners
- ✓ Durch Hochluven die alte Lücke wieder etablieren
- ✓ Die Lücke in Lee so lange wie möglich klein halten, so dass niemand motiviert ist, sie zu besetzen
- ✓ Entscheidungsfreiheit erlangen

Situationen beim Start



**Wer ist Wegerechtboot?
Welche Regeln gelten?**

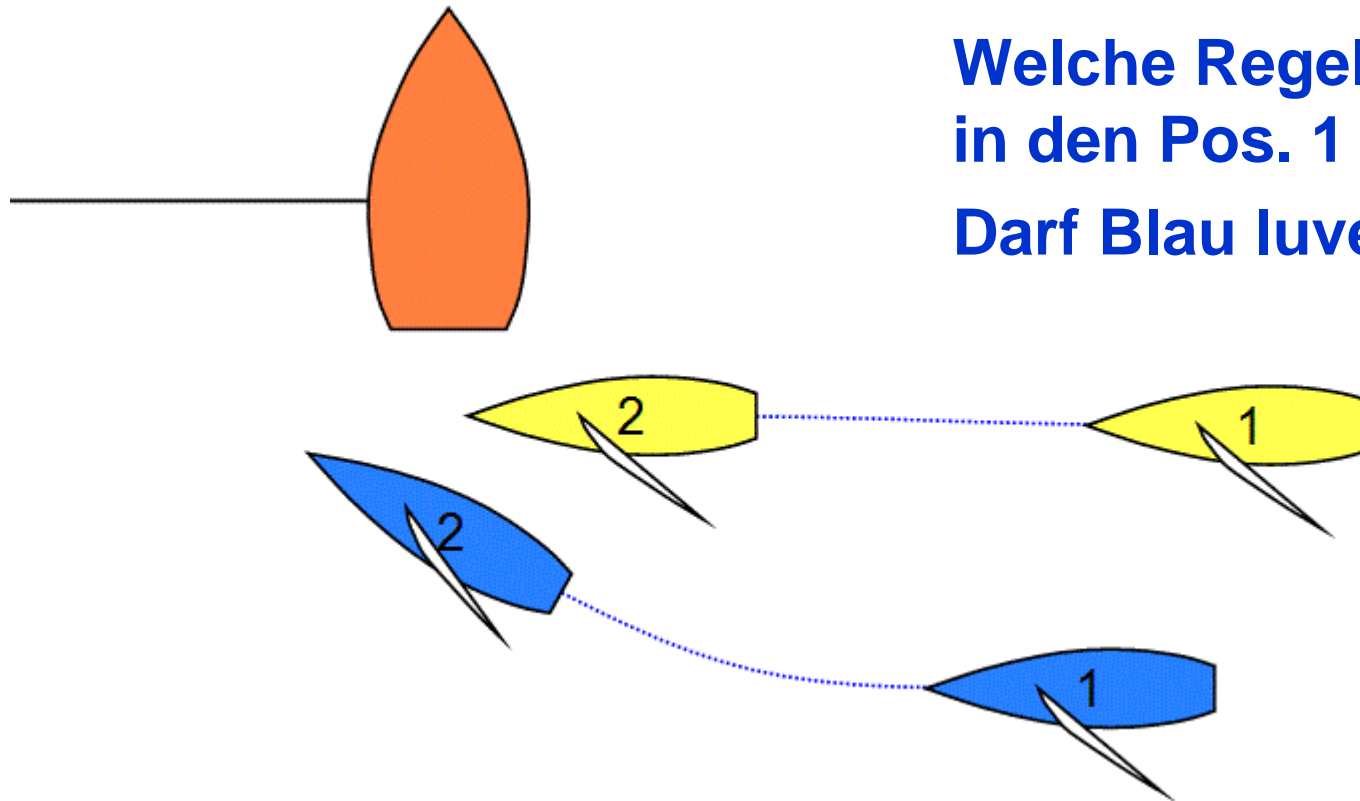
Grün ist Wegerechtboot

Es gilt nur WR 11 (Auf gleichem Schlag mit Überlappung)!

Vorwort zu Abschnitt C (An Bahnmarken und Hindernissen):

Die Regeln von Abschnitt C gelten nicht an einer von schiffbarem Wasser umgebenen Start-*Bahnmarke* oder ihrer Ankerleine von der Zeit an, ab der die Boote sich ihr nähern, um zu *starten*, bis sie diese passiert haben.

Situationen beim Start



**Welche Regeln gelten
in den Pos. 1 und 2?**

Darf Blau luvén?

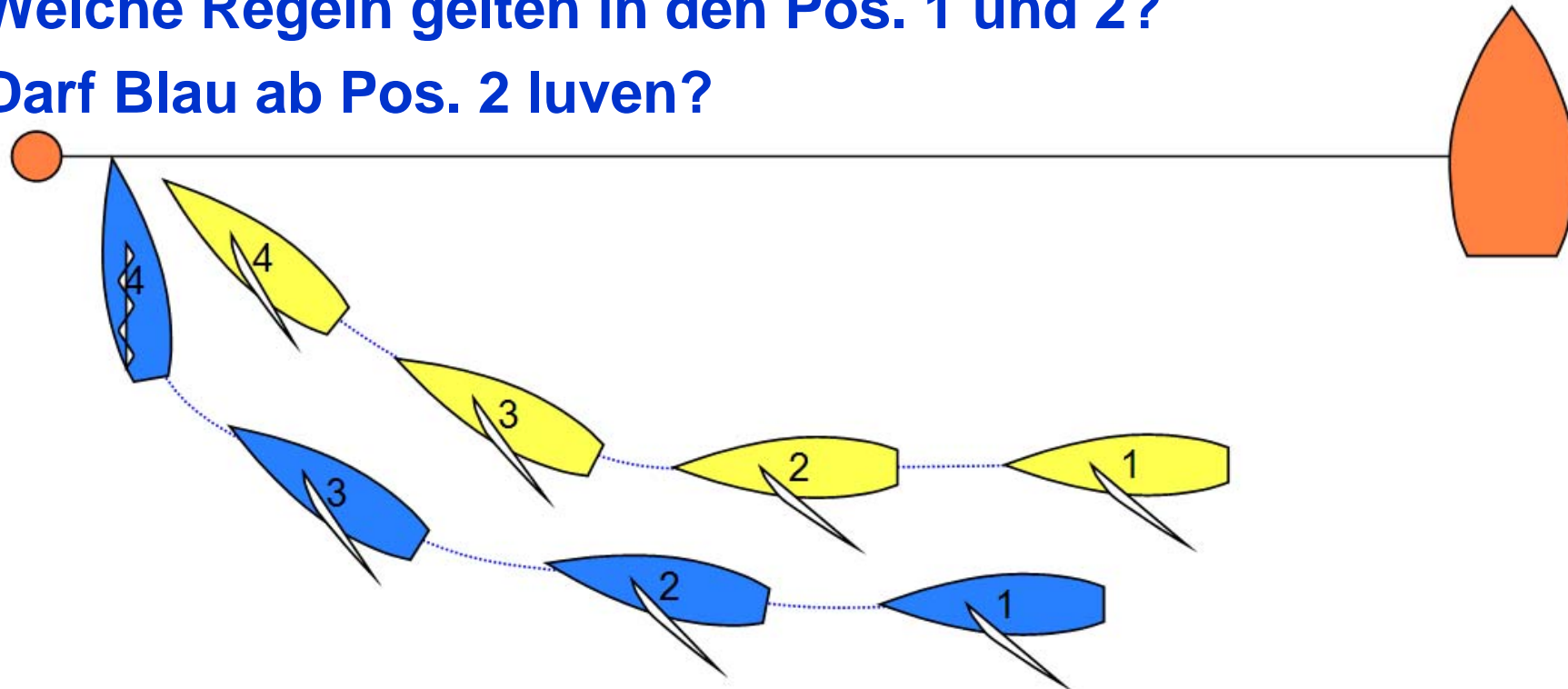
WR 11 (Auf gleichem Schlag mit Überlappung), WR 16.1 (Kurs ändern).
Gelb hat zwar kein Recht auf Innenposition, doch Blau darf nicht so spät luvén, dass Gelb keine Ausweichchance hat (WR 16.1).

Es gibt keine Regel, die ein Boot (hier Gelb) zwingt, eine Handlung eines anderen Bootes im Vorhinein zu berücksichtigen, auch wenn diese Handlung (hier das Luvén von Blau zum Start) zu erwarten ist.

Situationen beim Start

Welche Regeln gelten in den Pos. 1 und 2?

Darf Blau ab Pos. 2 luvten?



WR 11 (Auf gleichem Schlag mit Überlappung), WR 16.1 (Kurs ändern).

Regel 18 (Bahnmarken-Raum) gilt wegen Vorwort zu Abschnitt C zwar nicht an dieser Startbahnmarke, aber Regel 11 verlangt vom gelben Luvboot, dass es sich vom blauen Leeboot freihält. Das blaue Leeboot darf dabei durchaus bis in den Wind (aber nicht darüber) luvten, sofern Blau bei diesem Luvten Regel 16 beachtet, indem es moderat genug luvt, so dass Gelb durch entsprechende Ausweichmaßnahmen folgen kann, was hier der Fall ist.

Situationen beim Start

**Wer ist Wegerechtboot
(Pos. 1 - 4)?**

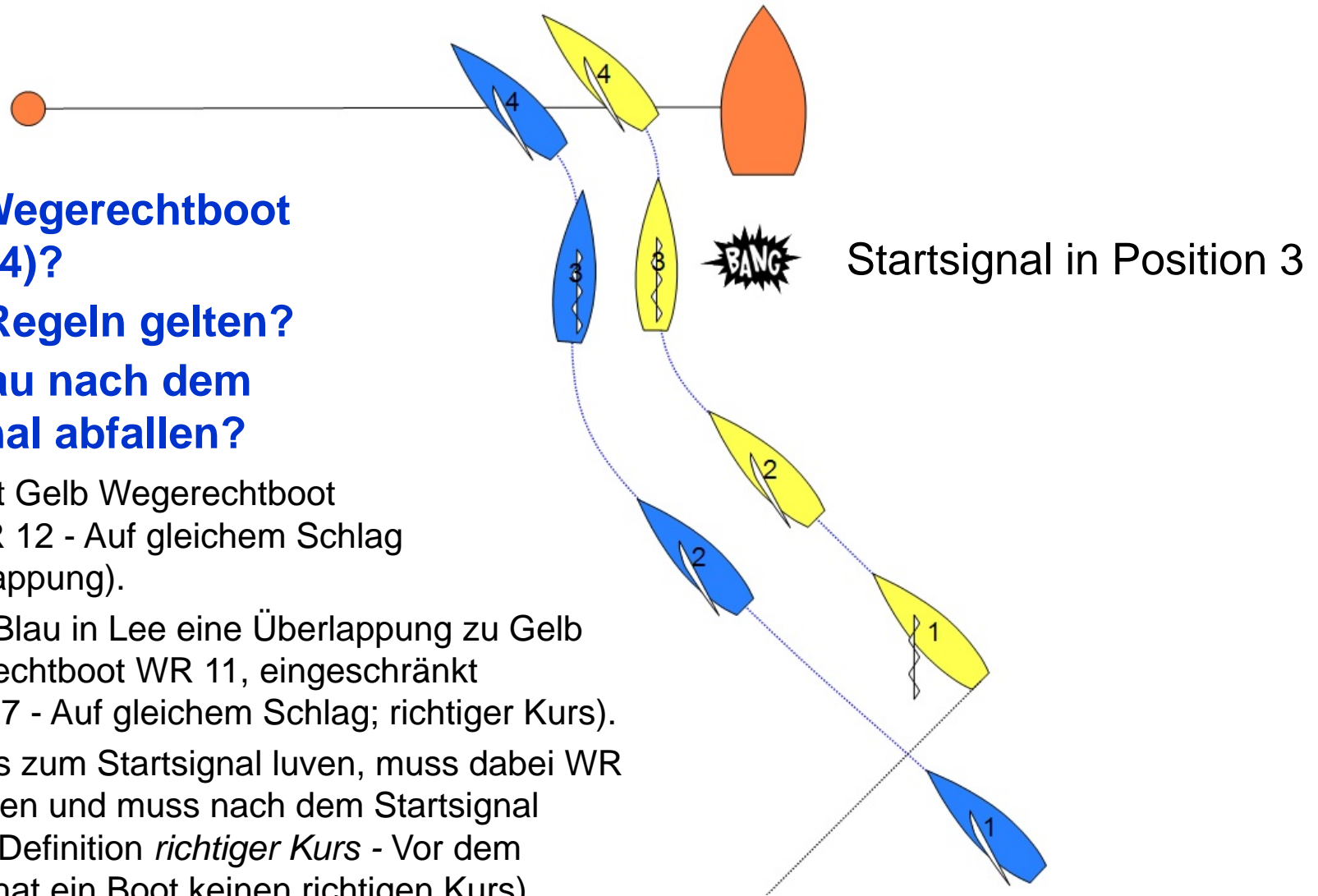
Welche Regeln gelten?

**Muss Blau nach dem
Startsignal abfallen?**

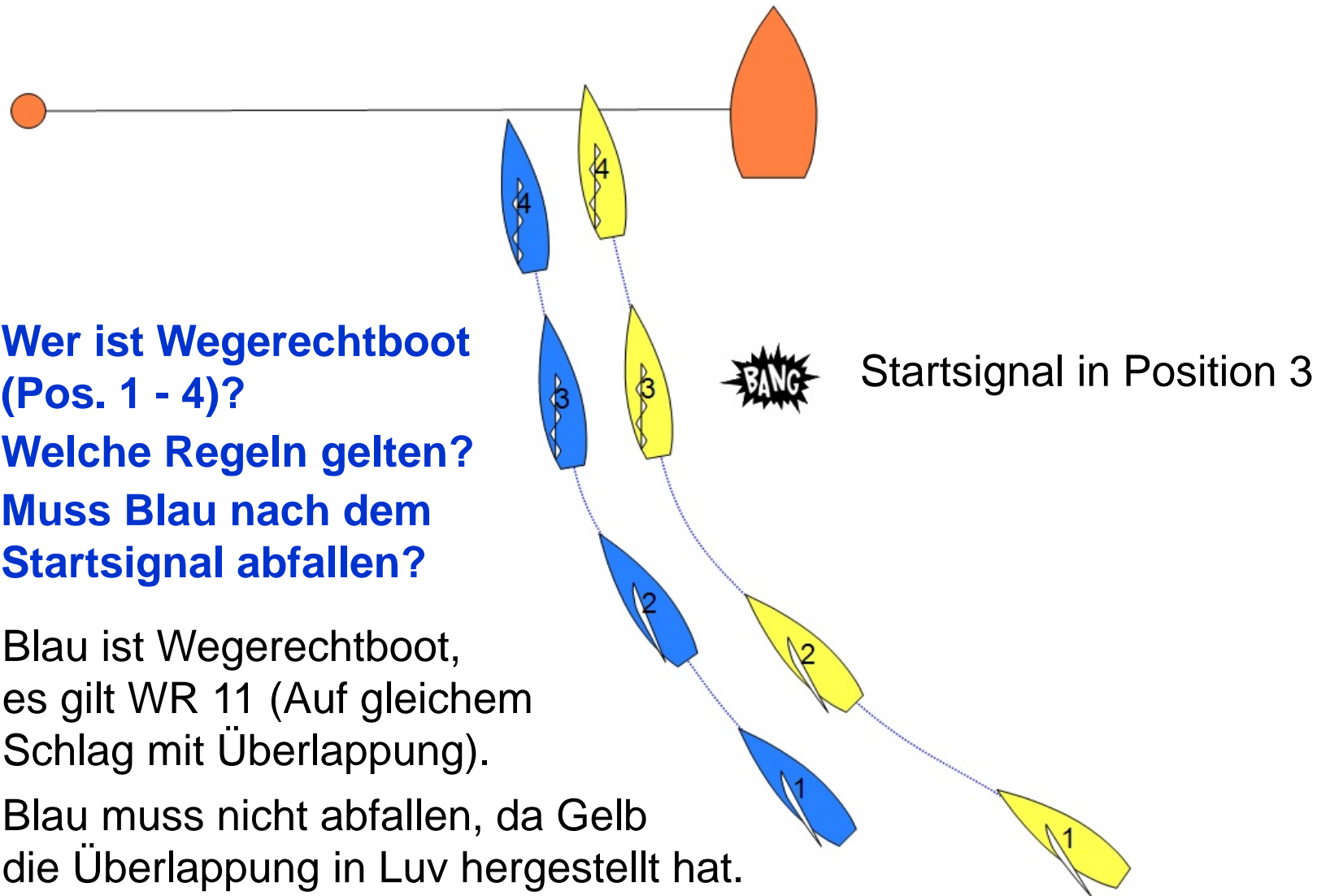
Zunächst ist Gelb Wegerechtboot
(Pos. 1, WR 12 - Auf gleichem Schlag
ohne Überlappung).

Dann stellt Blau in Lee eine Überlappung zu Gelb
her (Wegerechtboot WR 11, eingeschränkt
durch WR 17 - Auf gleichem Schlag; richtiger Kurs).

Blau darf bis zum Startsignal luvén, muss dabei WR
16.1 beachten und muss nach dem Startsignal
abfallen (s. Definition *richtiger Kurs* - Vor dem
Startsignal hat ein Boot keinen richtigen Kurs).



Situationen beim Start



**Wer ist Wegerechtboot
(Pos. 1 - 4)?**

Welche Regeln gelten?

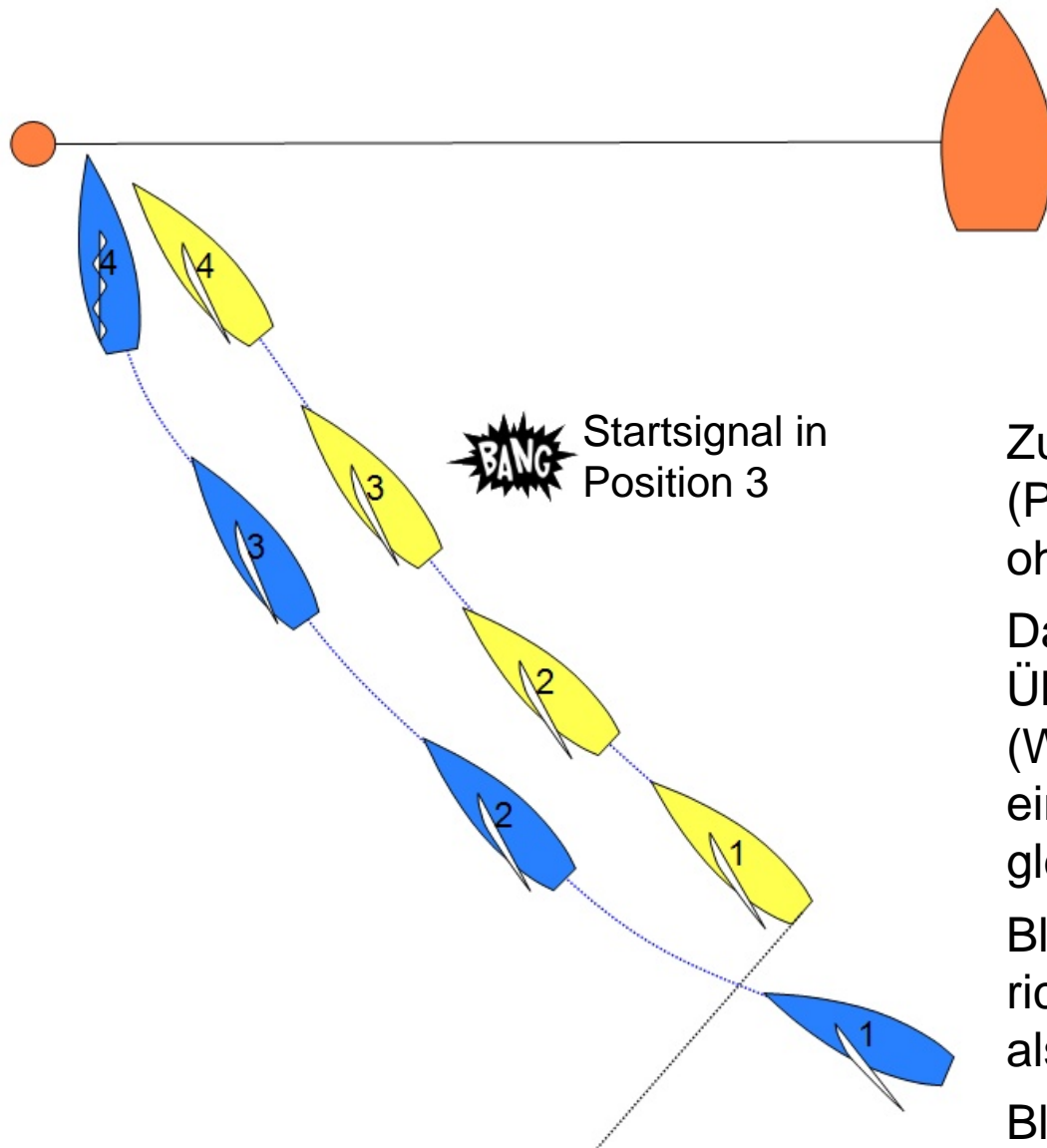
**Muss Blau nach dem
Startsignal abfallen?**

Blau ist Wegerechtboot,
es gilt WR 11 (Auf gleichem
Schlag mit Überlappung).

Blau muss nicht abfallen, da Gelb
die Überlappung in Luv hergestellt hat.

Blau muss jedoch WR 16 (Kurs ändern) beachten.

Situationen beim Start



**Wer ist Wegerechtboot
(Pos. 1 - 4)?**

Welche Regeln gelten?

**Darf Blau nach dem
Startsignal anluven?**

Zunächst ist Gelb Wegerechtboot
(Pos. 1, WR 12 - Auf gleichem Schlag
ohne Überlappung).

Dann stellt Blau in Lee eine
Überlappung zu Gelb her
(Wegerechtboot WR 11,
eingeschränkt durch WR 17 - Auf
gleichem Schlag; richtiger Kurs).

Blau hat das Recht bis auf seinen
richtigen Kurs zu luven, darf hier
also auch „kneifen“.

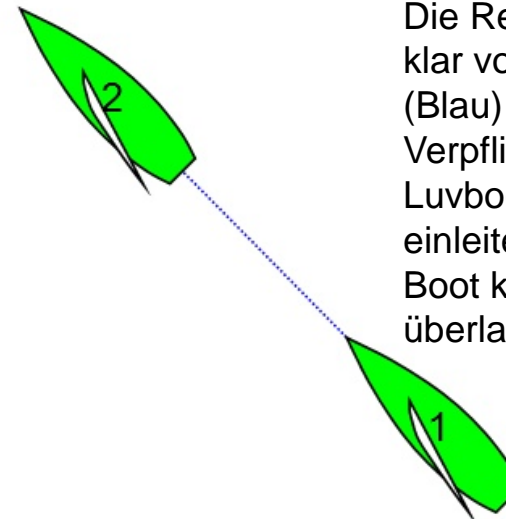
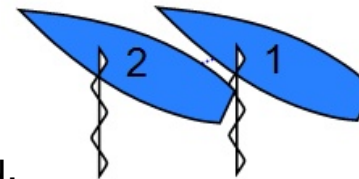
Blau muss jedoch in Pos. 3
WR 16 (Kurs ändern) beachten.

Situationen beim Start

Welche Regeln gelten?



30 Sekunden vor dem Startsignal machte Blau, dessen Segel killten, nahezu keine Fahrt mehr. Mindestens drei Bootslängen, bevor es in Lee überlappte, rief Grün: "Raum - Lee-Boot". Blau leitete kein Ausweichmanöver ein. Unmittelbar nachdem die Überlappung hergestellt war, musste Grün abfallen, um eine Berührung mit Blau zu vermeiden. Inzwischen begann Blau, die Schoten dicht zu nehmen und anzuluven. Grün protestiert.

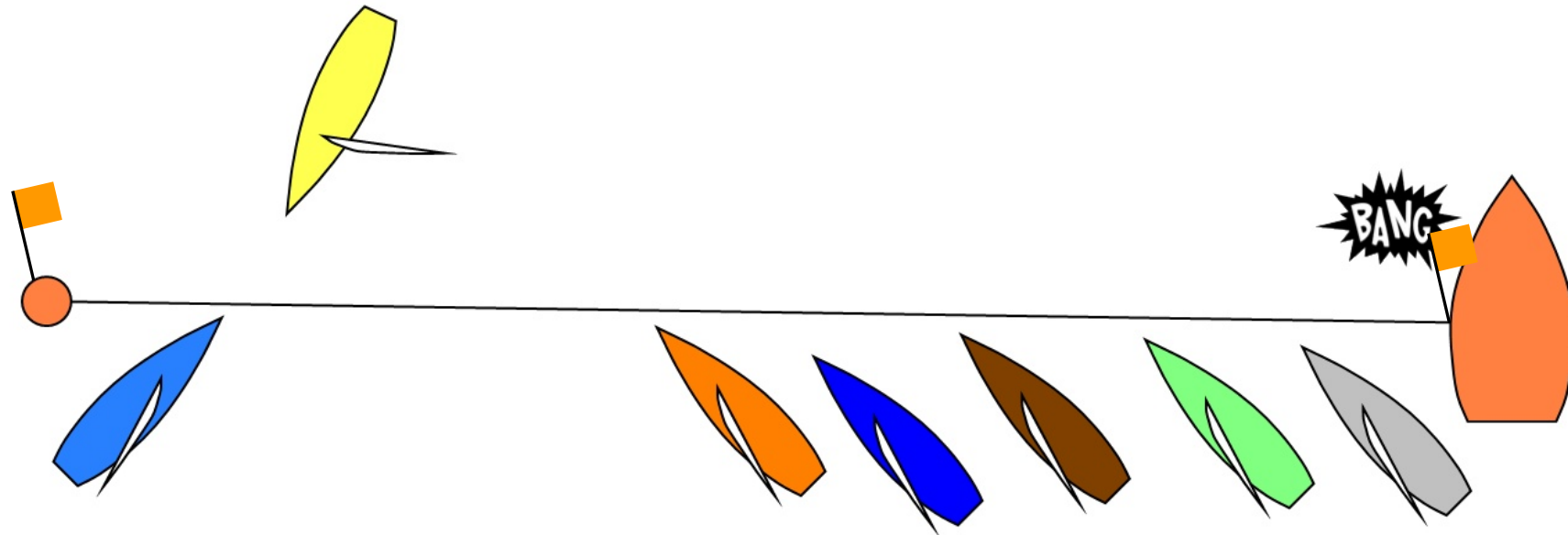


In Pos. 1 gilt WR 12, in Pos. 2 wird Grün nach WR 11 Wegerechtboot, unterliegt jedoch WR 15 (Wegerecht erlangen).

Die Regel verlangt von einem klar voraus liegenden Boot (Blau) nicht, dass es die Verpflichtungen, die es als Luvboot erhält, in Vorsorge einleiten muss, bevor das Boot klar achteraus in Lee überlappt.

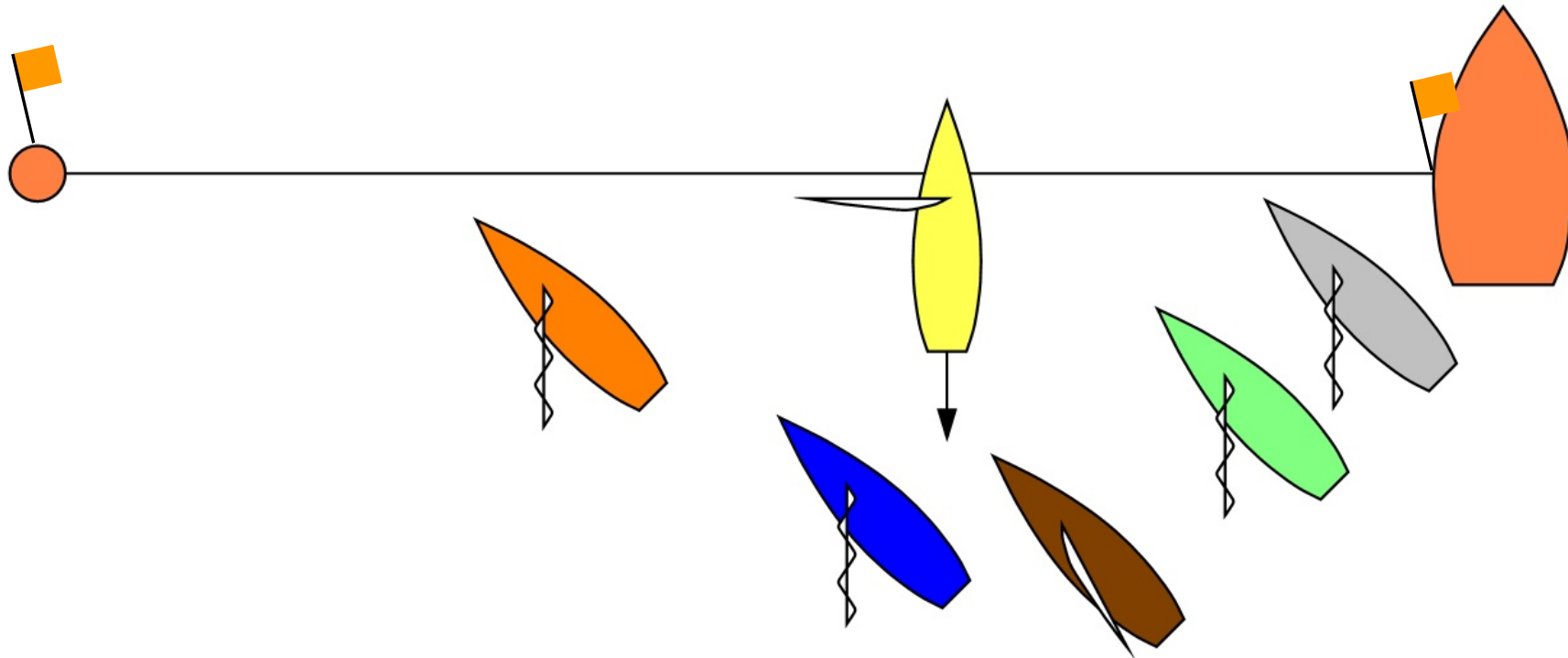
Ein klar voraus liegendes Boot muss nichts tun um sich frei zu halten, bevor nicht eine Lee-Überlappung durch das Boot klar achteraus hergestellt ist (Case 53).

Situationen beim Start



Ein Boot, das nach dem Startsignal auf die Vorstartseite der Startlinie oder eine ihrer Verlängerungen zu segelt, um zu *starten* oder um Regel 30.1 zu befolgen, muss sich von einem Boot *freihalten*, das dies nicht tut, bis es ganz auf der Vorstartseite ist (WR 22.1 Startfehler).

Situationen beim Start



Ein Boot, das sich durch Backhalten eines Segels rückwärts oder seitwärts nach Luv durchs Wasser bewegt, muss sich von einem Boot *freihalten*, das dies nicht tut (WR 22.3 Segel backhalten).

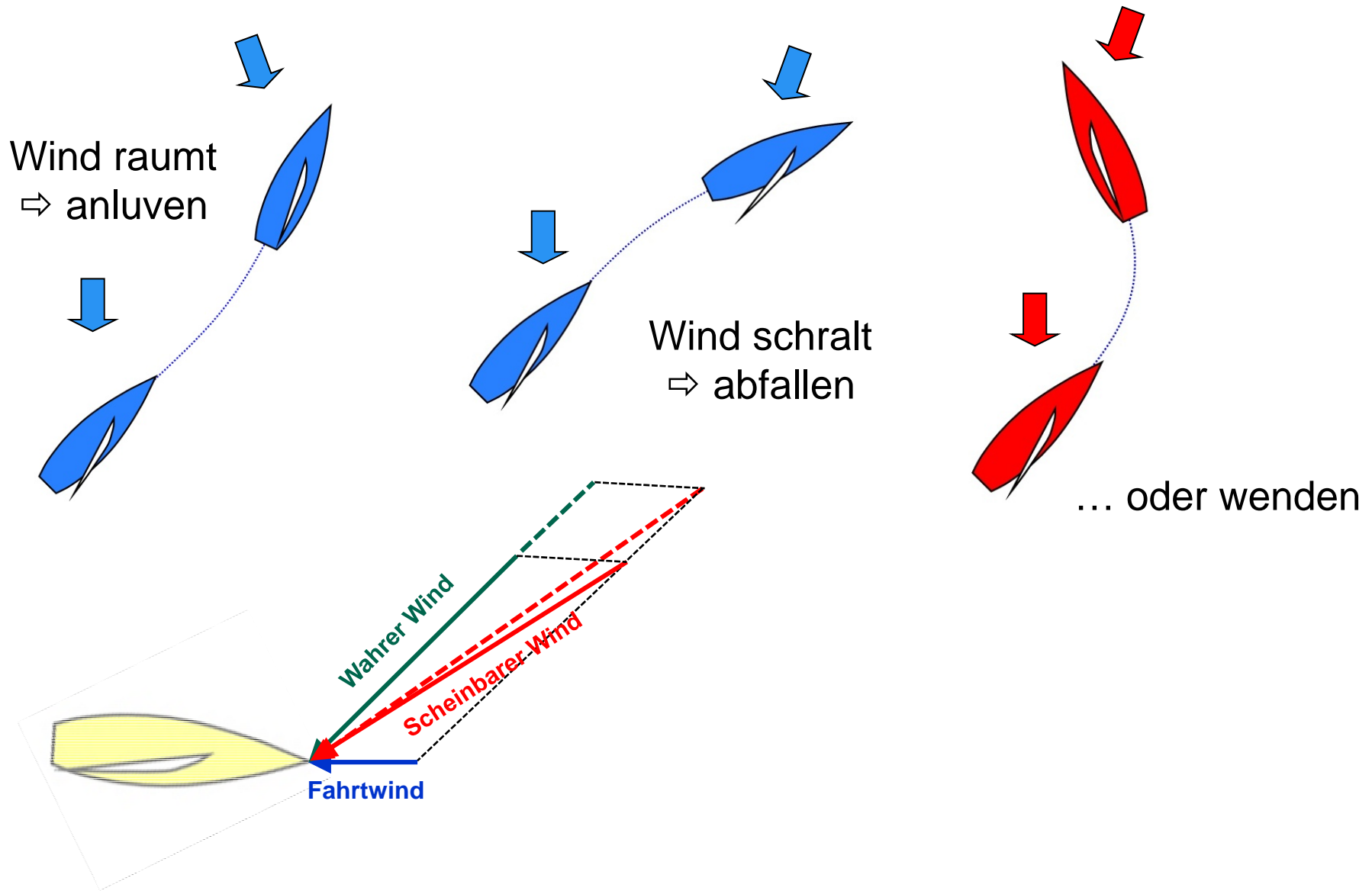
Kreuz



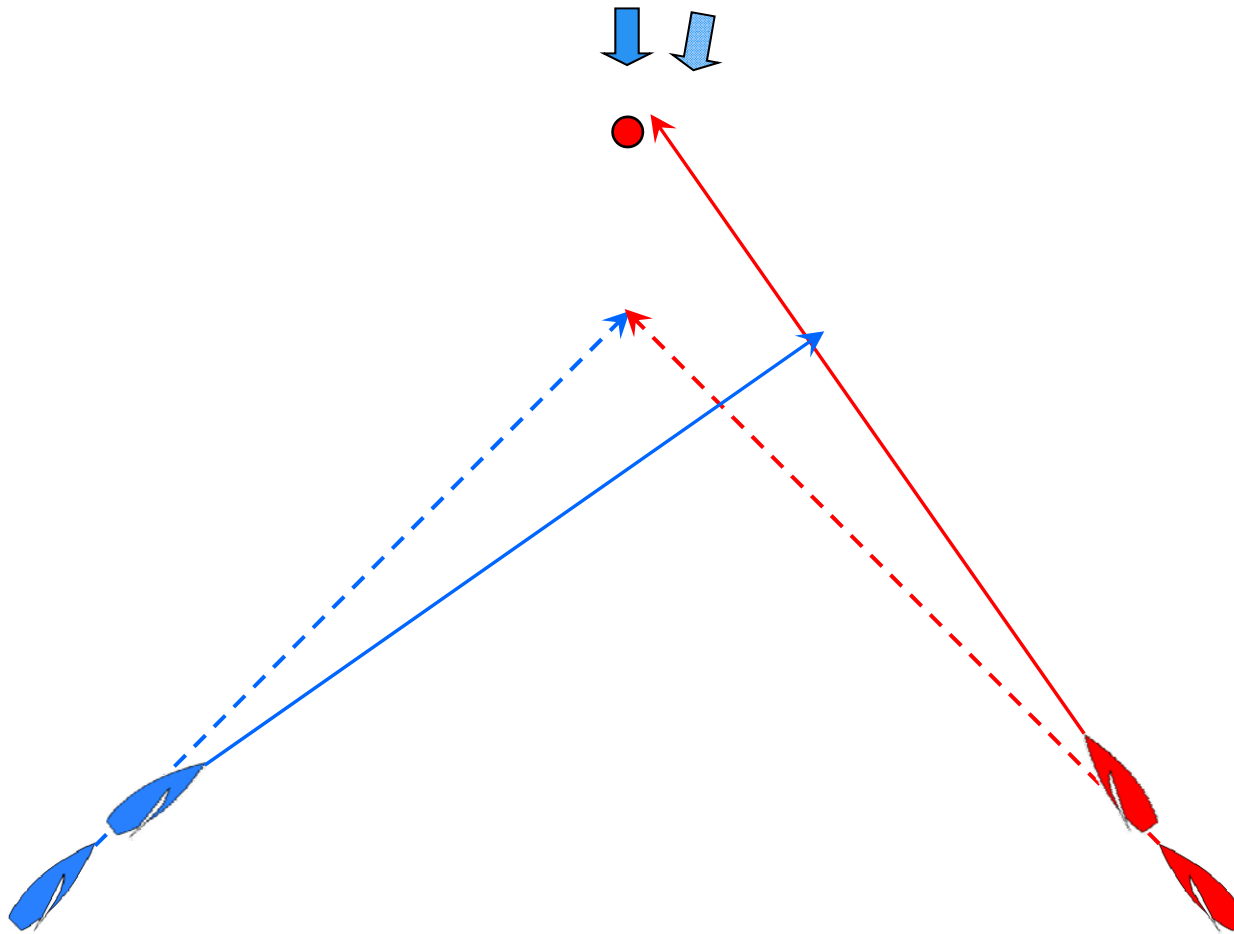
Kreuz - Grundlagen Strategie, Taktik

- ✓ Auf der Kreuz haben (konventionelle) Boote gute Chancen, ihre Position zu verbessern,
- ✓ ... aber auch zu verschlechtern!
- ✓ Strategie umsetzen
- ✓ Keine unnötigen Zweikämpfe
- ✓ Position zwischen der nächsten Bahnmarke und den anderen Booten
(Das Risiko, durch eine unvorhergesehene Winddrehung Plätze zu verlieren, lässt sich dadurch minimieren)
- ✓ Sich nicht auf die „falsche“ Seite drängen lassen
(lieber mal hinter einem Gegner durch, dafür auf der „richtigen“ Seite)
- ✓ In der Nähe der anderen Boote bleiben
- ✓ Häufiges Wenden vermeiden
- ✓ Freien Wind und Entscheidungsfreiheit suchen
- ✓ Abdeckungen und Abwinde meiden
- ✓ Layline meiden
(mit jeder Windrichtungsänderung aber auch Windstärkenänderung verliert man gegen die anderen Boote)
- ✓ Nach Möglichkeit Streckbug vor Holebug
(mehr Möglichkeiten, auf Winddrehungen zu reagieren)

Kreuz - Grundlagen



Kreuz - Grundlagen

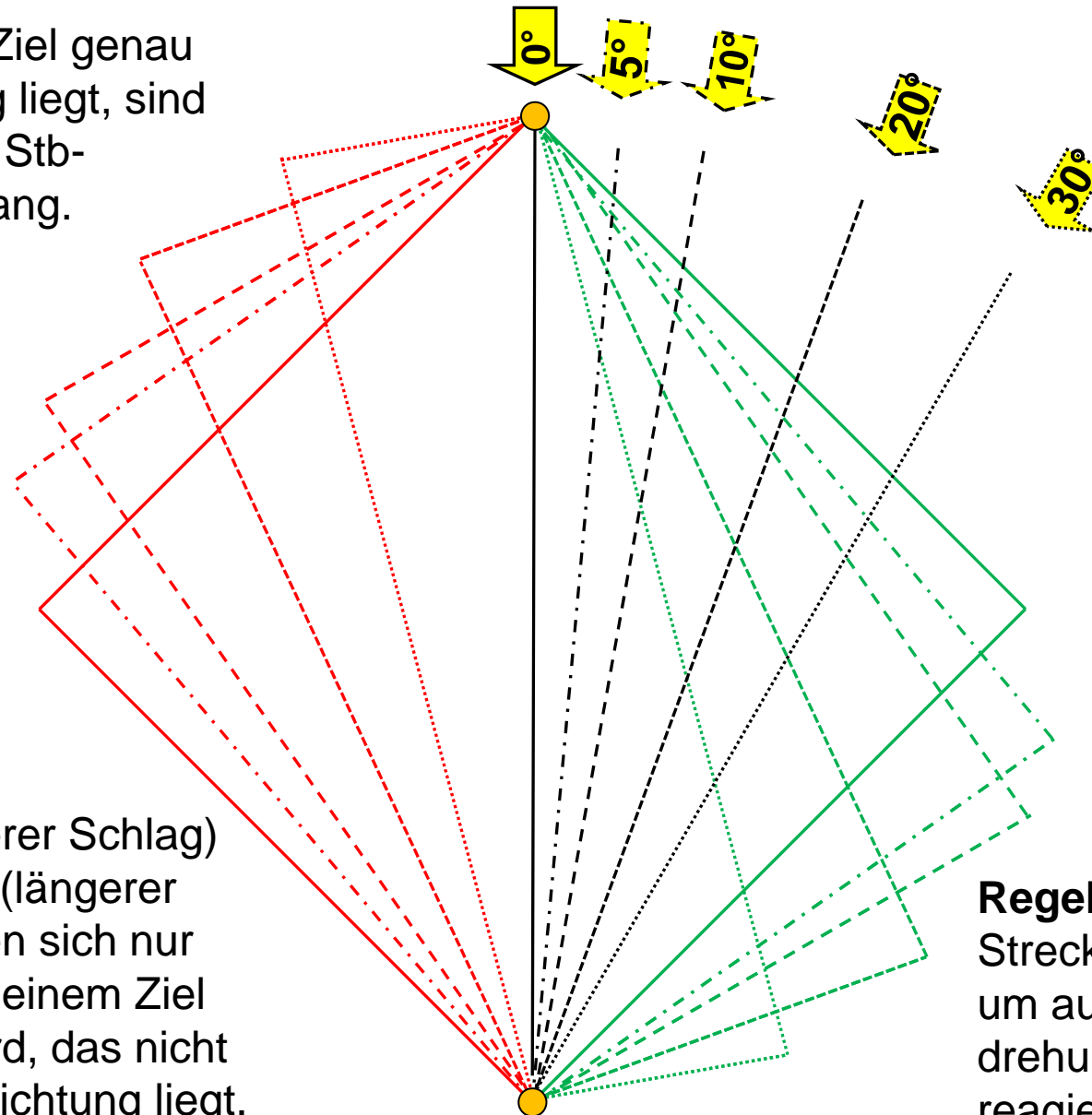


Dreht der Wind um 10 Grad nach rechts, kann Rot um 10 Grad höher laufen und Blau muss 10 Grad abfallen.

Bei sonst gleicher Geschwindigkeit beträgt der Vorsprung nach Luv von Rot bei nur 10 Grad Windshift ca. 24 Meter, wenn die Boote 100 Meter gesegelt sind.

Kreuz - Holebug und Streckbug

Nur wenn das Ziel genau in Windrichtung liegt, sind Bb-Schlag und Stb-Schlag gleich lang.



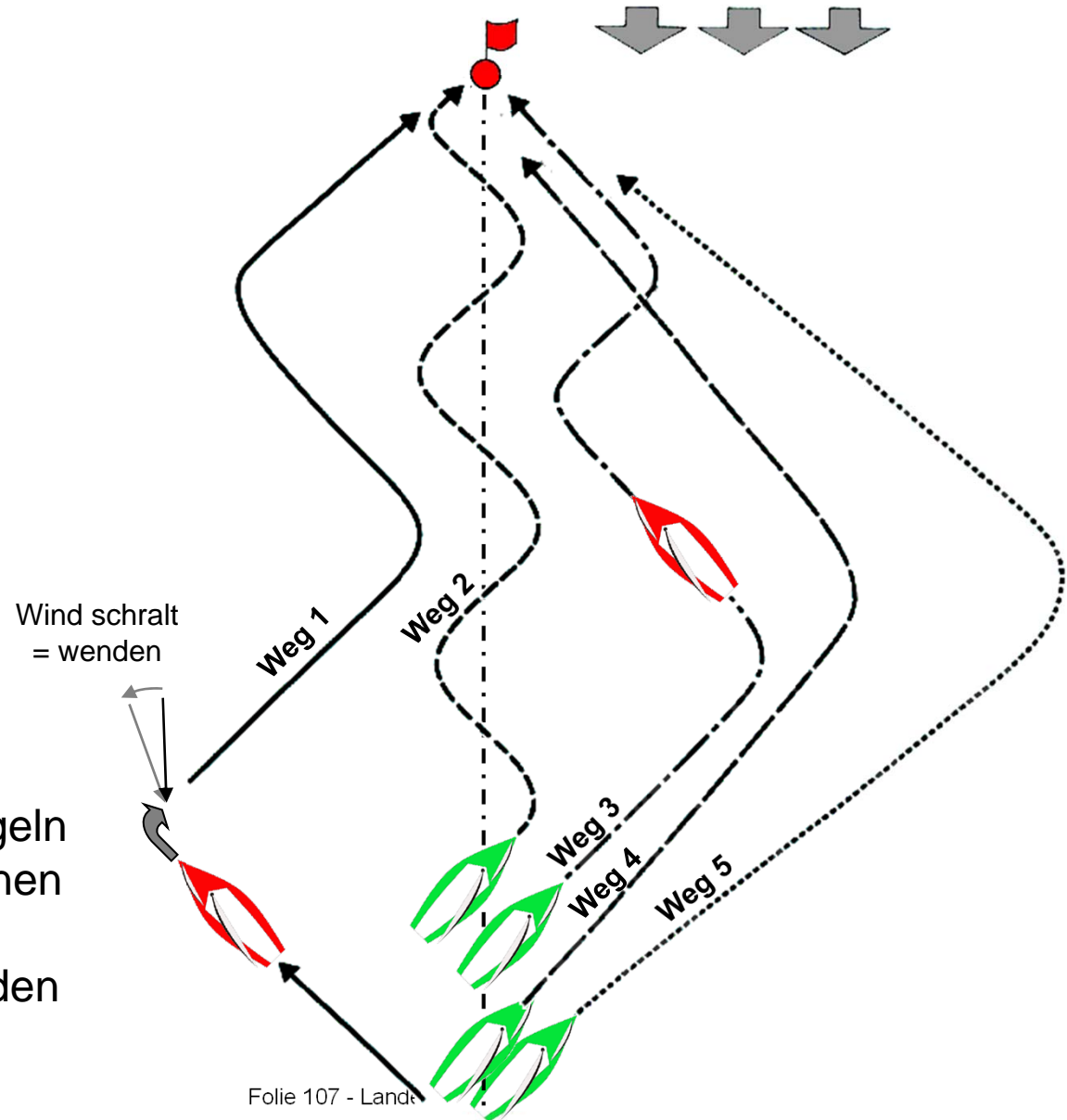
Holebug (kürzerer Schlag) und Streckbug (längerer Schlag) ergeben sich nur dann, wenn zu einem Ziel aufgekreuzt wird, das nicht genau in Windrichtung liegt.

Regel: Zuerst Streckbug segeln, um auf Winddrehungen besser reagieren zu können.

Kreuz - Grundlagen Strategie, Taktik

- ✓ Weg zur Luv-Bahnmarke
 - ✓ wo liegt sie
 - ✓ wie dreht der Wind
 - ✓ wo ist der lange Schlag (Streckbug), wo der kurze Schlag (Holebug)
- ✓ Freisegeln
- ✓ Rechte oder link Seite, Mitte?

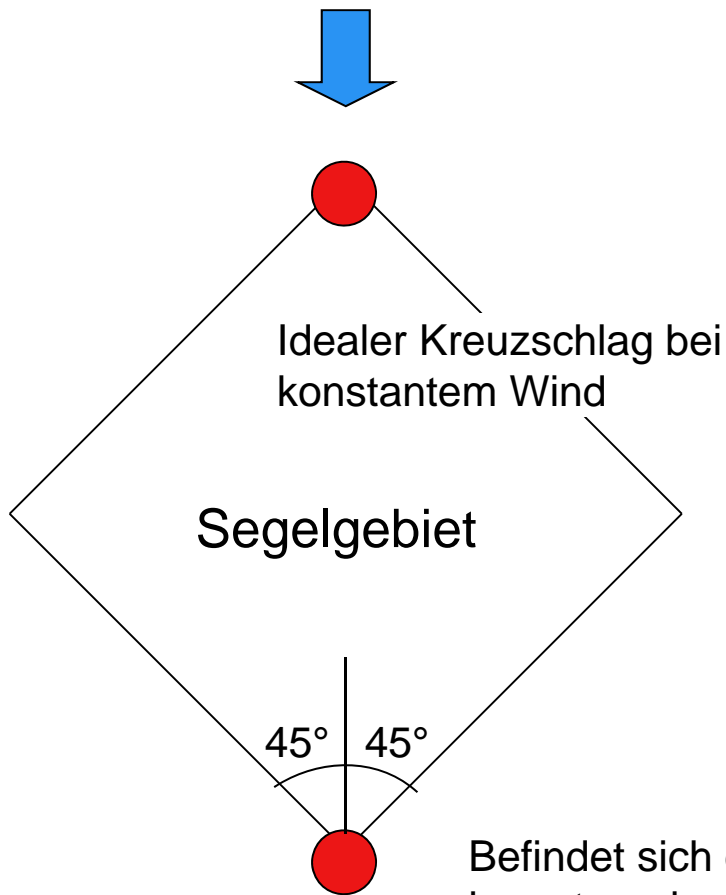
- ✓ Möglichst mit freiem Wind segeln
- ✓ Nicht zu weit vom Feld entfernen
- ✓ Jeden Winddreher nutzen
- ✓ Überflüssige Wenden vermeiden
- ✓ „Extremschläge“ vermeiden



Kreuz - Grundlagen

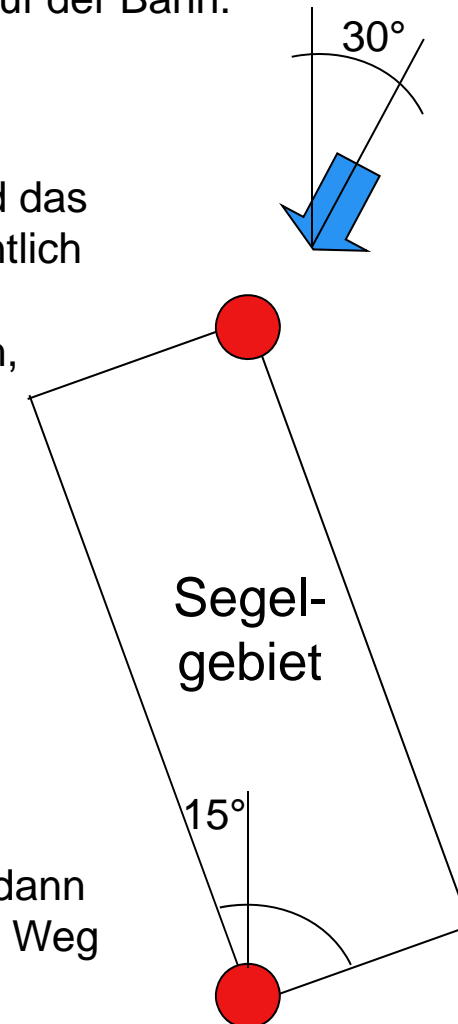
Im günstigsten Fall liegt die erste Bahnmarke genau in Windrichtung, der Wind ist konstant stark und kommt immer aus einer Richtung.

Solche Verhältnisse finden wir allerdings nur in sehr wenigen Revieren. Meist dreht der Wind während der Wettfahrt und somit ändert sich vieles für die Segler auf der Bahn.

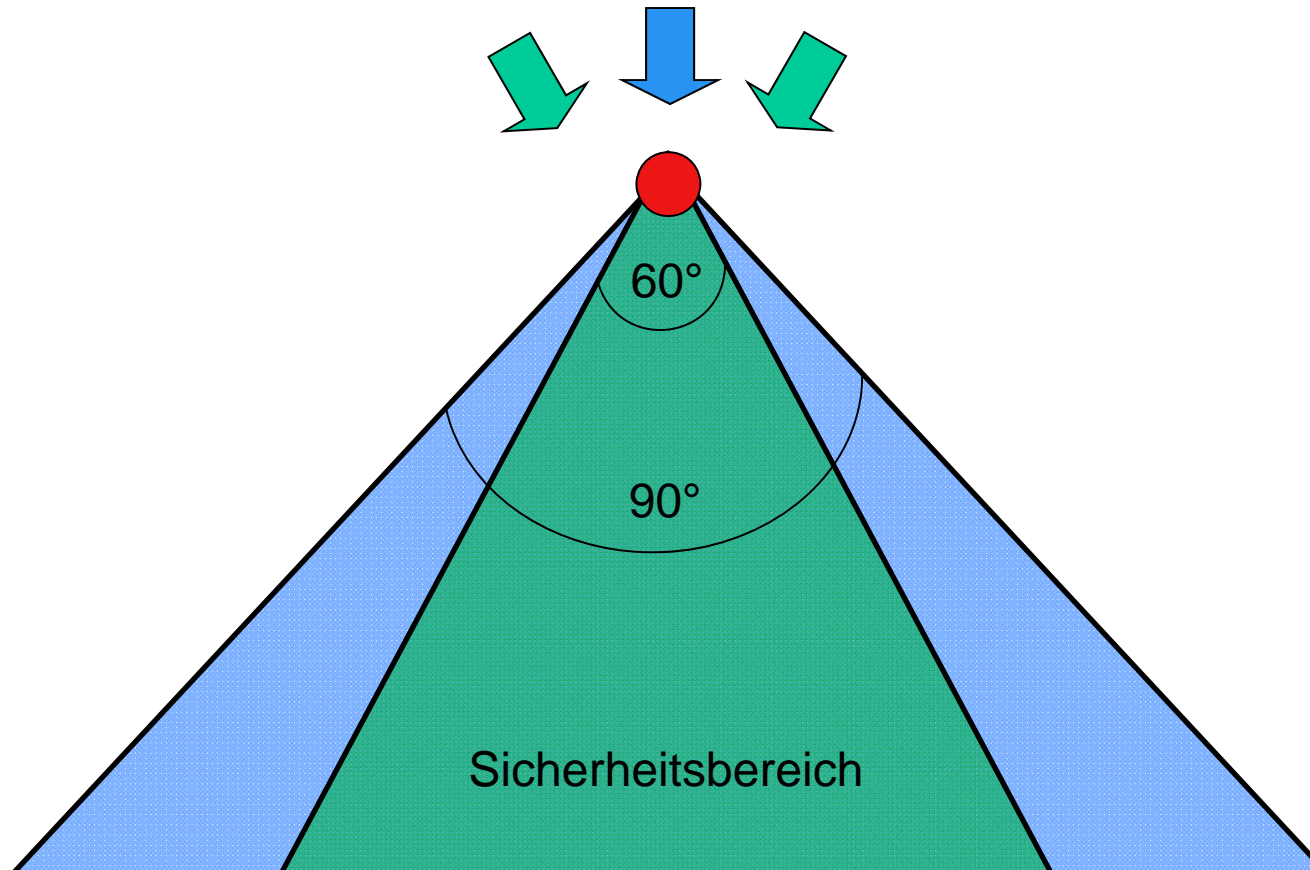


Befindet sich der Segler im „Segelgebiet“, dann kreuzt er ohne Höhe zu verlieren und ohne Weg zu verschenken zur Luv-Bahnmarke.

Dreht der Wind, wird das „Segelgebiet“ wesentlich kleiner. Und es wird automatisch deutlich, welcher Schlag uns schneller der Tonne näher bringt.



Kreuz - Grundlagen

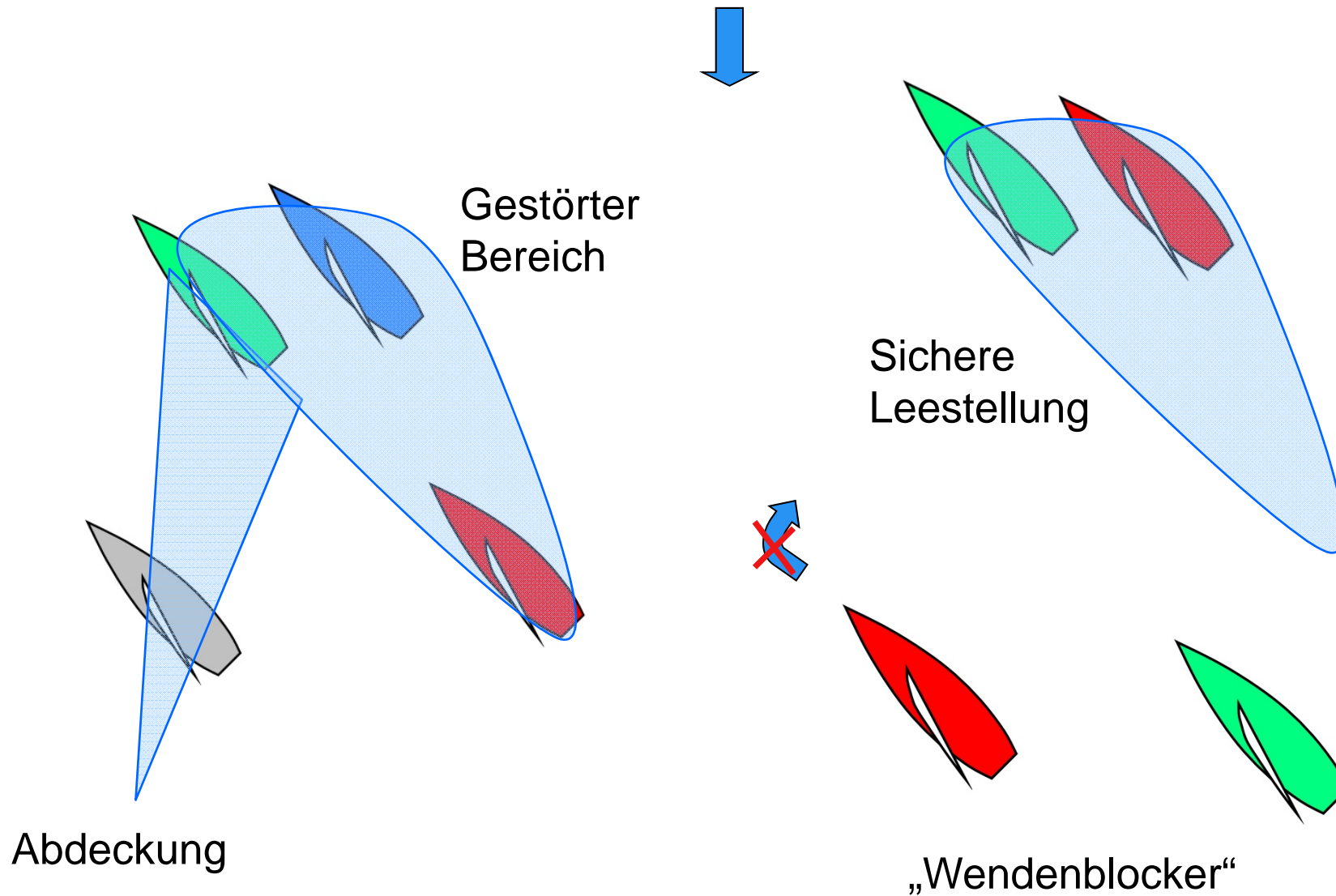


Bei unsicheren Windverhältnissen und wenn nicht sicher ist, dass eine Seite der Bahn durch Strom, lokalen Wind oder ähnliches bevorzugt ist, sollte man sich im „Sicherheitsbereich“ aufhalten und keinesfalls über die 60 Grad aber auf gar keinen Fall über die Layline zur Tonne hinaus fahren.

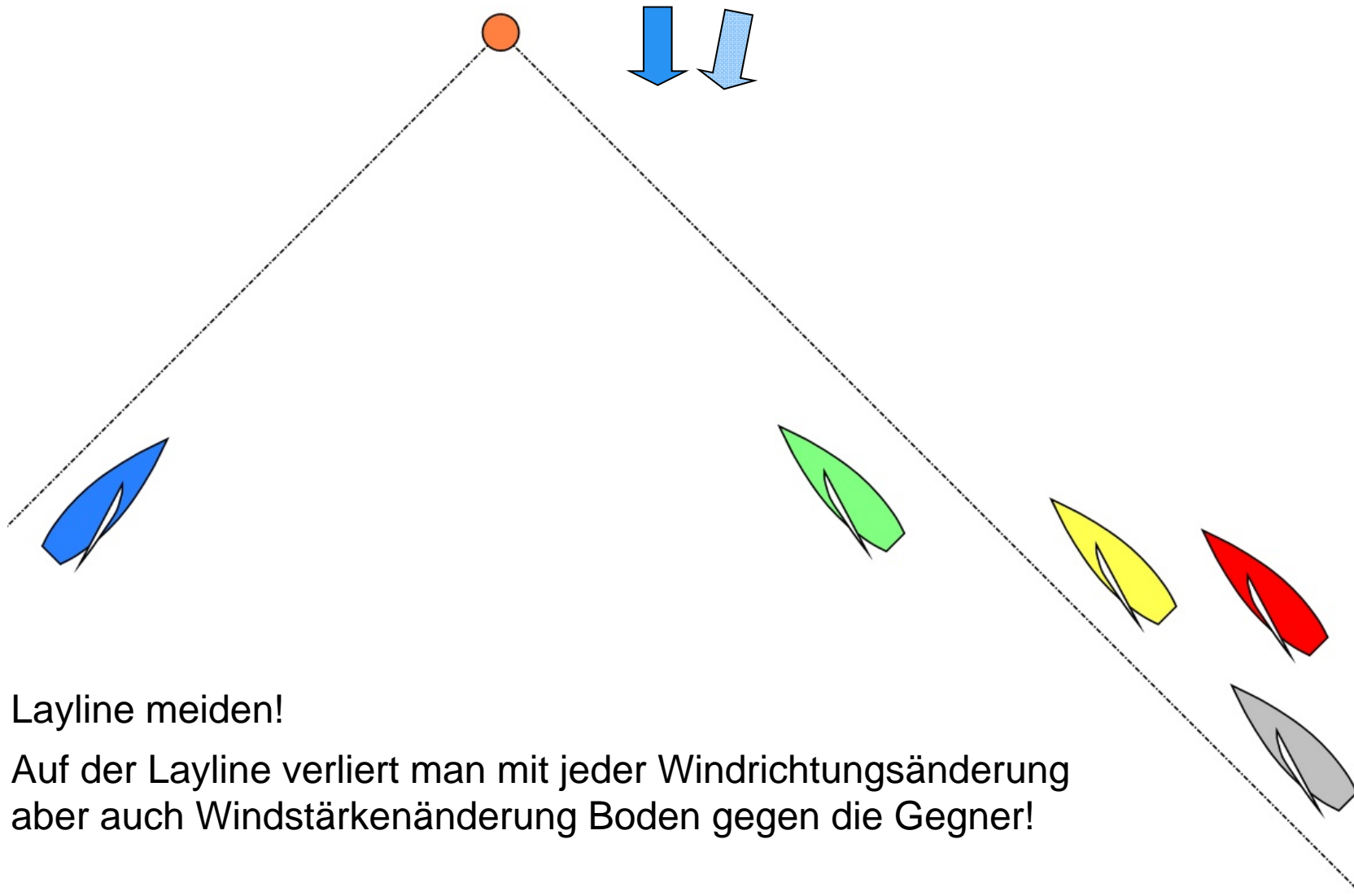
Tut man es dennoch und der Wind dreht auch nur wenig, verschenkt man wertvolle Meter.

Kreuz - Grundlagen

Störende Effekte (Windablenkung, etc.) durch ein voraus segelndes Boot.



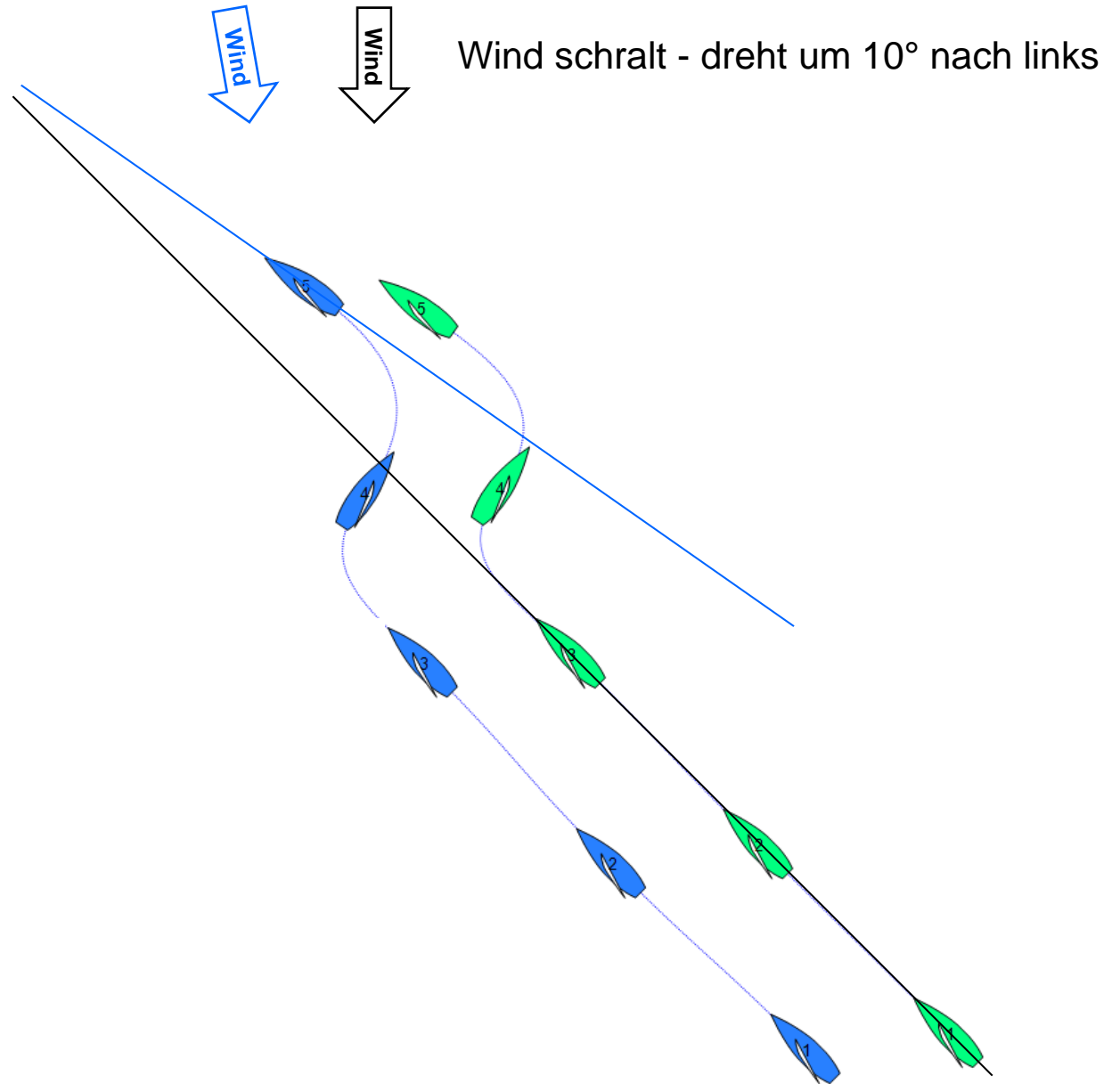
Kreuz - Grundlagen



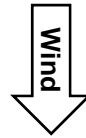
Layline meiden!

Auf der Layline verliert man mit jeder Windrichtungsänderung
aber auch Windstärkenänderung Boden gegen die Gegner!

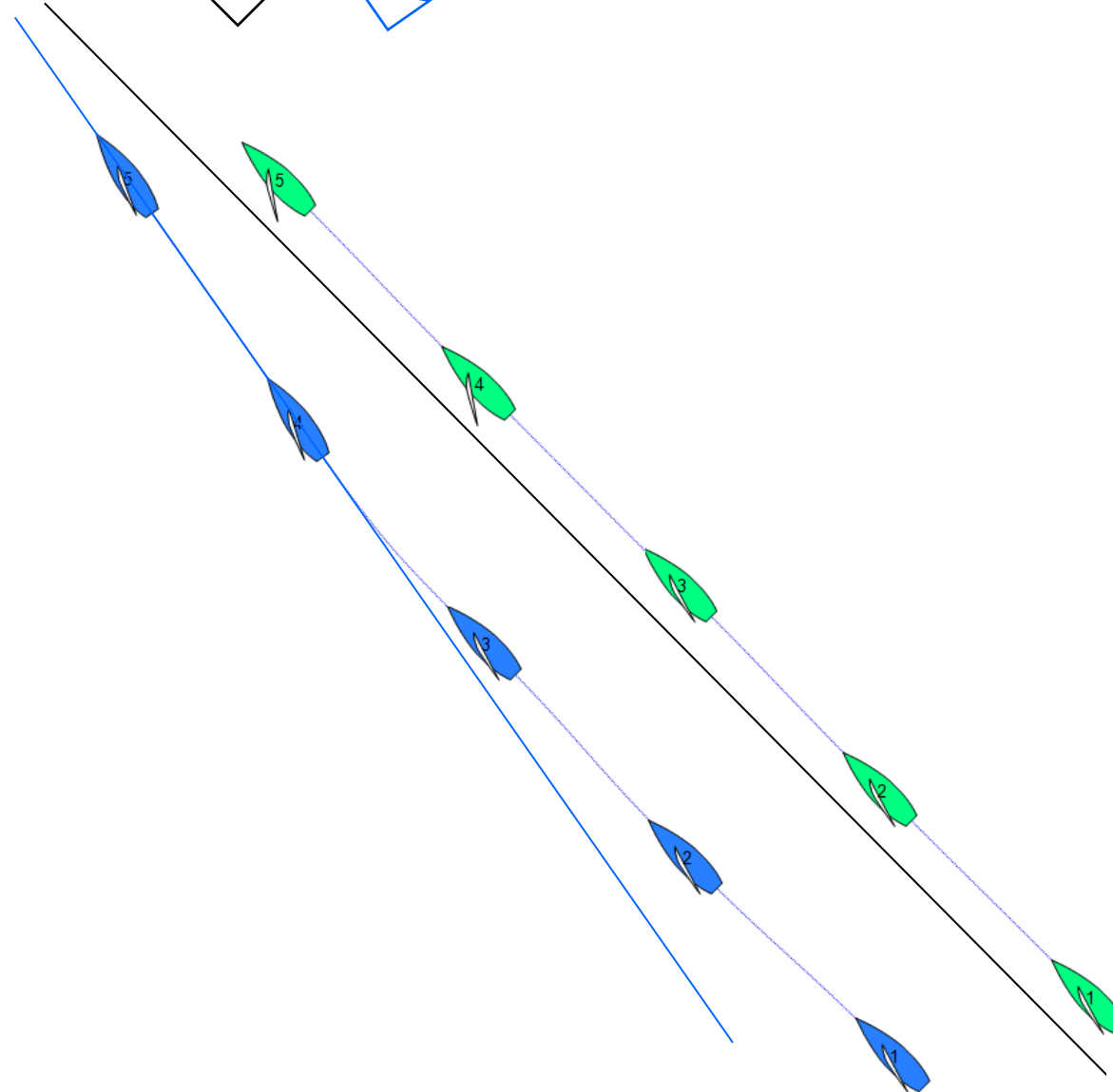
Kreuz - Grundlagen



Kreuz - Grundlagen

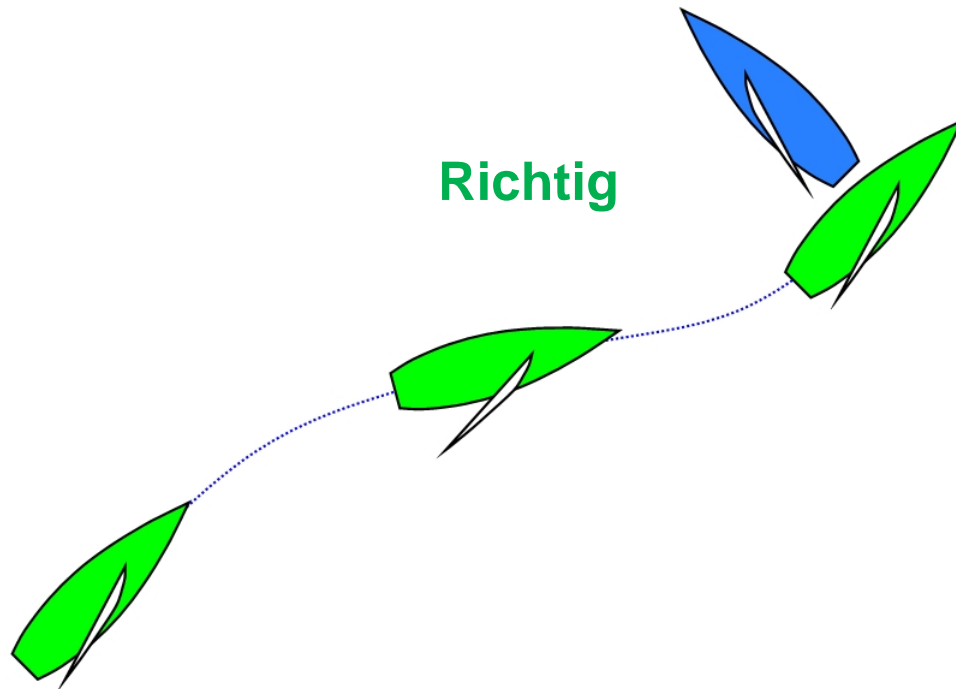


Wind raumt - dreht um 10° nach rechts



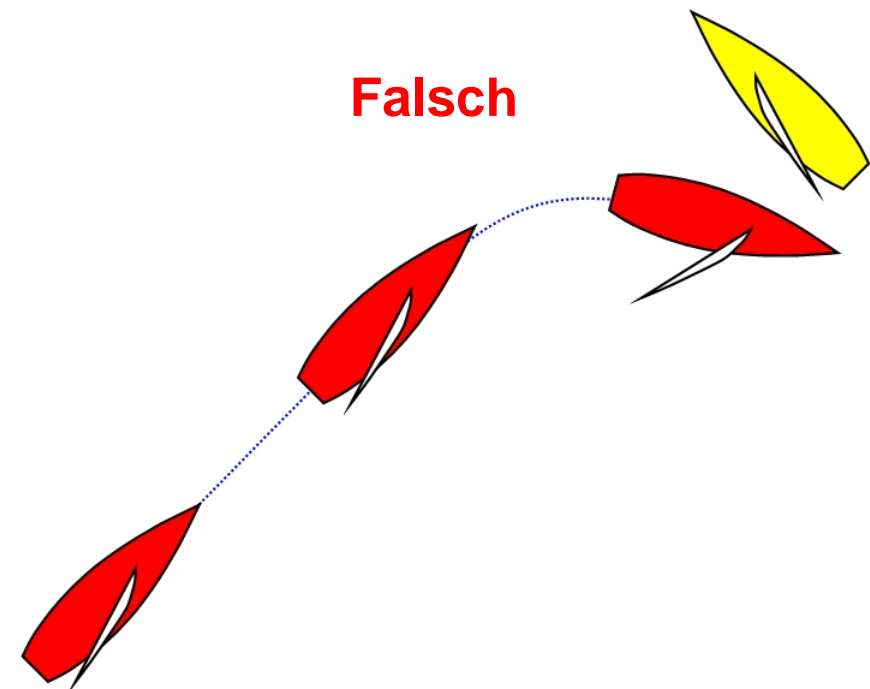
Kreuz - Grundlagen

Wie sollte das Heck eines anderen Boote passiert werden?



Richtig

- ✓ Grün fällt mindestens 2 Bootslängen vorher ab, fiert die Segel und nimmt Fahrt auf
- ✓ Kurz vor Erreichen des Hecks von Blau anluven auf Am-Wind-Kurs und Schoten wieder dicht nehmen
- ✓ Grün hat minimalsten Höhenverlust

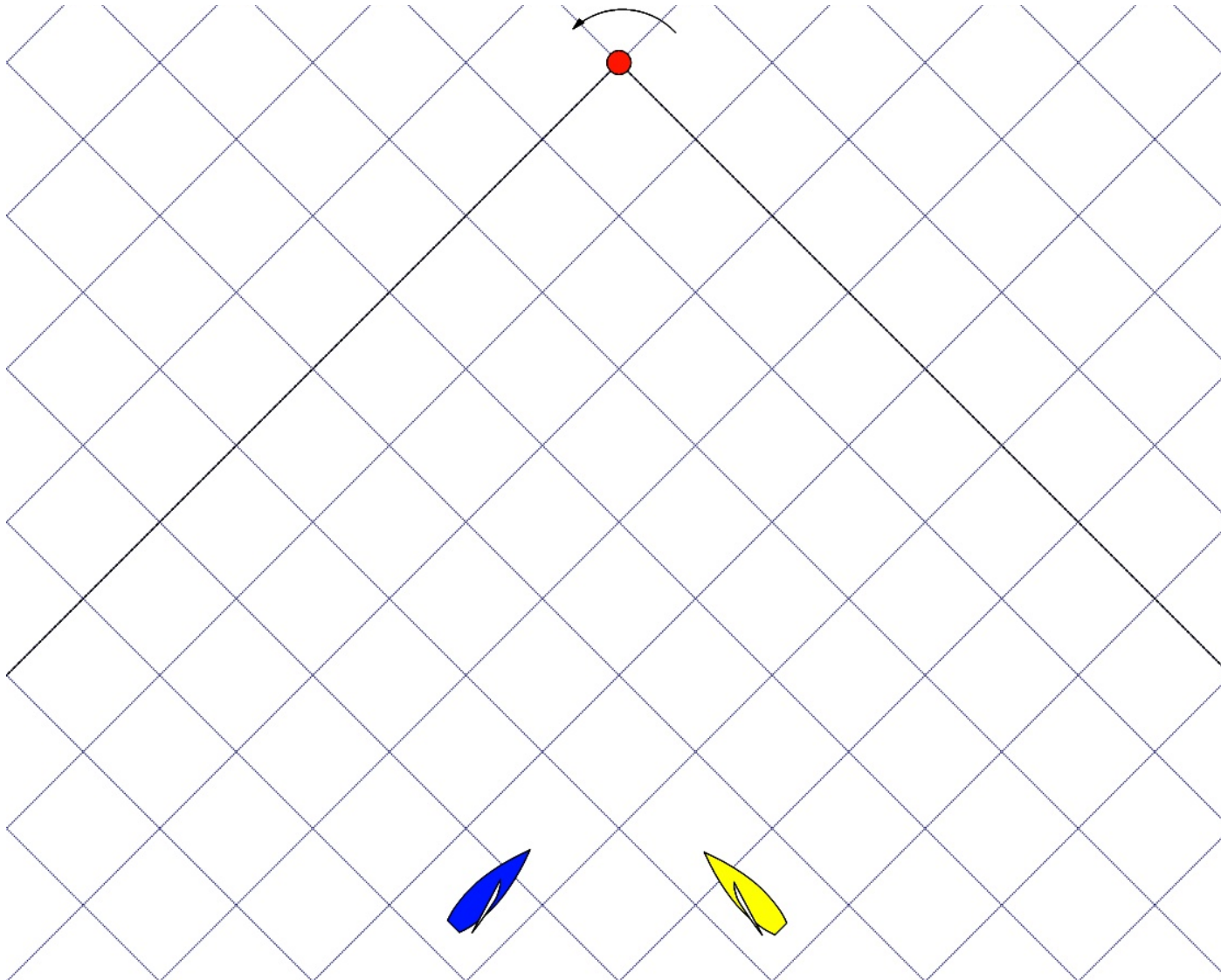


Falsch

- ✓ Rot passiert raumschots das Heck von Gelb und verliert noch nach dem Passieren wertvolle Höhe durch das Hochdrehen des Bootes

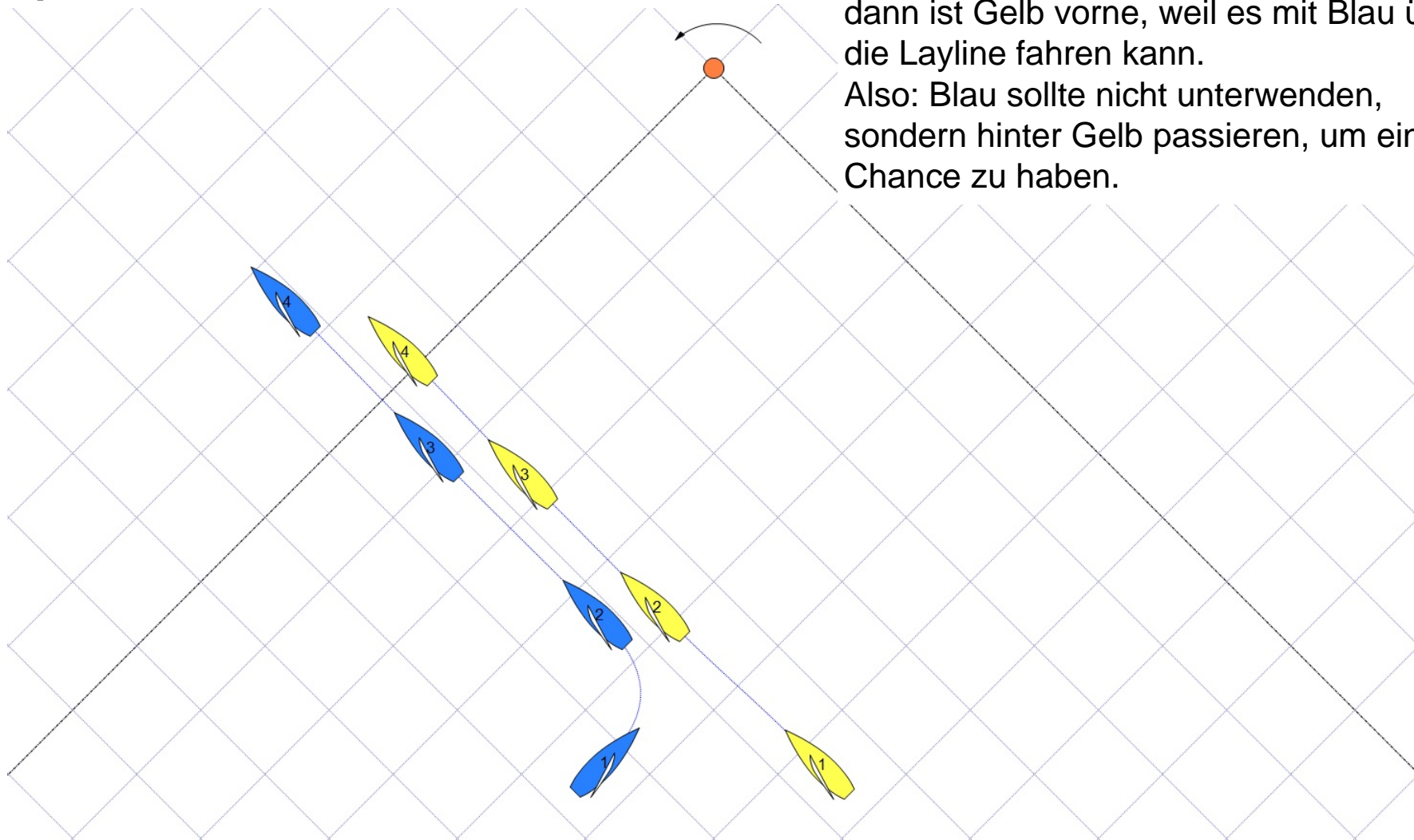
Regeln und Taktik

Welche Optionen hat das gelbe Boot?



Regeln und Taktik

Option 1

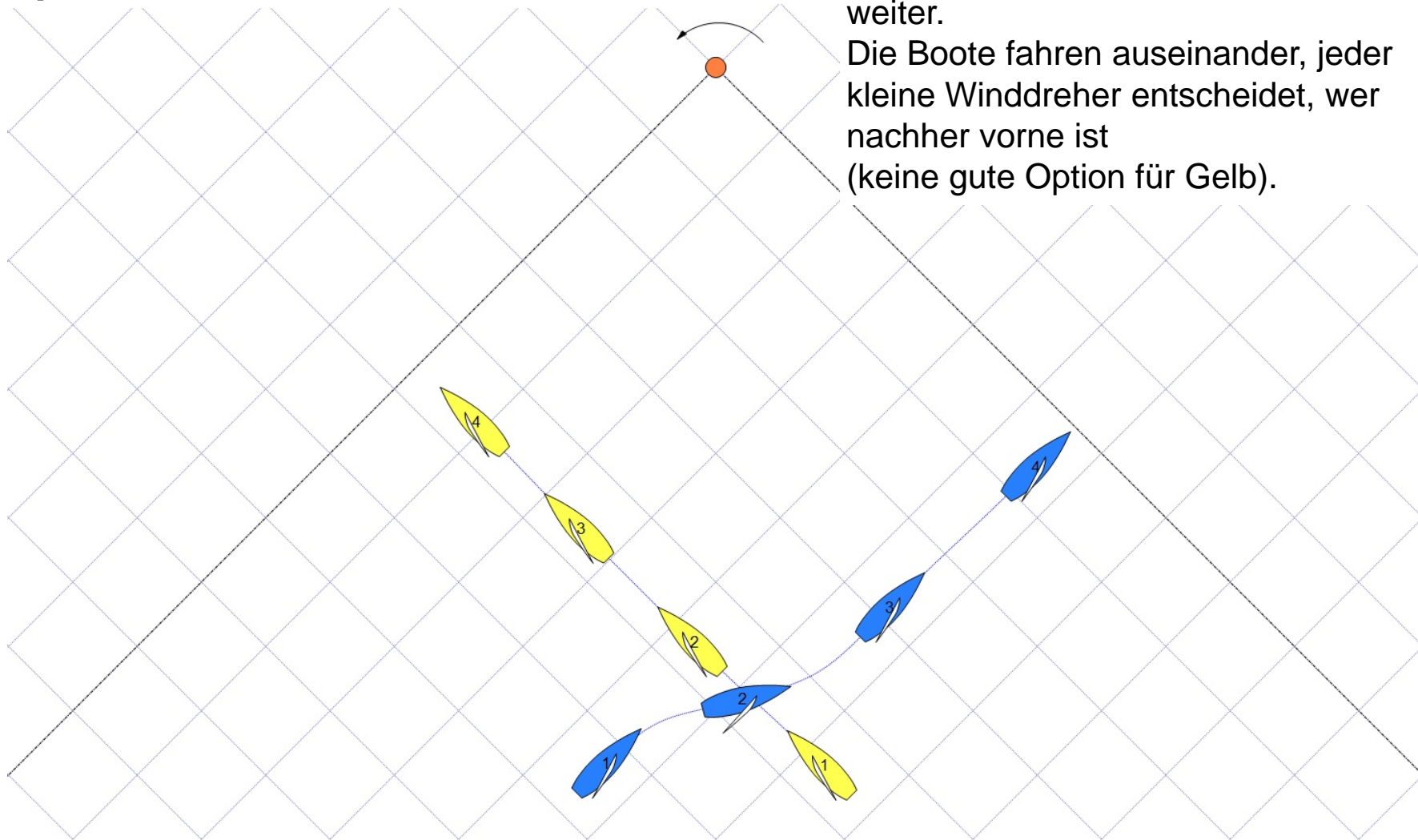


Blau unterwendet Gelb, Gelb fährt weiter, dann ist Gelb vorne, weil es mit Blau über die Layline fahren kann.

Also: Blau sollte nicht unterwenden, sondern hinter Gelb passieren, um eine Chance zu haben.

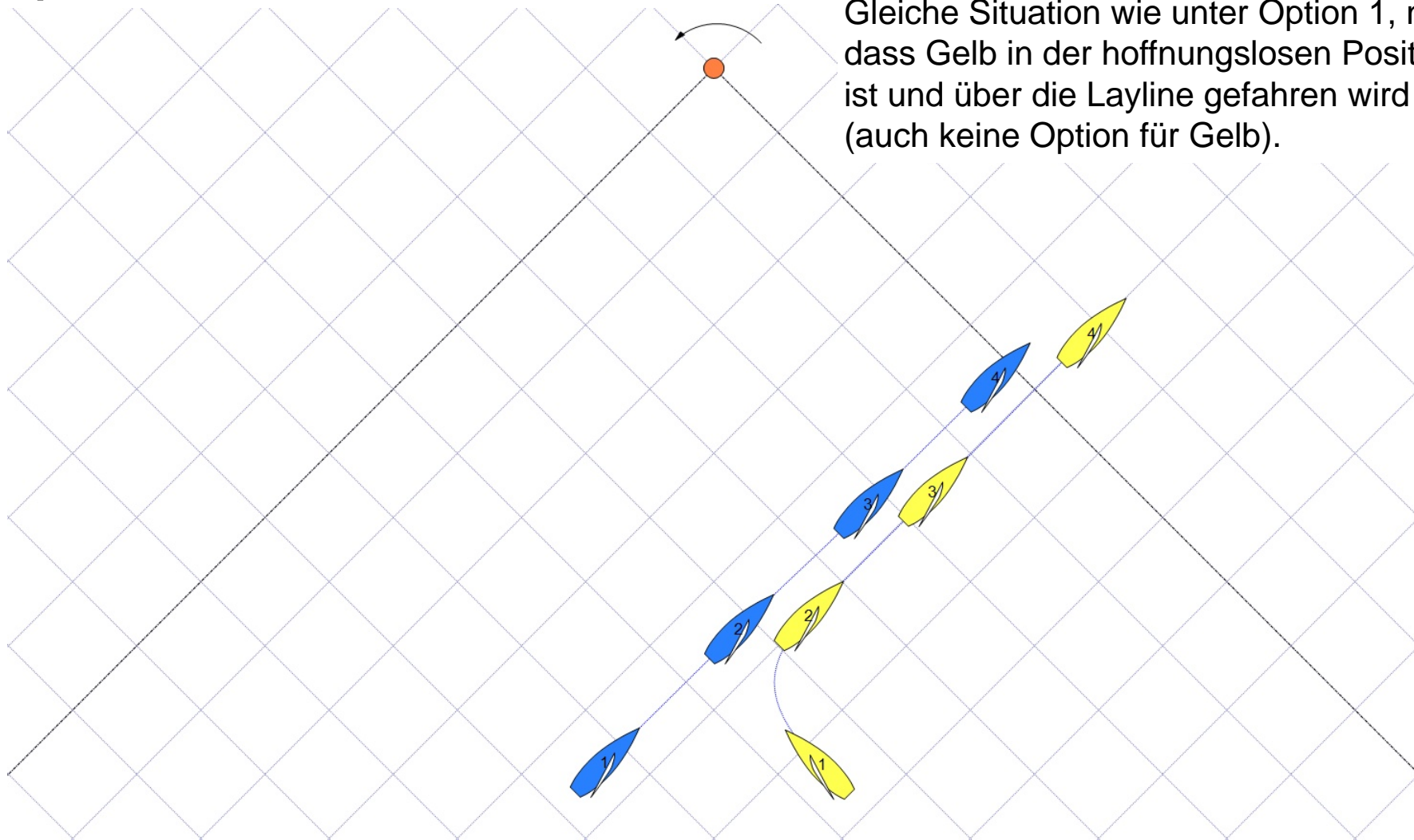
Regeln und Taktik

Option 2



Regeln und Taktik

Option 3

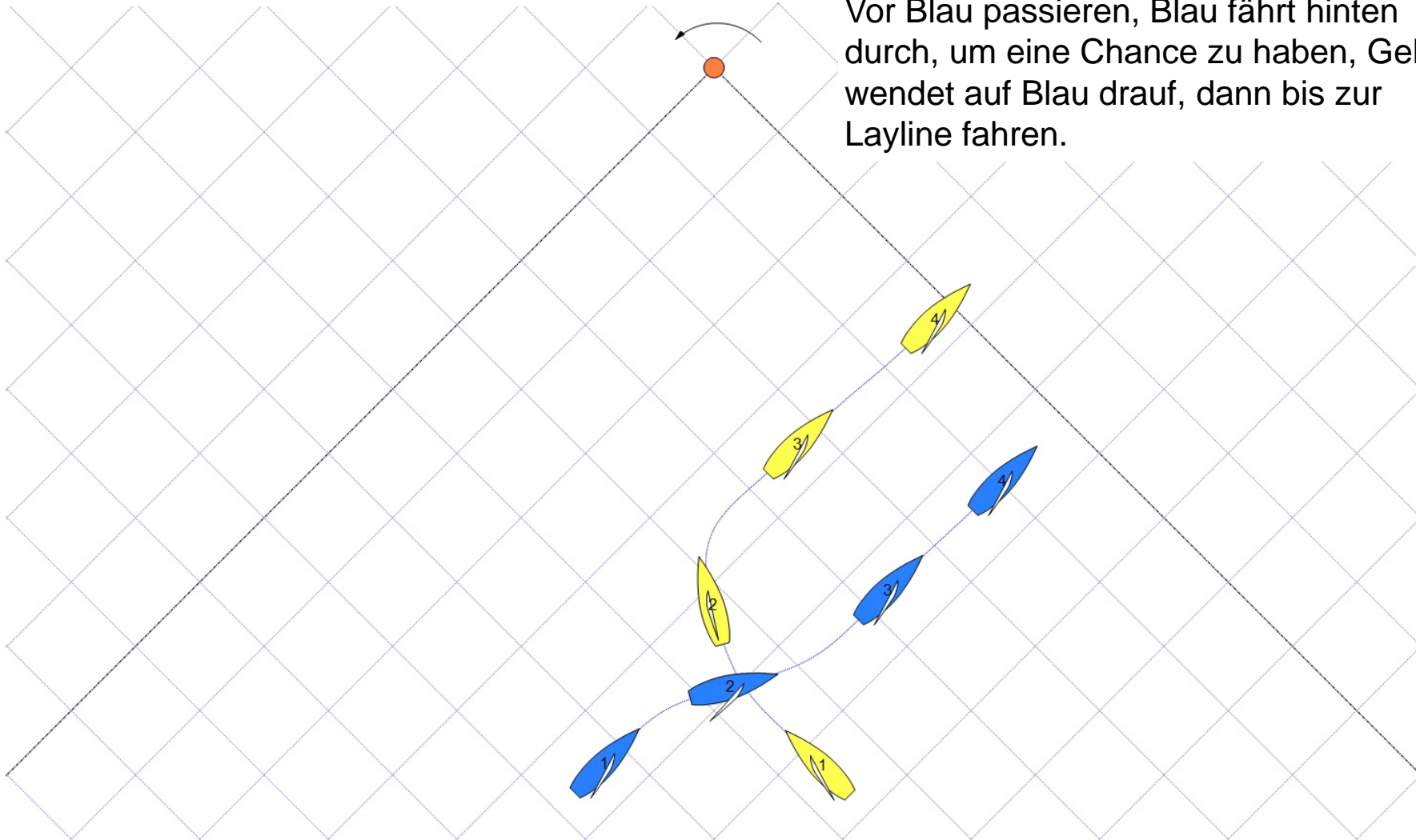


Gelb fährt an Blau ran und unterwendet. Gleiche Situation wie unter Option 1, nur dass Gelb in der hoffnungslosen Position ist und über die Layline gefahren wird (auch keine Option für Gelb).

Regeln und Taktik

Option 4

Die einzige Option für Gelb ist:
Vor Blau passieren, Blau fährt hinten
durch, um eine Chance zu haben, Gelb
wendet auf Blau drauf, dann bis zur
Layline fahren.



Situationen auf der Kreuz

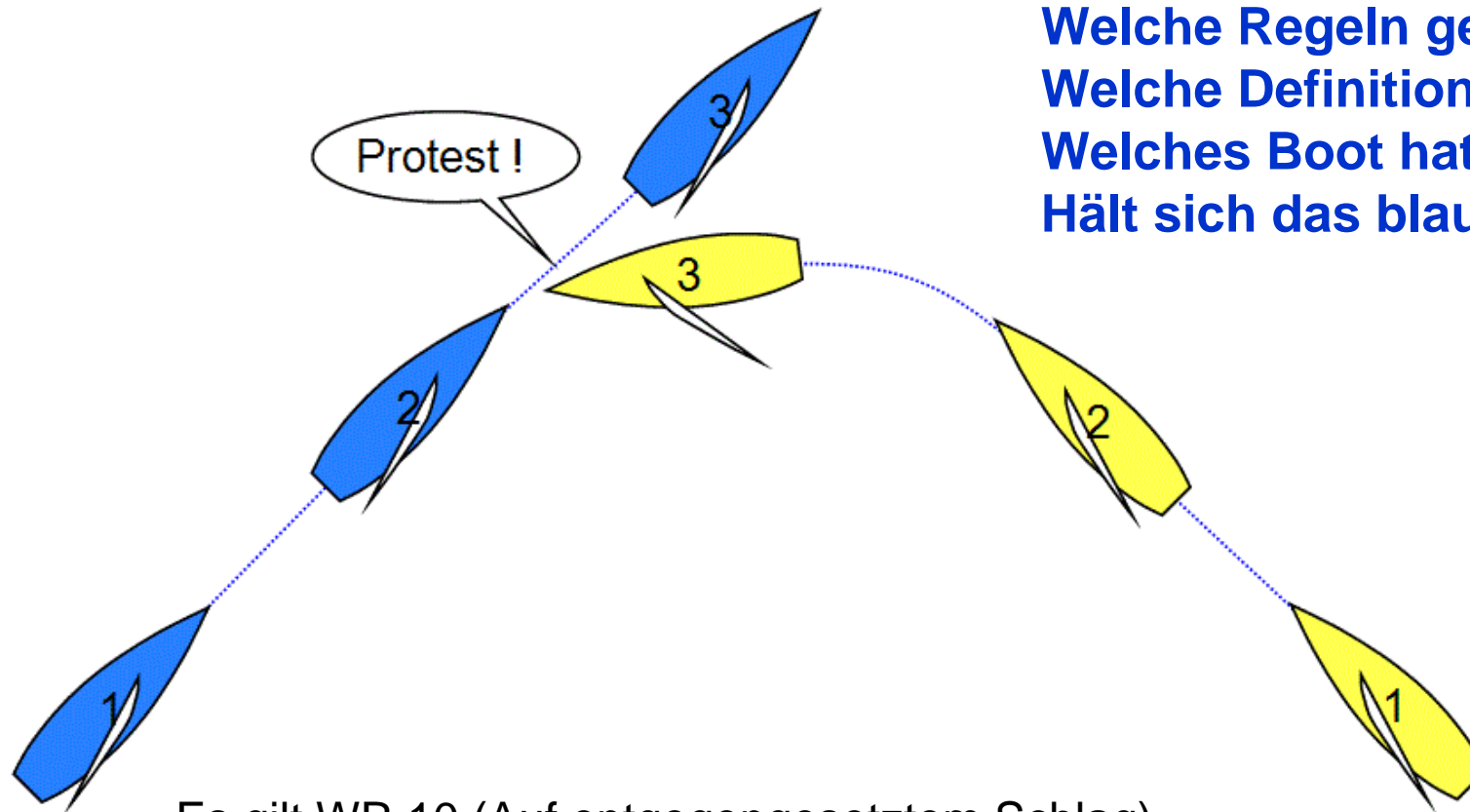
Welches Boot hat Wegerecht?
Hält sich das blaue Boot frei?



Bei Booten *auf entgegengesetztem Schlag* muss sich ein Boot auf Backbordschlag (Wind von Bb) von einem Boot auf Steuerbordschlag (Wind von Stb) *freihalten (WR 10)*.

Blau hält sich frei, da Gelb als Wegerechtboot seinen Kurs segeln kann, ohne Ausweichmaßnahmen ergreifen zu müssen.

Situationen auf der Kreuz

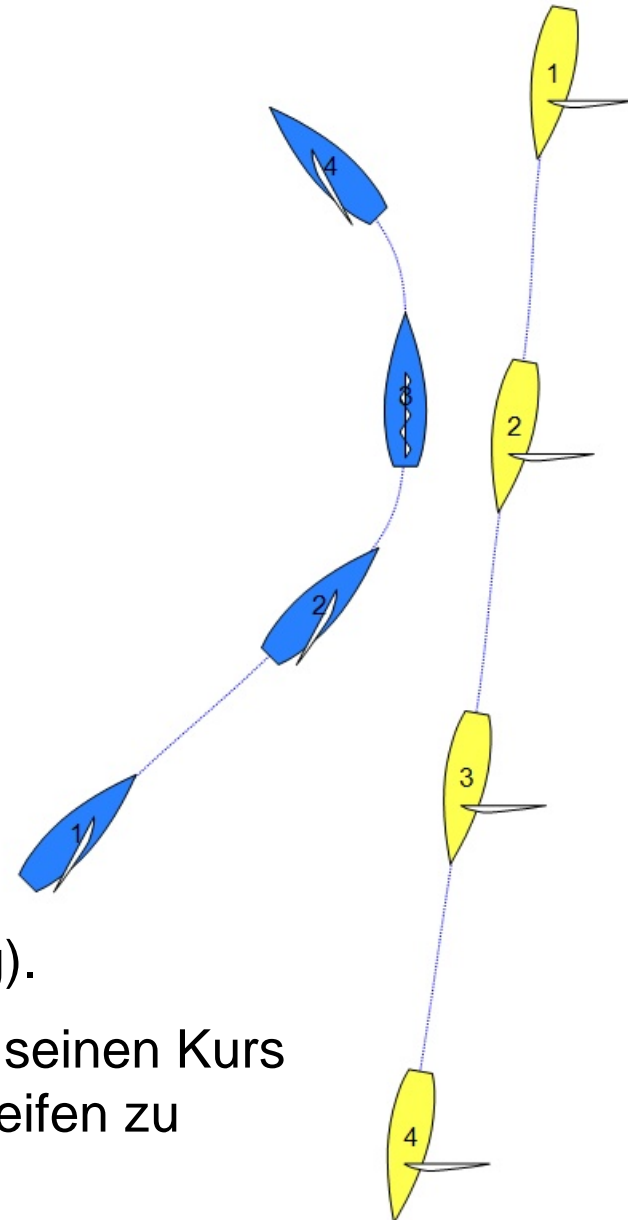


**Welche Regeln gelten?
Welche Definitionen?
Welches Boot hat Wegerecht?
Hält sich das blaue Boot frei?**

Es gilt WR 10 (Auf entgegengesetztem Schlag).
Gelb ist Wegerechtboot, Blau hält sich nicht frei, da Gelb seinen Kurs ändern muss, um eine Berührung zu vermeiden.

Situationen auf der Kreuz

Welches Boot hat Wegerecht?
Hält sich das blaue Boot frei?

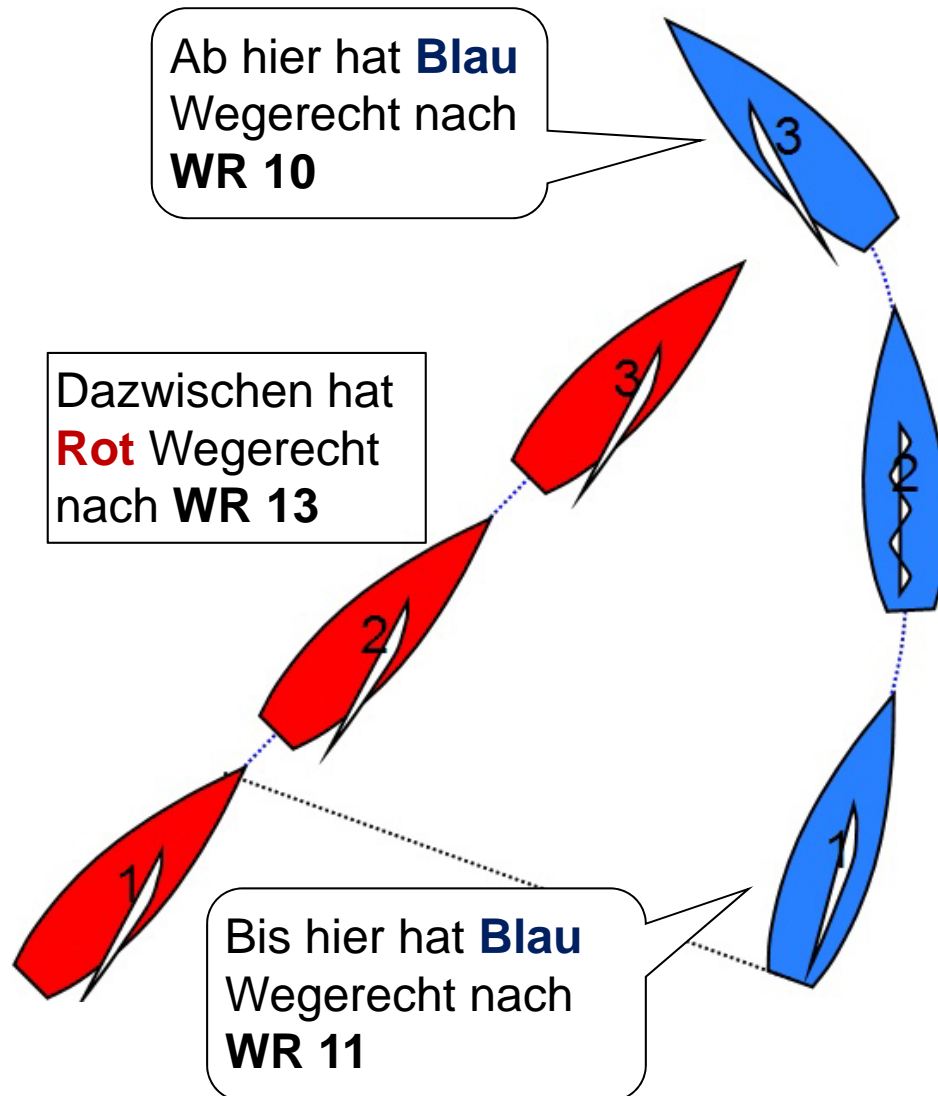


Es gilt WR 10 (Auf entgegengesetztem Schlag).

Blau hält sich frei, da Gelb als Wegerechtboot seinen Kurs segeln kann, ohne Ausweichmaßnahmen ergreifen zu müssen.

Situationen auf der Kreuz

Welche Regeln gelten (Pos 1-3)?



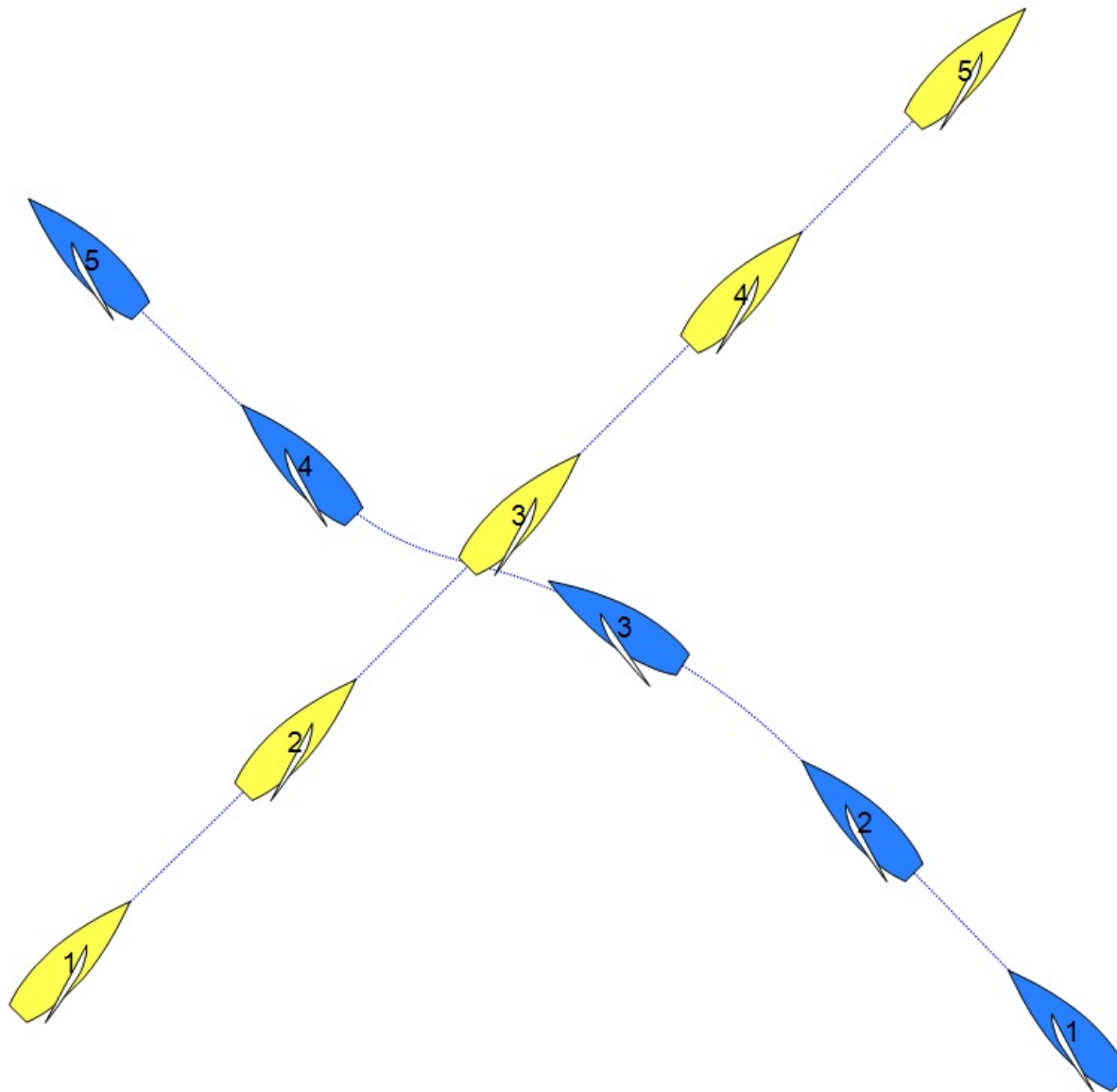
Bei Booten *auf entgegengesetztem Schlag* muss sich ein Boot auf Backbordschlag (Wind von Bb) von einem Boot auf Steuerbordschlag (Wind von Stb) *freihalten (WR 10)*.

Nachdem ein Boot durch den Wind gegangen ist, muss es sich von anderen Booten *freihalten*, bis es auf einen Am-Wind-Kurs abgefallen ist (WR 13).

Während dieser Zeit gelten die Regeln 10, 11 und 12 nicht.

Bei Booten *auf gleichem Schlag*, die *überlappen*, muss sich ein *Luvboot* von einem *Leeboot* *freihalten (WR 11)*.

Situationen auf der Kreuz



Blau konnte ab Position 3 erkennen, dass Gelb nicht ausweichen wird. Blau ist sofort nach dieser Erkenntnis abgefallen, um eine Kollision zu vermeiden.

Wäre Blau nicht abgefallen und ins Heck von Gelb gekracht und es wäre an einem der beiden Boote Schaden entstanden, hätten Blau (WR 14 - Berührung vermeiden) und Gelb (WR 10) bei einem Protest disqualifiziert werden müssen.

Hätte Blau mit seinem Manöver in Position 3 begonnen, aber es wäre dennoch zu einer Kollision gekommen, hätte Blau keinen Regelverstoß nach WR 14 begangen, da vor Position 3 für Blau nicht klar war, dass Gelb nicht ausweichen wird.

Situationen auf der Kreuz

Welche Regeln gelten in den Pos. 1 und 2?

WR 11

Blau hat Wegerecht

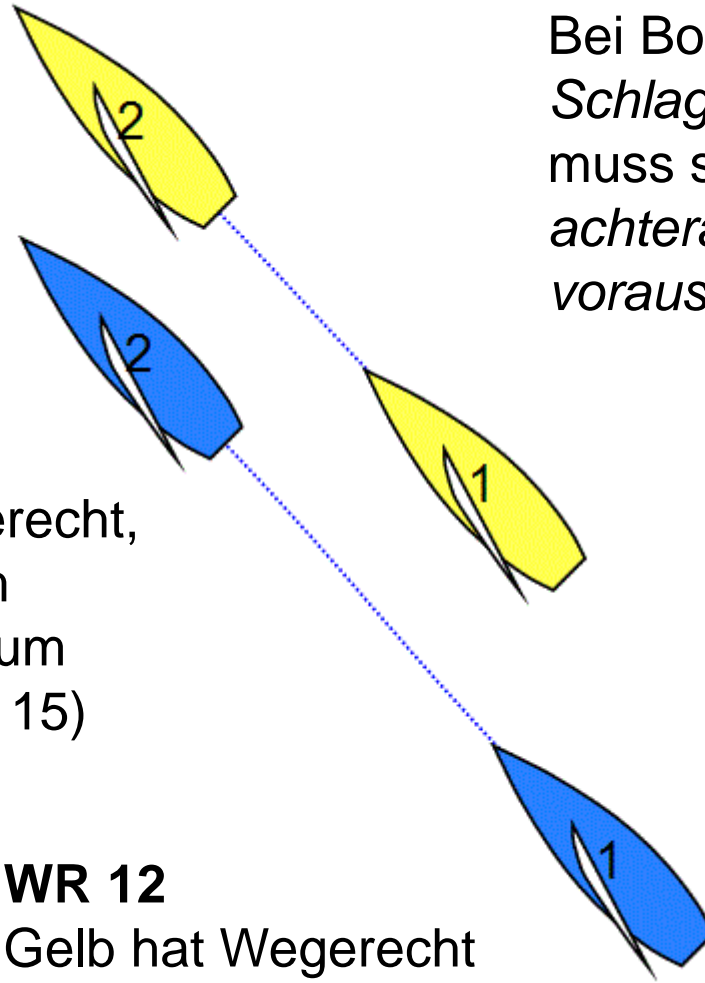
Erlangt ein Boot Wegerecht, muss es **anfangs** dem anderen Boot *Raum* zum *Freihalten* geben (WR 15)

WR 12

Gelb hat Wegerecht

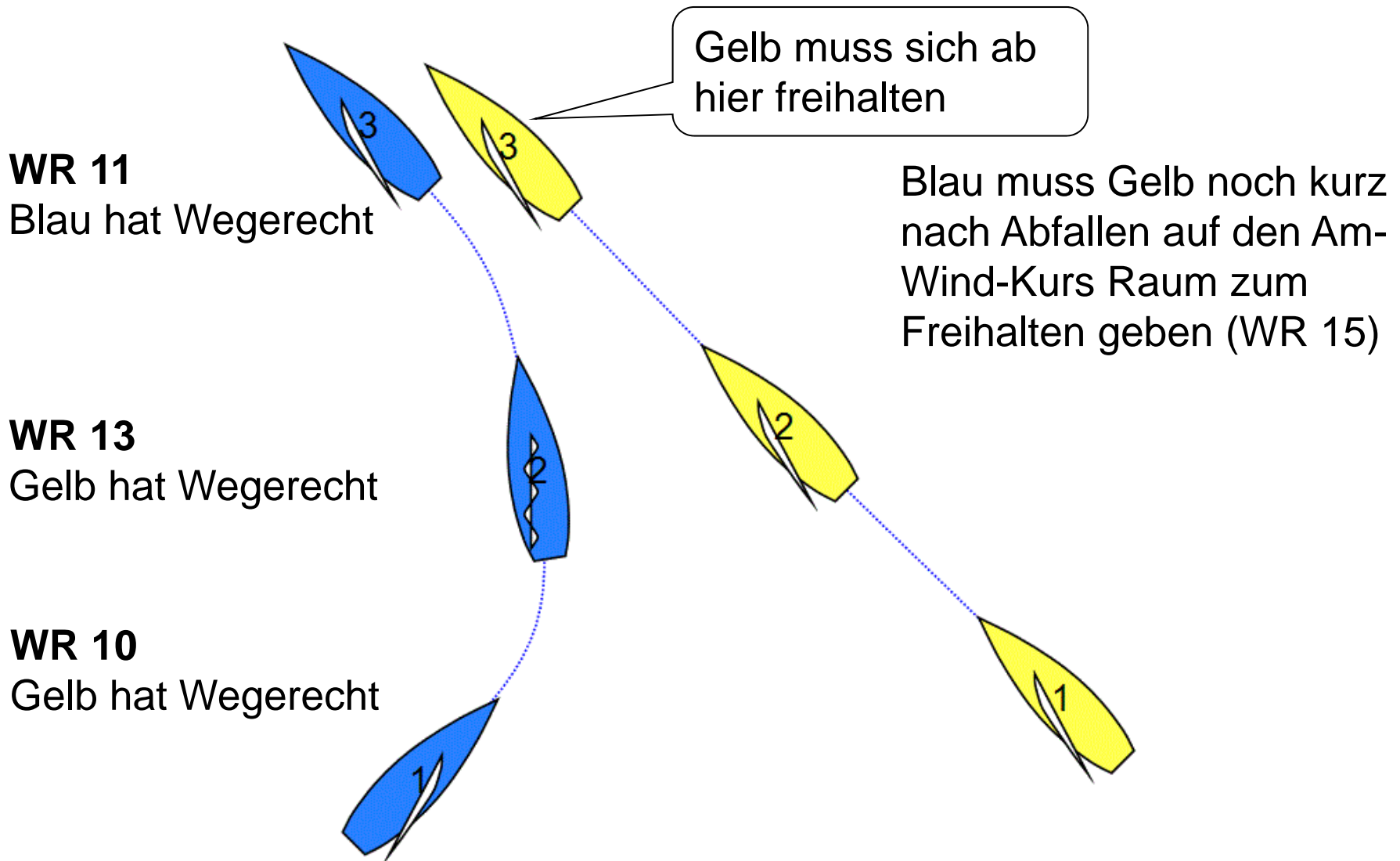
Bei Booten *auf gleichem Schlag*, die nicht *überlappen*, muss sich ein Boot *klar achteraus* von einem Boot *klar voraus freihalten* (WR 12).

Sobald Blau überlappt, muss Gelb luven um sich freizuhalten.
Wenn es das wegen der Nähe zu Blau nicht kann, hat Blau **WR 15** (Wegerecht erlangen) verletzt.

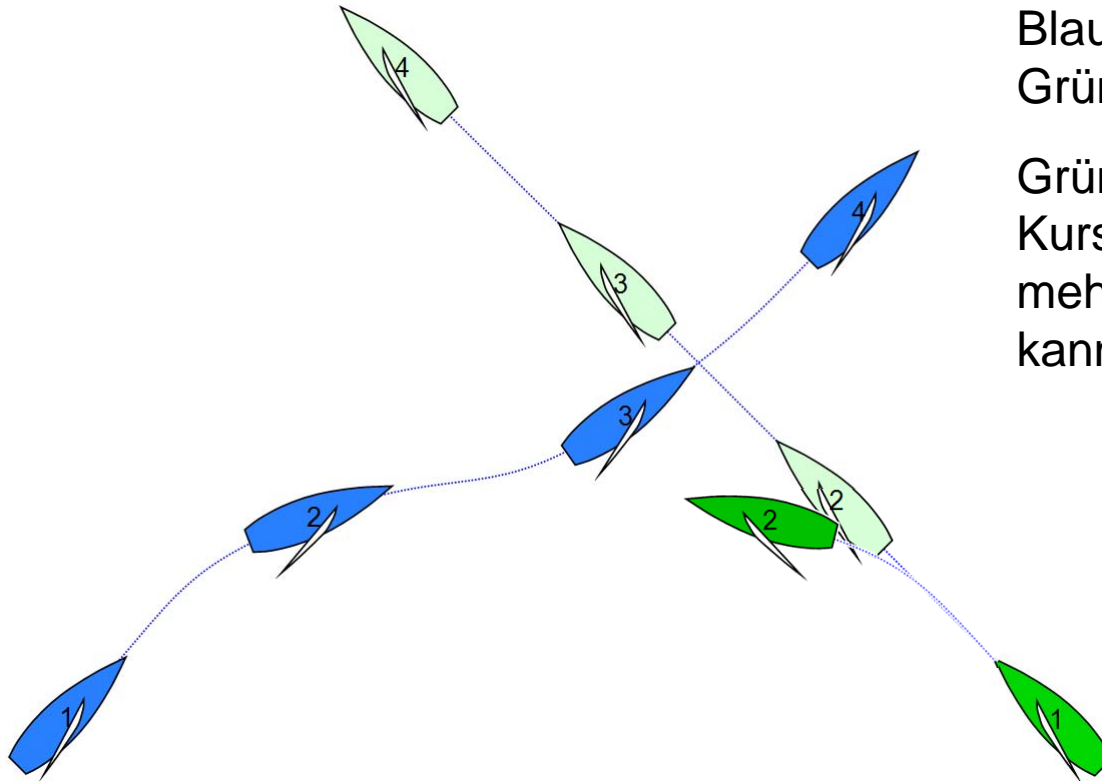


Situationen auf der Kreuz

Welches Boot hat Wegerecht (Pos. 1 - 3)? Regeln?



Situationen auf der Kreuz



Blau versucht durch Abfallen sich von Grün freizuhalten.

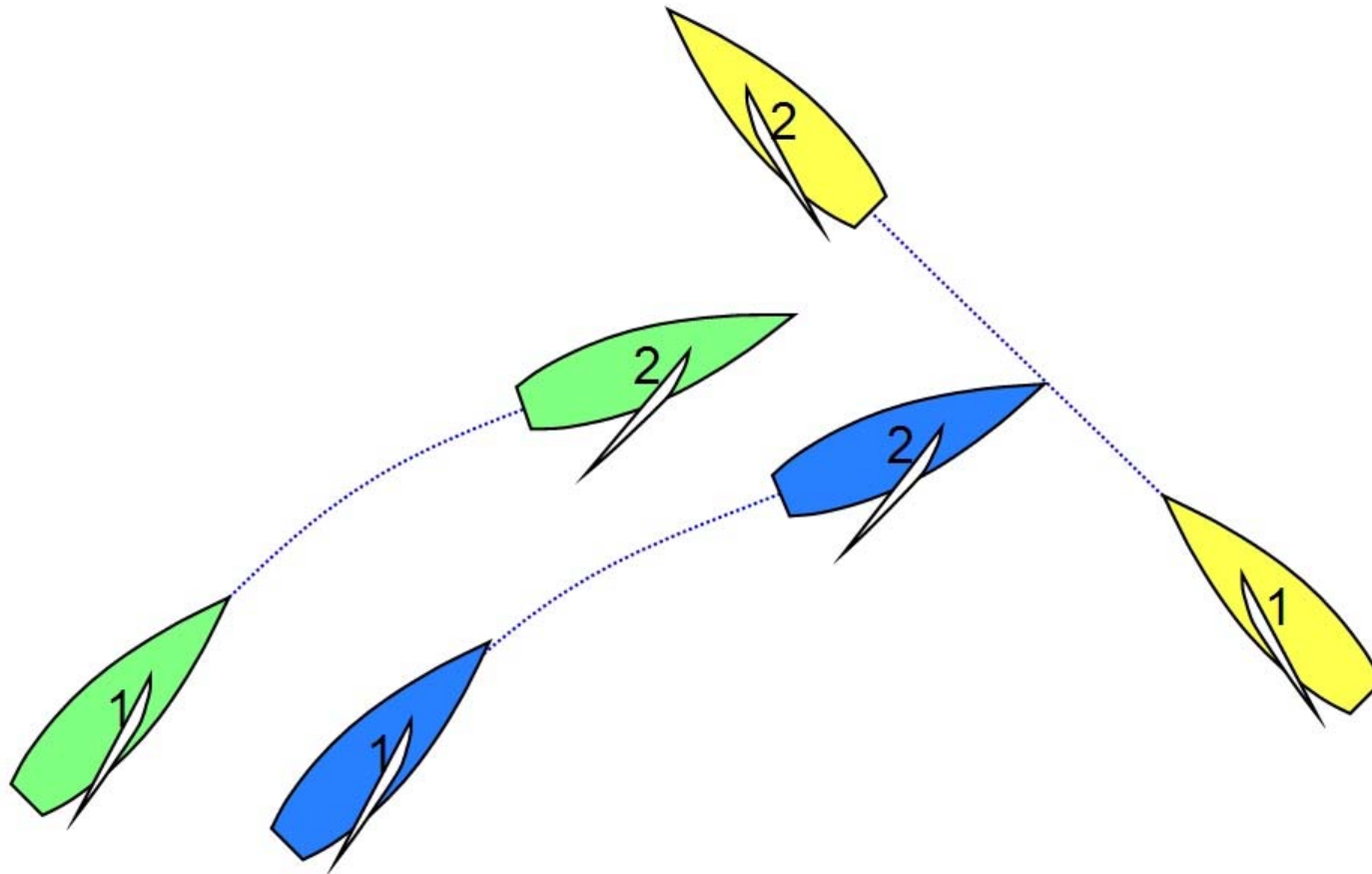
Grün ändert als Wegerechtboot seinen Kurs in Pos. 2 so, dass sich Blau nicht mehr in guter Seemannschaft freihalten kann und verletzt deshalb WR 16.2.

Ändert ein Boot mit Wegerecht den Kurs, muss es dem anderen Boot *Raum zum Freihalten* geben (WR 16.1).

Außerdem gilt:

Wenn nach dem Startsignal ein Boot mit *Backbordschlag* (Wind von Bb) sich dadurch *freihält*, dass es ein Boot mit *Steuerbordschlag* (Wind von Stb) achteraus passieren will, darf das Boot mit *Steuerbordschlag* (Wind von Stb) seinen Kurs nicht ändern, wenn dadurch das Boot mit *Backbordschlag* (Wind von Bb) seinen Kurs sofort ändern müsste, um sich weiterhin *freizuhalten* (WR 16.2).

Situationen auf der Kreuz

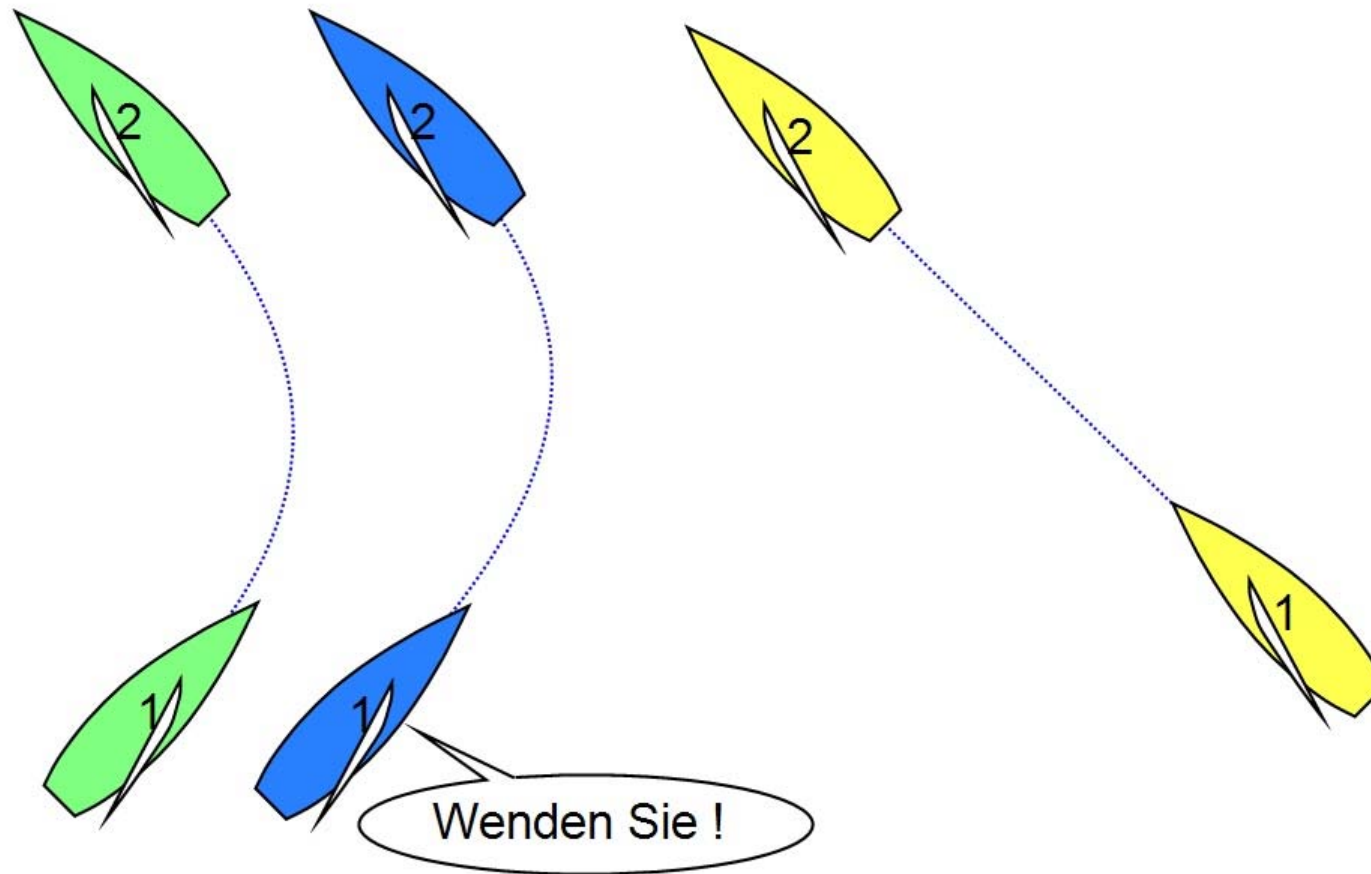


Gelb als Wegerechtboot ist *Hindernis* für Blau und Grün (WR 10).

Blau ist Wegerechtboot gegenüber Grün (WR 11) und kann nach WR 19.2 wählen, wie es das *Hindernis* (Gelb) passieren möchte.

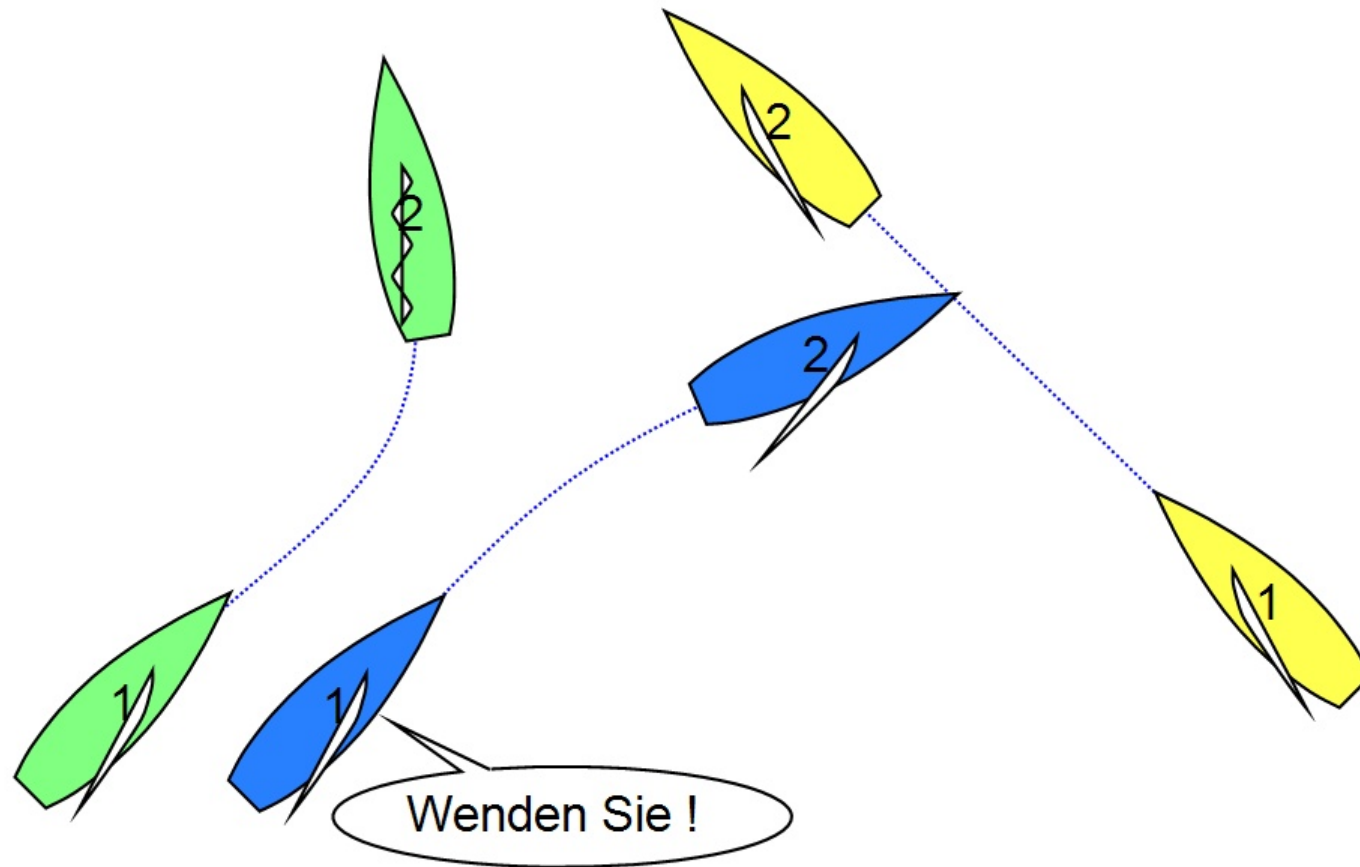
Passiert Blau hinter Gelb, muss es Grün als innenliegendem Boot nach WR 19.2 *Raum* zum Passieren geben.

Situationen auf der Kreuz



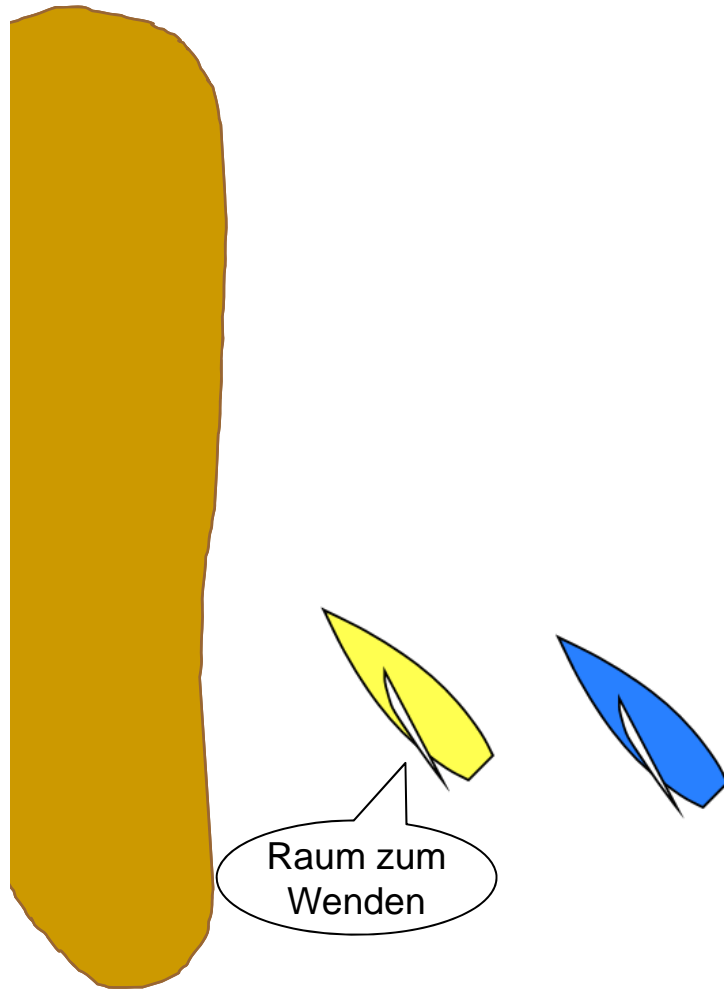
Blau als Wegerechtboot gegenüber Grün (WR 11) verlangt *Raum* zum Wenden an einem *Hindernis* (WR 20)

Situationen auf der Kreuz



Blau muss auch wenden und darf nach Zuruf nicht hinter dem Heck von Gelb passieren (WR 20.2).

Situationen auf der Kreuz



WR 20 Raum zum Wenden an einem Hindernis

Ein Boot kann durch Zurufen *Raum* verlangen um zu Wenden und einem *auf gleichem Schlag* segelnden Boot ausweichen zu können. Es darf jedoch nur rufen wenn

- (a) es sich einem *Hindernis* nähert und es bald nötig sein wird eine wesentliche Kursänderung zu machen, um ihm sicher auszuweichen und
- (b) es Am Wind oder höher segelt.

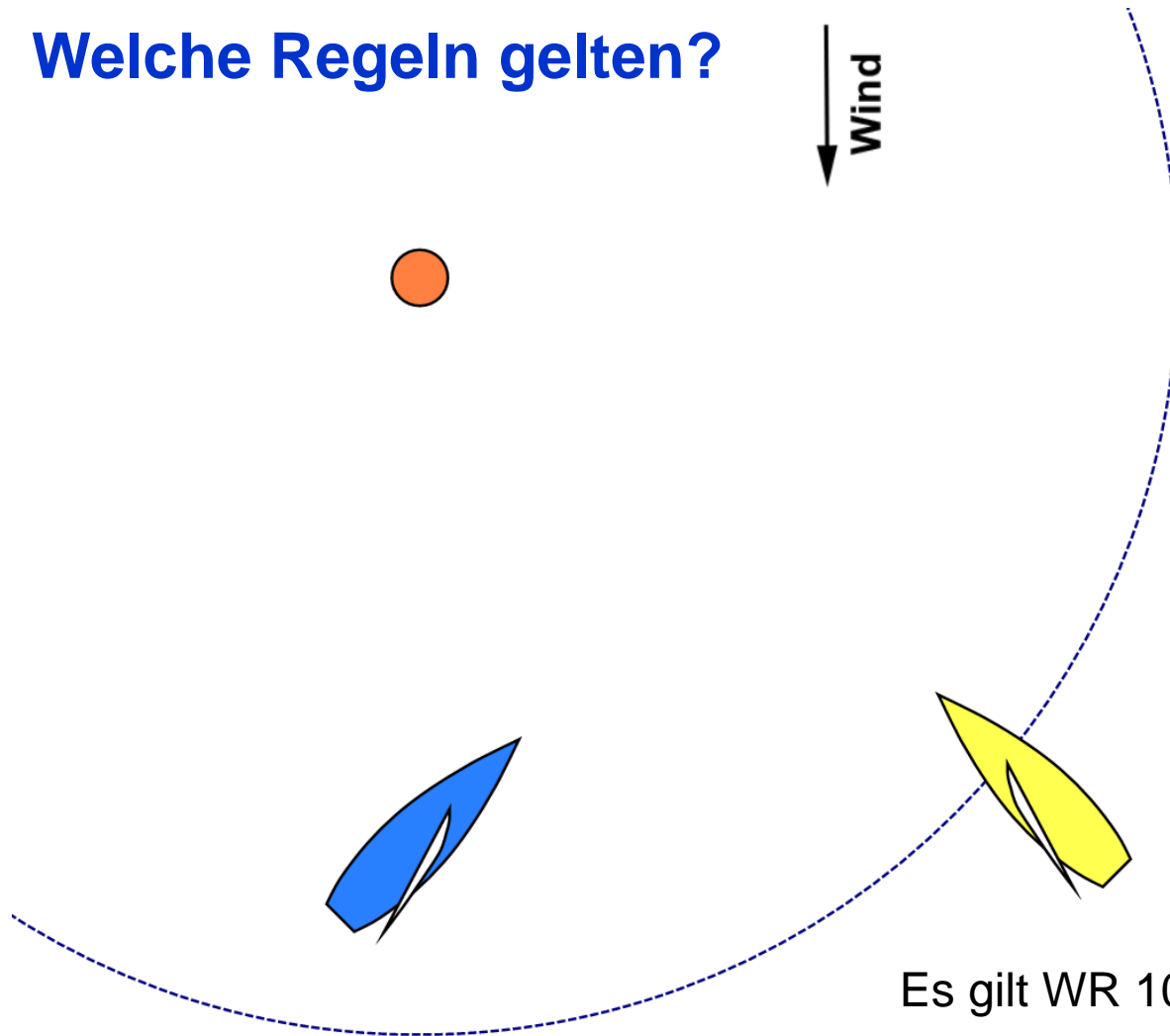
Außerdem darf es jedoch nicht rufen, wenn das *Hindernis* eine *Bahnmarke* ist und ein Boot, das die *Bahnmarke* anliegen kann, als Ergebnis des Zurufs gezwungen wäre, den Kurs zu ändern.

Luv-Bahnmarke



Situationen an der Luv-Bahnmarke

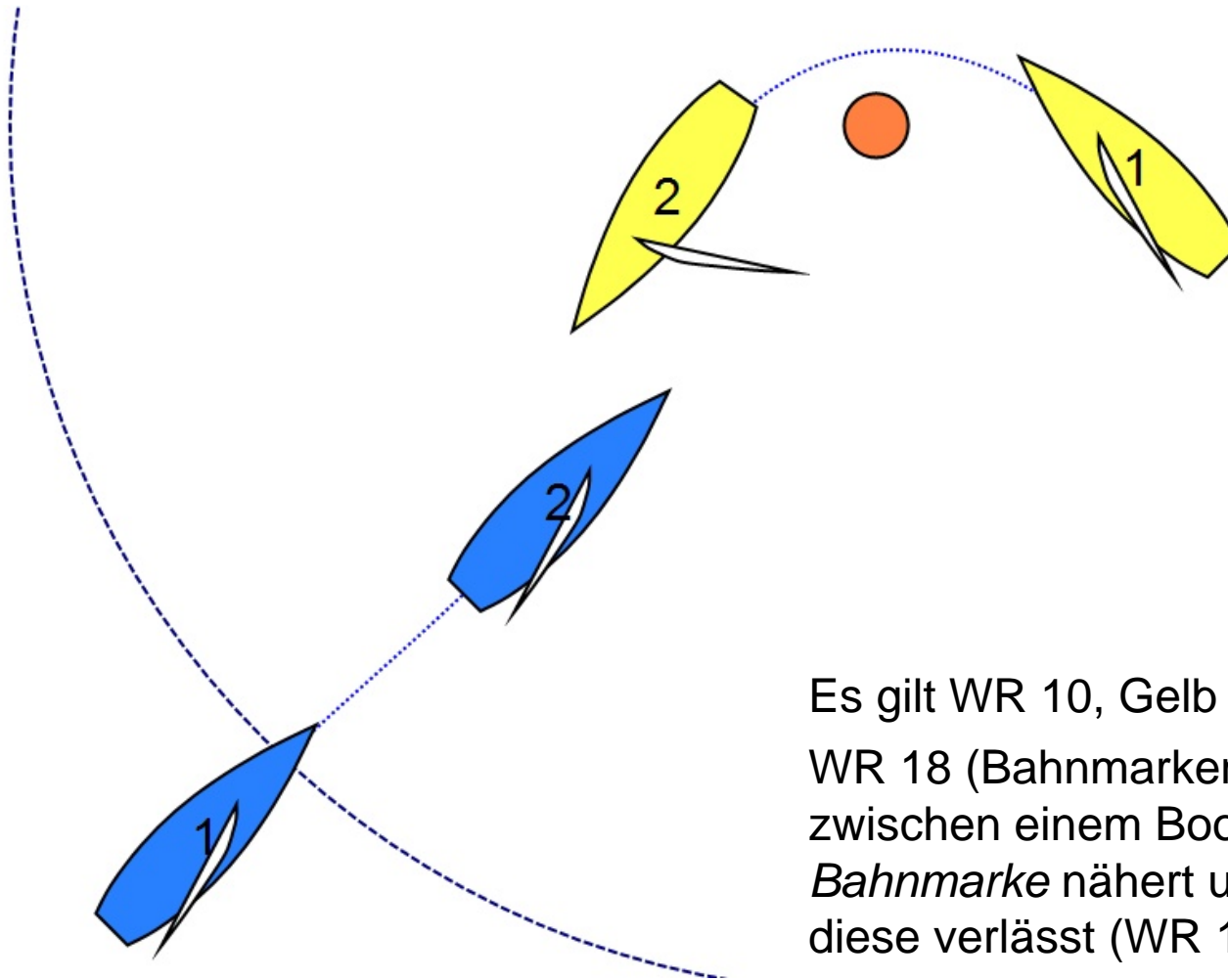
Welche Regeln gelten?



Es gilt WR 10, Blau ist Wegerechtboot.
WR 18 (Bahnmarken-Raum) gilt nicht
zwischen Booten *auf entgegengesetztem
Schlag* auf einer Kreuz nach *Luv* (WR 18.1)

Situationen an der Luv-Bahnmarke

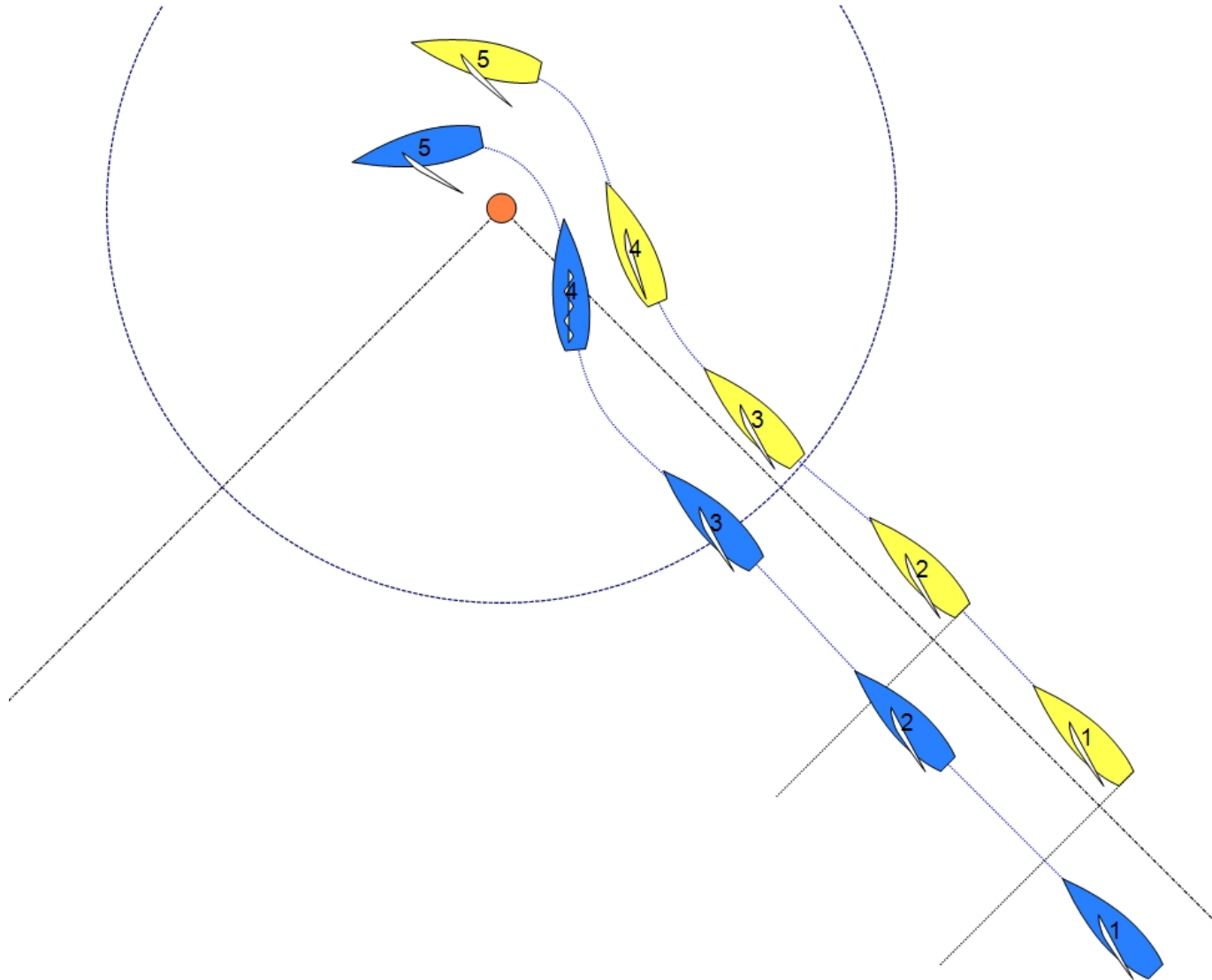
Welche Regeln gelten?



Es gilt WR 10, Gelb ist Wegerechtboot.
WR 18 (Bahnmarken-Raum) gilt nicht
zwischen einem Boot, das sich der
Bahnmarke nähert und einem, das
diese verlässt (WR 18.1)

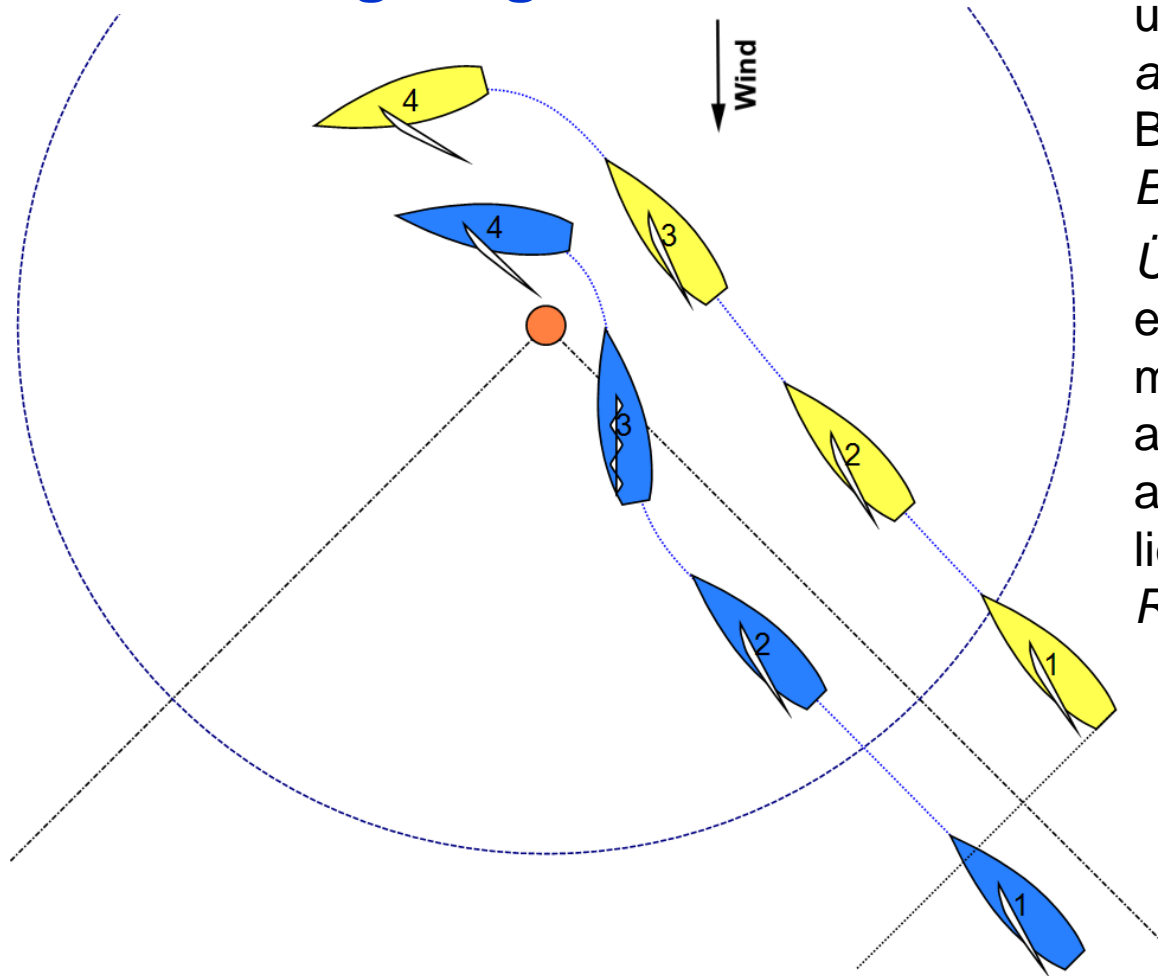
Situationen an der Luv-Bahnmarke

Welche Regeln und Definitionen sind zu beachten?



Situationen an der Luv-Bahnmarke

Welche Regeln gelten?

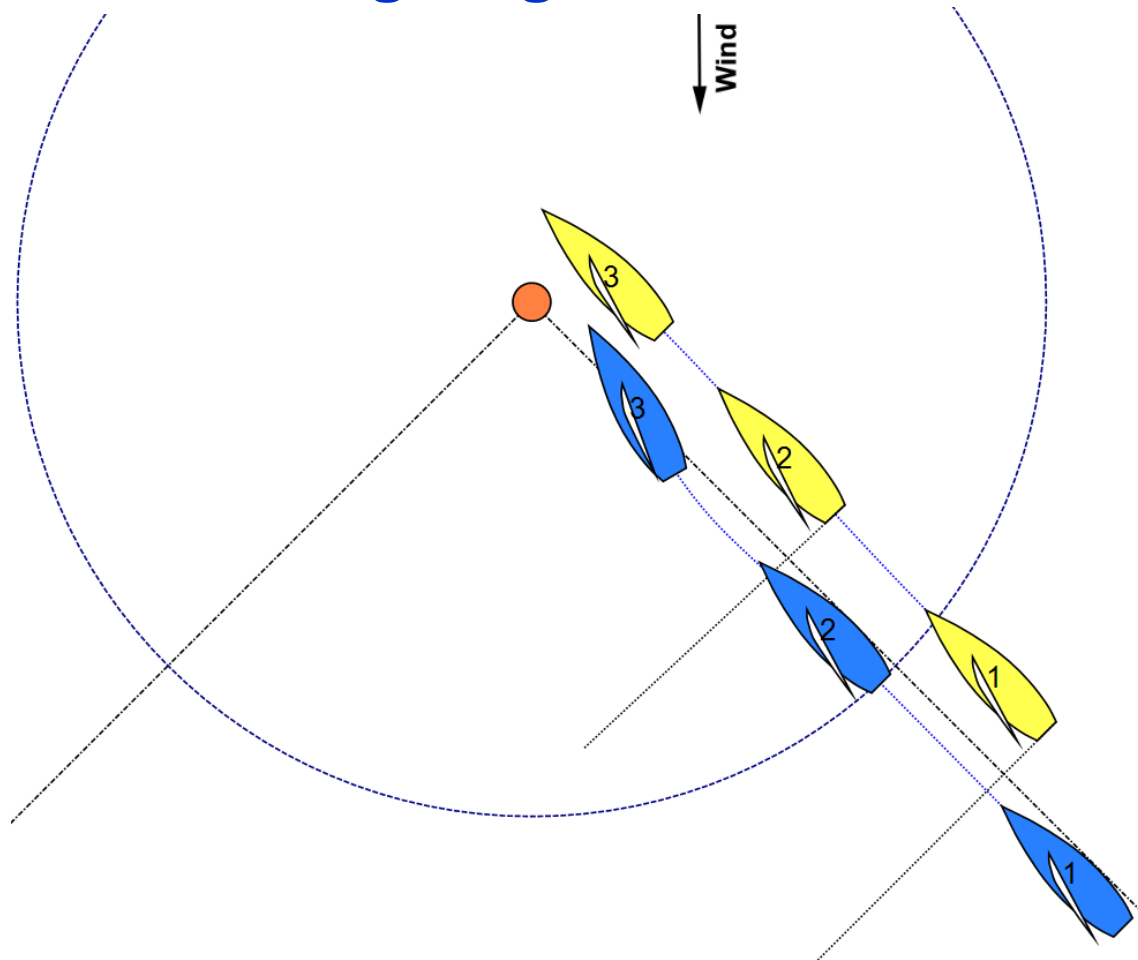


Blau ist Wegerechtboot (WR 11) und kann die Luv-Bahnmarke *anliegen* (s. Definition *Anliegen*). Blau hat somit auch Anspruch auf *Bahnmarken-Raum* (WR 18.2).

Überlappen Boote, wenn das erste von ihnen die *Zone* erreicht, muss das zu diesem Zeitpunkt außen liegende Boot anschließend dem innen liegenden Boot *Bahnmarken-Raum* geben (18.2 (b) 1. Satz).

Situationen an der Luv-Bahnmarke

Welche Regeln gelten?



Es gilt zunächst WR 12, dann stellt Blau eine *Überlappung* zu Gelb her und es gilt WR 11.

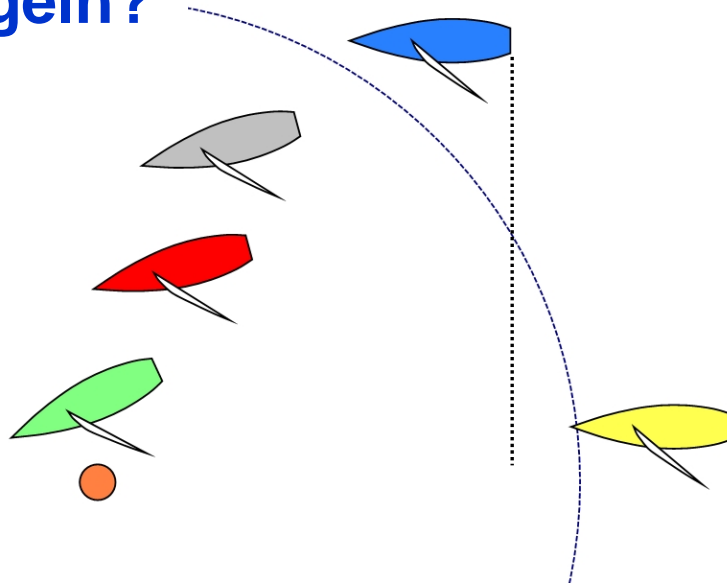
Blau muss jedoch nach WR 18.2 Gelb *Bahnmarken-Raum* geben, da beim Eintritt von Gelb in die Zone keine *Überlappung* zu Blau besteht.

Ist ein Boot *klar voraus*, wenn es die *Zone* erreicht, muss das zu diesem Zeitpunkt *klar achteraus* liegende Boot anschließend *Bahnmarken-Raum* geben (18.2 (b) 2. Satz).

Falls es in Pos. 3 durch das Anluven von Blau zu einer Berührung kommt, wird Gelb nach WR 21 (Entlastung) wegen Verstoß gegen WR 11 entlastet.

Situationen an der Luv-Bahnmarke

Regeln?



Gilt 18.2(b)?

Überlappen Blau und Gelb?

(a) Überlappen Boote, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Boot *Bahnmarken-Raum* geben, **sofern nicht Regel 18.2(b) gilt.**

Ja

(b) **Überlappen Boote, wenn das erste von Ihnen die Zone erreicht,** muss das zu diesem Zeitpunkt außen liegende Boot anschließend dem innen liegenden Boot *Bahnmarken-Raum* geben.

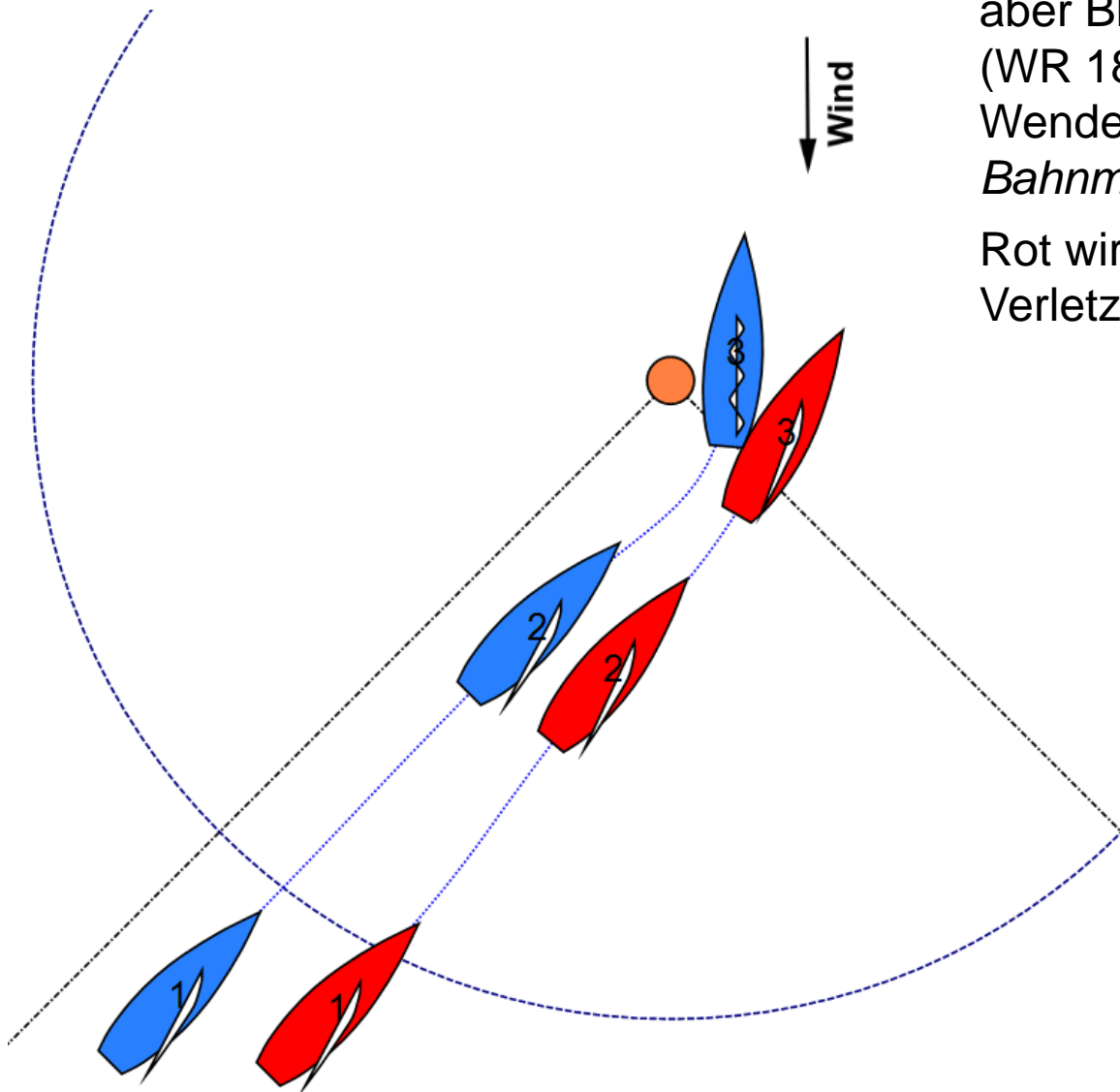
Nein

Ist ein Boot klar voraus, wenn es die Zone erreicht, muss das zu diesem Zeitpunkt klar achteraus liegende Boot anschließend *Bahnmarken-Raum* geben.

Nein

Situationen an der Luv-Bahnmarke

Welche Regeln gelten?

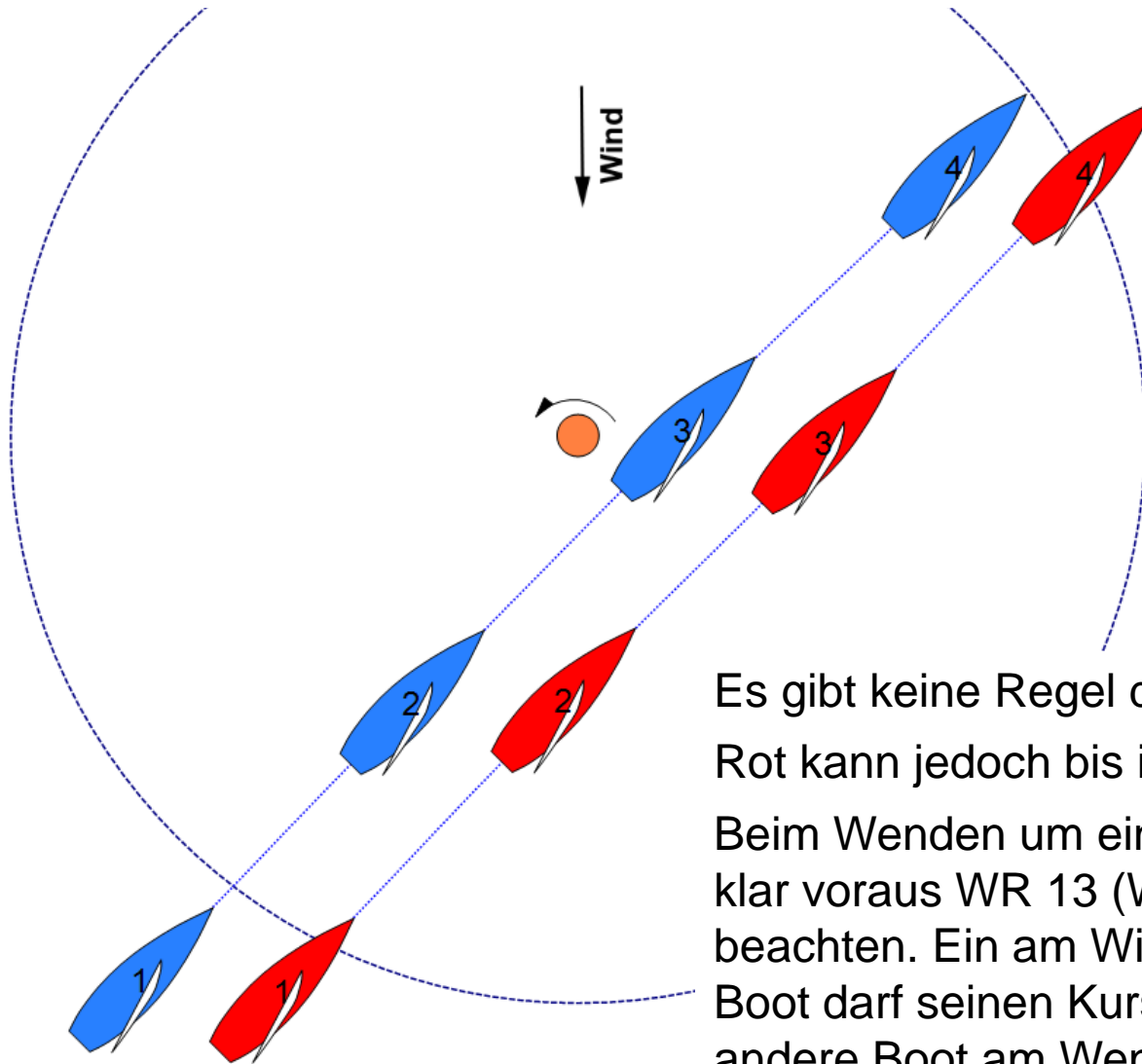


Rot ist Wegerechtboot (WR 11), muss aber Blau *Bahnmarken-Raum* geben (WR 18.2(b)), der hier den Raum zur Wende um die *Bahnmarke* (s. Definition *Bahnmarken-Raum*) einschließt.

Rot wird im Protestfall wegen Verletzung von Regel 18.2(b) bestraft.

Situationen an der Luv-Bahnmarke

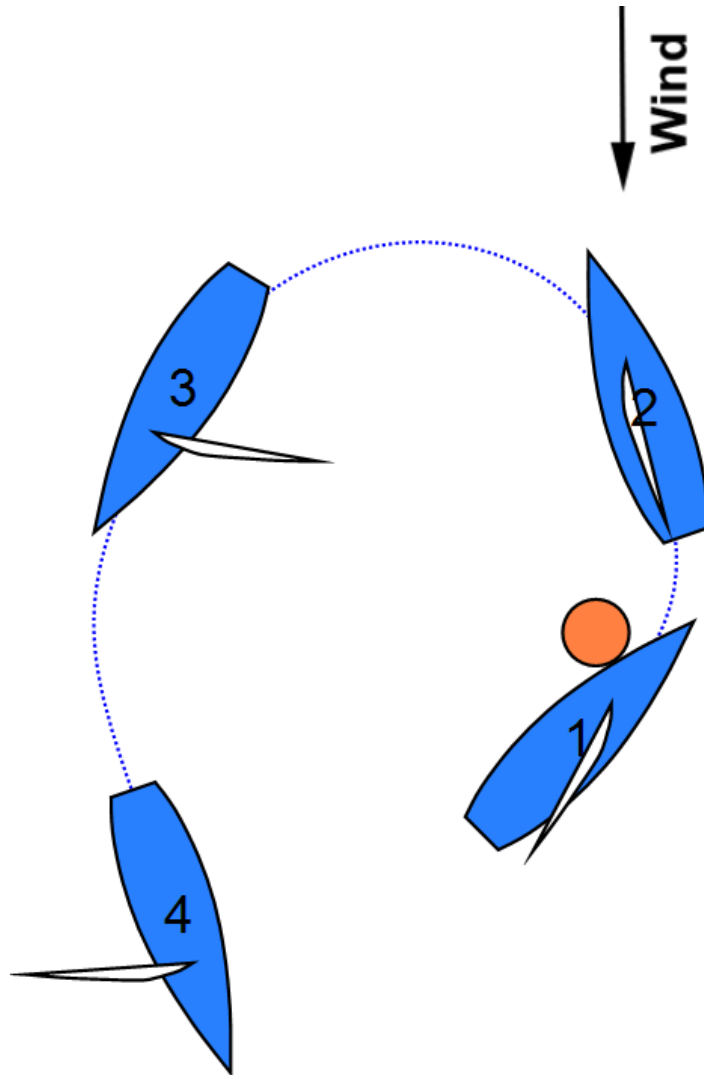
Darf Blau hier einfach gerade weiter segeln?



Es gibt keine Regel die Blau zum Wenden zwingt. Rot kann jedoch bis in den Wind luv'en (s. Case 15). Beim Wenden um eine Bahnmarke muss ein Boot klar voraus WR 13 (Während des Wendens) beachten. Ein am Wind klar achteraus segelndes Boot darf seinen Kurs halten und dadurch das andere Boot am Wenden hindern.

Situationen an der Luv-Bahnmarke

Reicht die Entlastung?



Ja!

Zur vollständigen Entlastung nach WR 44.2 (Eine-Drehung- und Zwei-Drehungen-Strafen) genügt eine Drehung mit einer Wende und einer Halse, wie hier geschehen. Volle 360° sind nicht notwendig.

Situationen an der Luv-Bahnmarke

Welche Regeln gelten in den Pos. 1 bis 4?

Pos. 1 - 3: Blau muss *Bahnmarken-Raum* geben (sich *freihalten*), Gelb ist Wegerechtboot (WR 12) und hat Anspruch auf *Bahnmarken-Raum* (WR 18.2(b)), aber nur bis zur Wende! (WR 18.2(d))

Spätestens ab Pos. 3 sollte Gelb luvén, um diese Situation zu vermeiden!

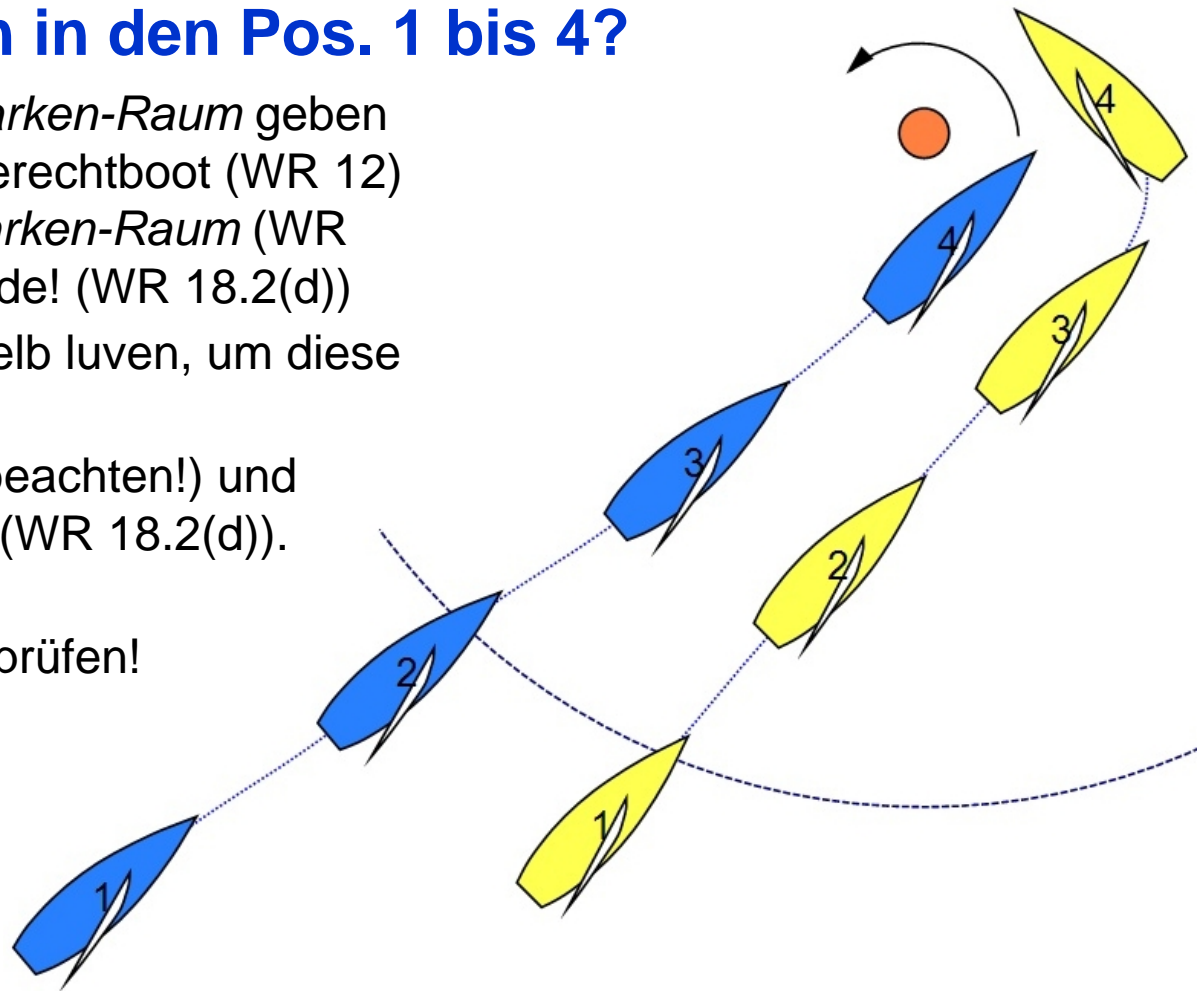
Pos. 4: Gelb wendet (WR 13 beachten!) und WR 18.2(b) hört auf zu gelten (WR 18.2(d)).

Nach der Wende von Gelb:

WR 15 (Wegerecht erlangen) prüfen!

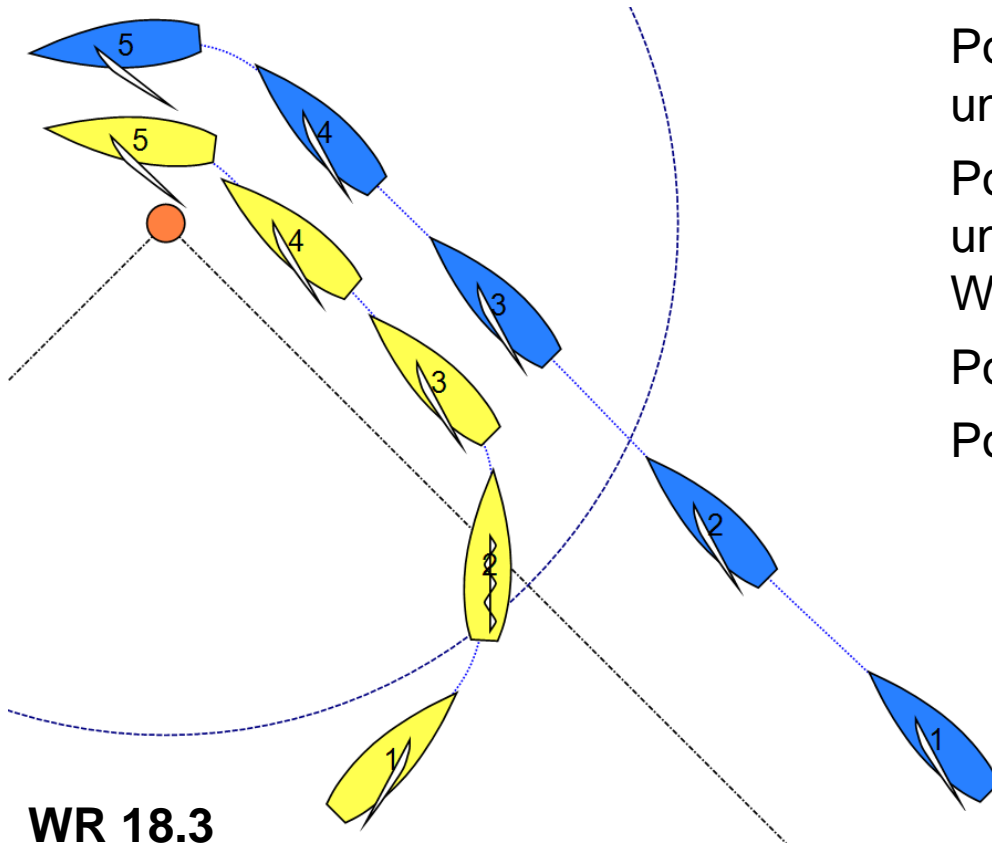
WR 18.2(d)

Die Regeln 18.2(b) und (c) hören auf zu gelten, wenn dem Boot mit Anrecht auf *Bahnmarken-Raum* dieser *Bahnmarken-Raum* gegeben wurde oder wenn es mit dem Bug durch den Wind geht oder die *Zone* verlässt..



Beim Wenden um eine *Bahnmarke* muss ein Boot *klar voraus* WR 13 beachten. Ein am Wind *klar achteraus* segelndes Boot darf seinen Kurs halten und dadurch das andere Boot am Wenden hindern (Case 15).

Situationen an der Luv-Bahnmarke



Pos 1: Blau ist Wegerechtboot (WR 10) und liegt weit über der Anliegelinie.

Pos 2: Gelb wendet in der Zone (WR 13 und WR 18.3) und erlangt in Pos. 3 Wegerecht (WR 15 und WR 11).

Pos 4: Blau hält sich frei.

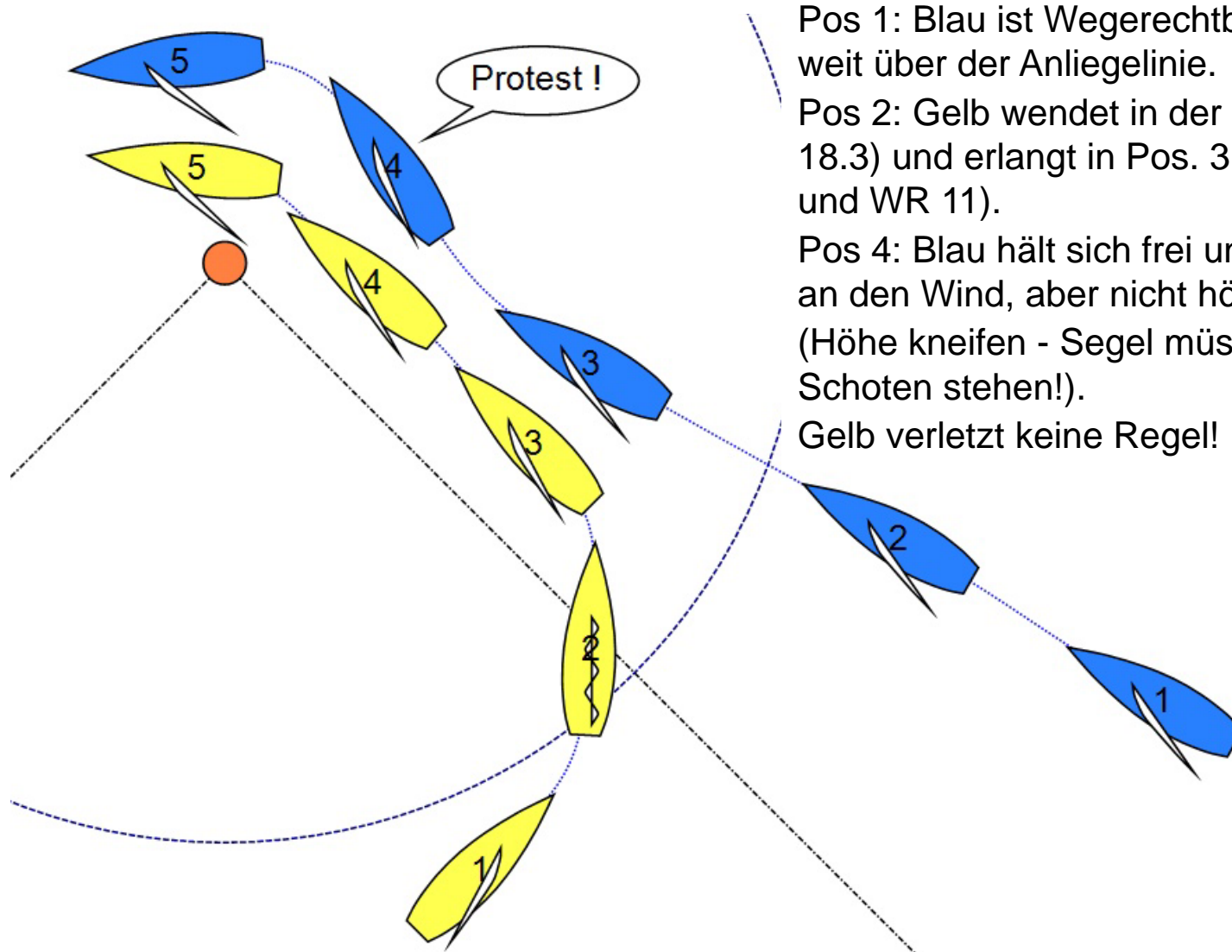
Pos 5: Gelb passiert die Bahnmarke.

WR 18.3

Wenn ein Boot in der *Zone* einer *Bahnmarke*, die an Backbord zu lassen ist, mit dem Bug durch den Wind von *Backbordschlag* (Wind von Backbord) auf *Steuerbordschlag* (Wind von Steuerbord) geht und dann die *Bahnmarke anliegen* kann, darf es nicht ein Boot, das seit Erreichen der *Zone Steuerbordschlag* (Wind von Steuerbord) hatte, veranlassen, höher als am Wind zu segeln und muss diesem Boot *Bahnmarken-Raum* geben, wenn es eine innere *Überlappung* zu ihm herstellt. Wenn diese Regel zwischen Booten gilt, gilt Regel 18.2 nicht zwischen ihnen.

Situationen an der Luv-Bahnmarke

Regeln? Einschränkungen? Verletzt Gelb eine Regel?



Pos 1: Blau ist Wegerechtboot (WR 10) und liegt weit über der Anliegelinie.

Pos 2: Gelb wendet in der Zone (WR 13 und WR 18.3) und erlangt in Pos. 3 Wegerecht (WR 15 und WR 11).

Pos 4: Blau hält sich frei und muss anluven bis an den Wind, aber nicht höher als am Wind (Höhe kneifen - Segel müssen noch mit dichten Schoten stehen!).

Gelb verletzt keine Regel!

Situationen an der Luv-Bahnmarke

Regeln? Einschränkungen?

Pos. 1: Blau ist Wegerechtboot (WR 10).

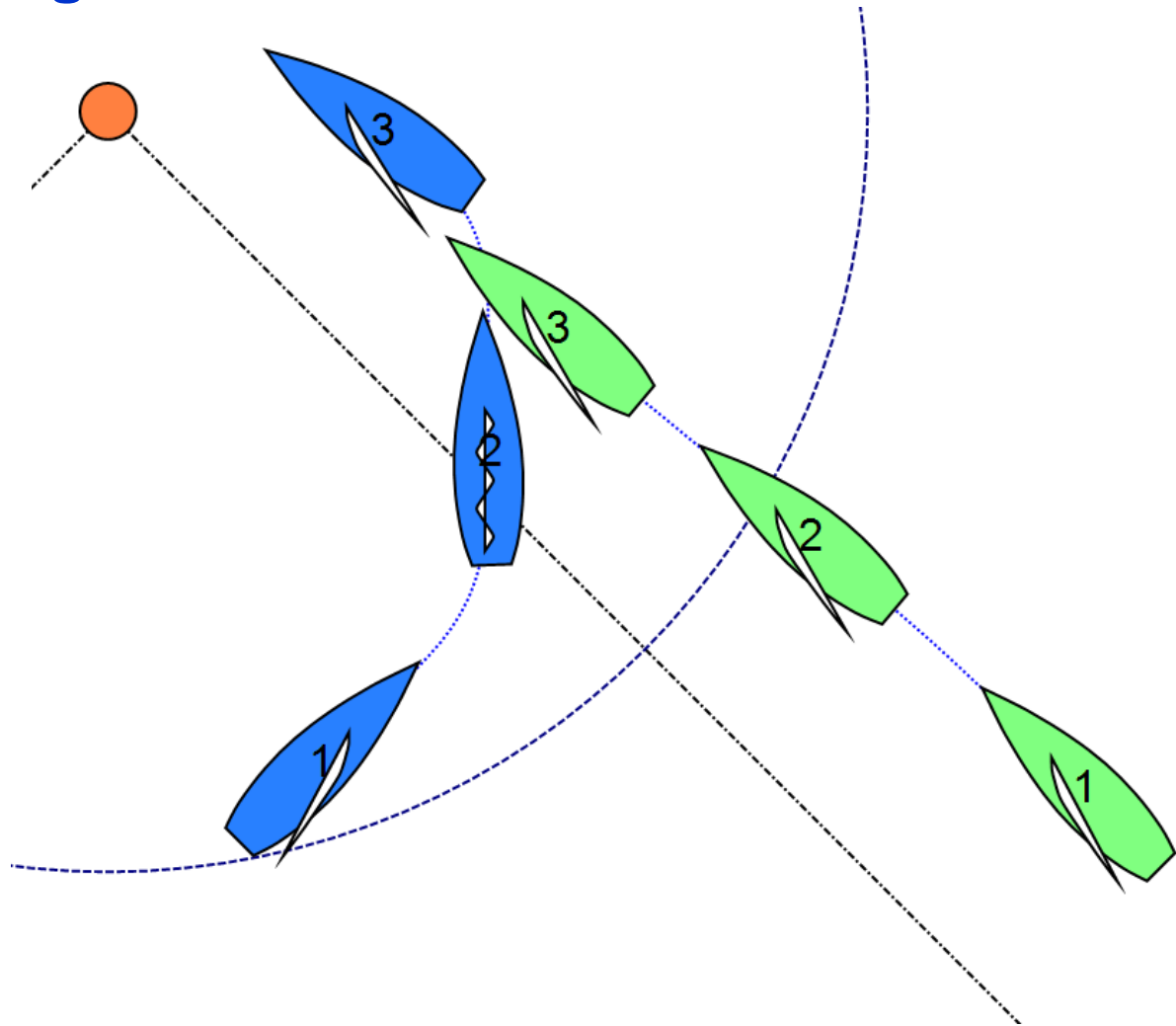
Pos. 2: Blau wendet in der Zone (WR 13, WR 18.3).

Pos. 3: Grün stellt eine innere Überlappung zu Blau her (WR 11, WR 18.3) und kann die Bahnmarke anliegen.

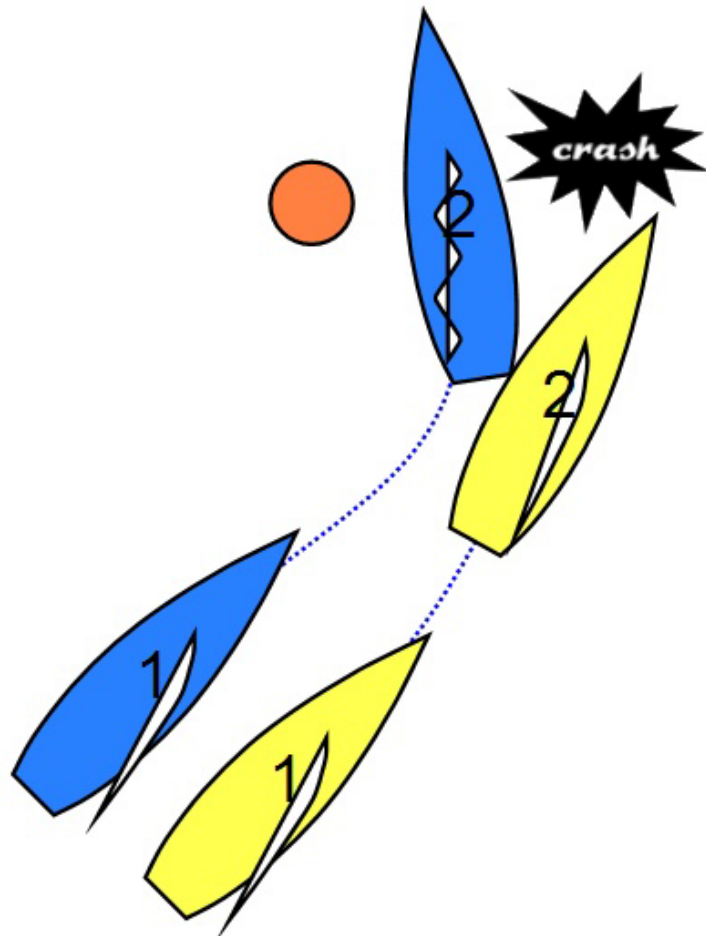
Blau muss Grün Bahnmarken-Raum geben.

WR 18.3

... Das Boot, das durch den Wind gegangen ist, muss *Bahnmarken-Raum* geben, wenn das andere Boot eine *innere Überlappung* zu ihm herstellt.



Situationen an der Luv-Bahnmarke

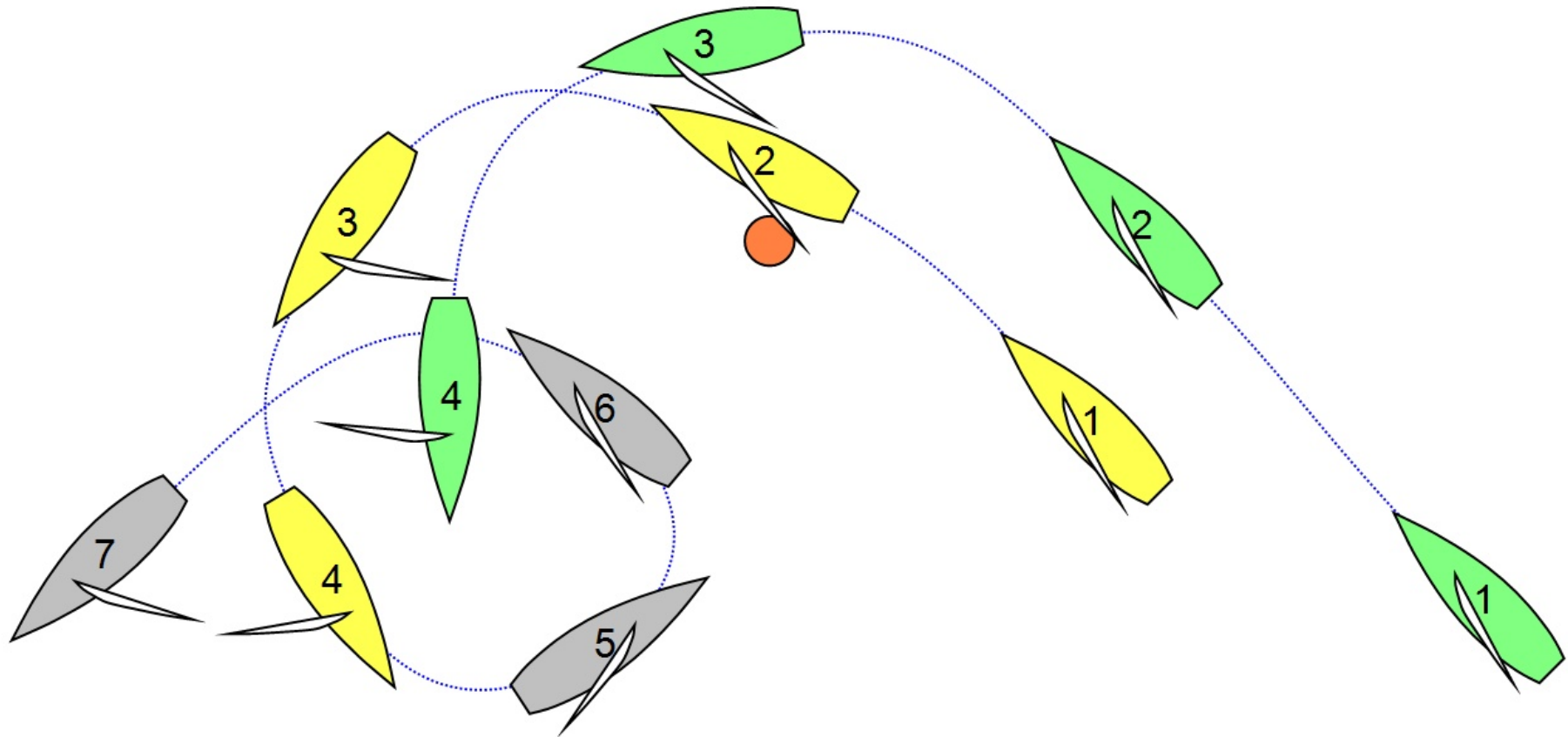


Blau hat *Bahnmarken-Raum*.

Dazu gehört die Wende an der *Bahnmarke*.

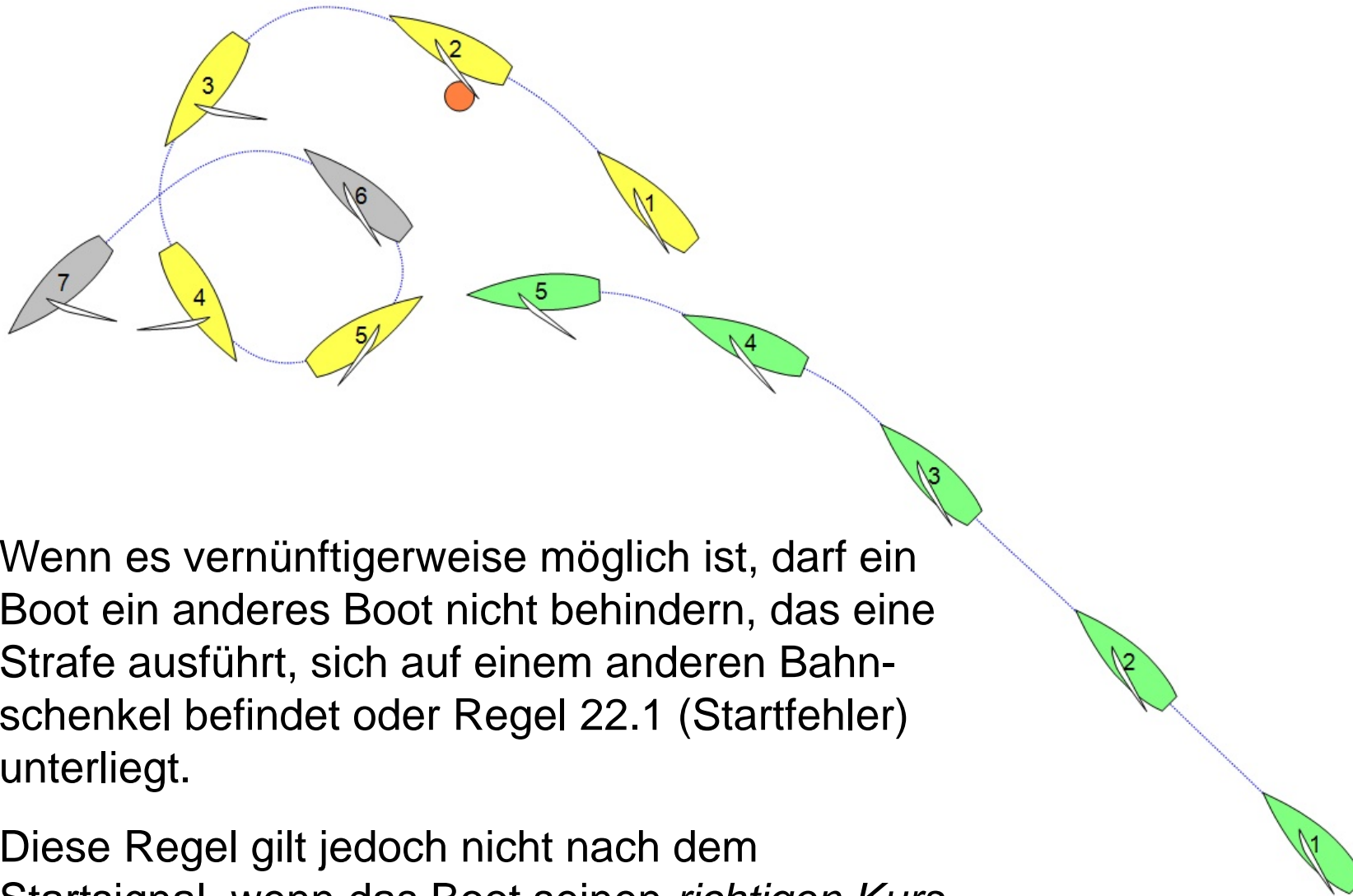
Für die Berührung mit Gelb wird Blau nach 21 a) entlastet.

Situationen an der Luv-Bahnmarke



Ein Boot, das eine Strafdrehung ausführt, muss sich von einem Boot *freihalten*, das dies nicht tut (WR 22.2 Strafe ausführen).

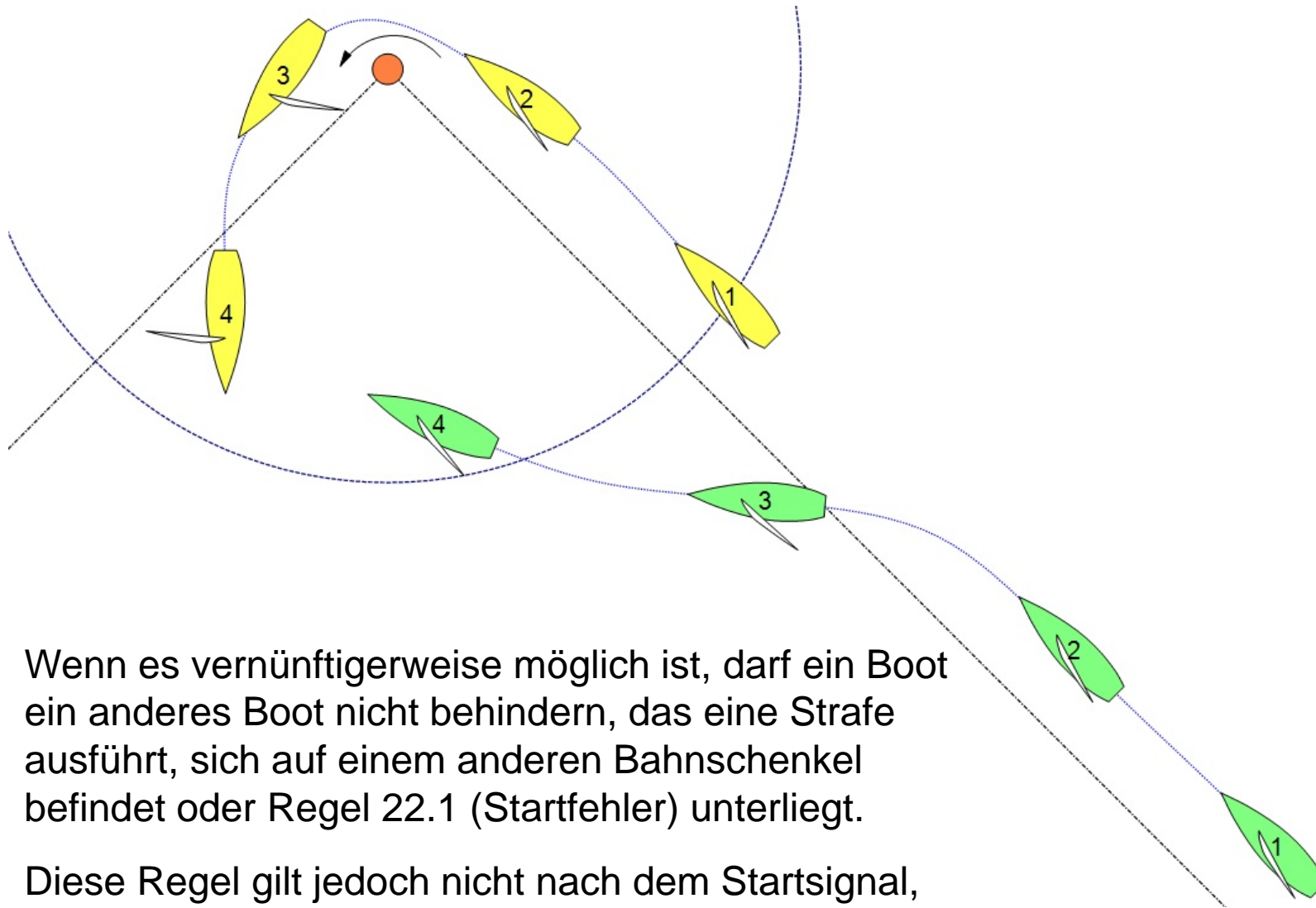
Situationen an der Luv-Bahnmarke



Wenn es vernünftigerweise möglich ist, darf ein Boot ein anderes Boot nicht behindern, das eine Strafe ausführt, sich auf einem anderen Bahn-schenkel befindet oder Regel 22.1 (Startfehler) unterliegt.

Diese Regel gilt jedoch nicht nach dem Startsignal, wenn das Boot seinen *richtigen Kurs* segelt (WR 24.2 Behinderung anderer Boote).

Situationen an der Luv-Bahnmarke



Wenn es vernünftigerweise möglich ist, darf ein Boot ein anderes Boot nicht behindern, das eine Strafe ausführt, sich auf einem anderen Bahnschenkel befindet oder Regel 22.1 (Startfehler) unterliegt.

Diese Regel gilt jedoch nicht nach dem Startsignal, wenn das Boot seinen *richtigen Kurs* segelt (WR 24.2 Behinderung anderer Boote).

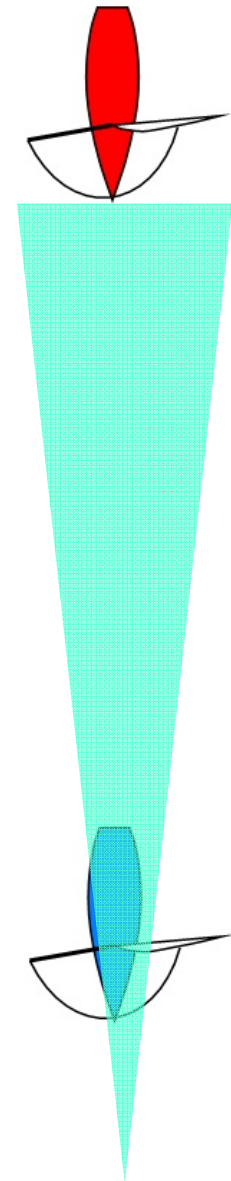
Halbwind, Raumschots, Vorwind

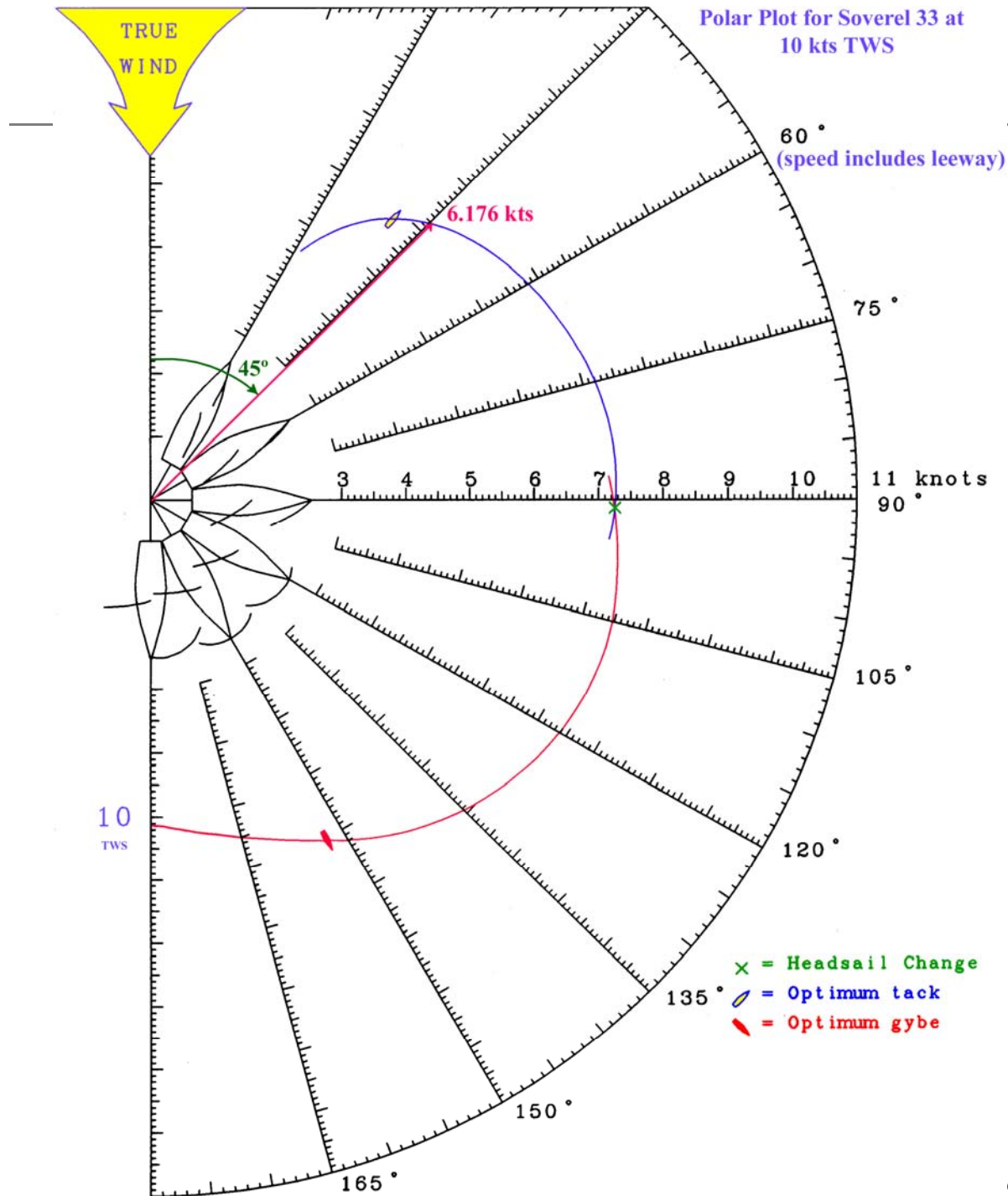


Raumschots, Vorwind - Strategie und Taktik

Grundsätze

- ✓ Kompromiss aus direktem und schnellstem Kurs anstreben
- ✓ Gegner voraus und achteraus beobachten
- ✓ Zonen mit mehr Wind suchen
- ✓ Gegner abdecken (Abdeckung = $6 * \text{Masthöhe}$)
 - ✓ Auf Vorm-Wind-Kurs liegt das führende Boot in der Abdeckung
 - ✓ Abdeckung durch nachfolgende Boote vermeiden!
- ✓ Böen ausnutzen, maximale Bootsgeschwindigkeit entwickeln: in Böen tiefer und in Phasen mit schwächeren Winden höher fahren
- ✓ Winddreher vor dem Wind
 - ✓ Kommen weniger vor
 - ✓ Vorwinds von den Drehern weg fahren
 - ✓ Am Wind auf Dreher zu fahren
 - ✓ Halten länger
 - ✓ Wir bewegen uns mit ihnen nach Lee
 - ✓ Sind schwerer zu bemerken





Polardiagramme entstehen aus Berechnungen, wie der Wind auf verschiedenen Kursen auf unterschiedliche Schiffe wirkt.

Man kann auf diesem Diagramm deutlich den Speed des Bootes auf den Kursen, „Hart-am-Wind“, „Am-Wind“, „Halber-Wind“, „Raumschots“ und „Vorm-Wind“ erkennen.

Verfolgt man den Verlauf der Kurve, kann man für jeden einzelnen Kurs bestimmen wie schnell das Boot segeln würde.

Situationen Raum/Vorwind

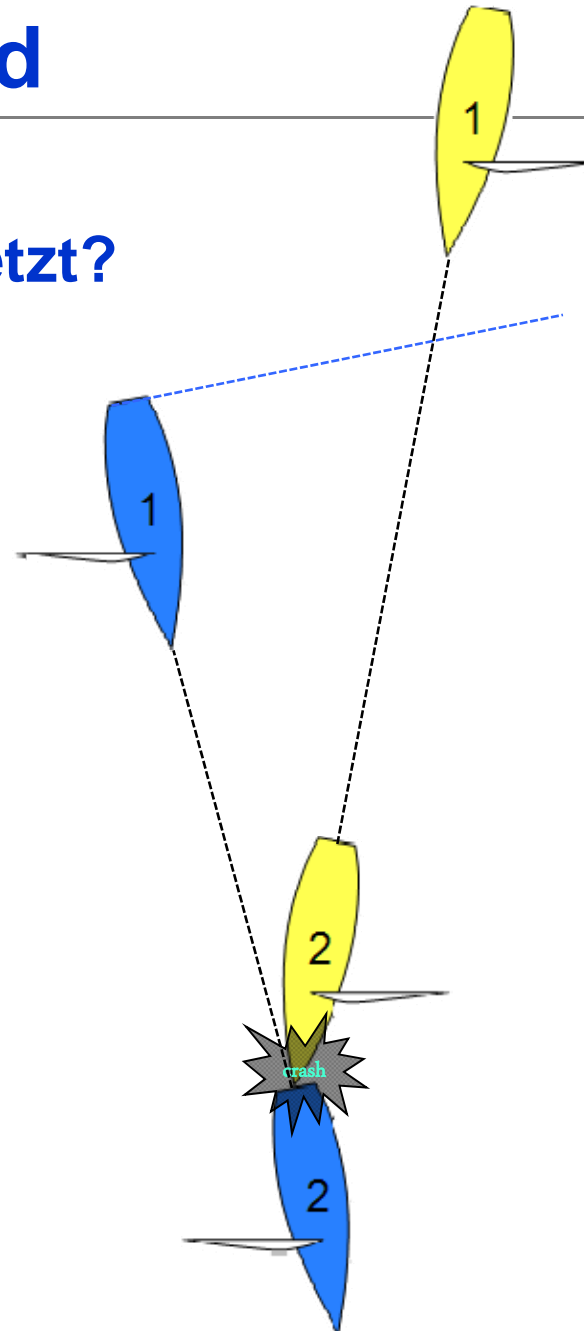
Welche Regeln gelten?

Welches Boot hat eine Regel verletzt?

Gelb ist Wegerechtboot (WR 10)!

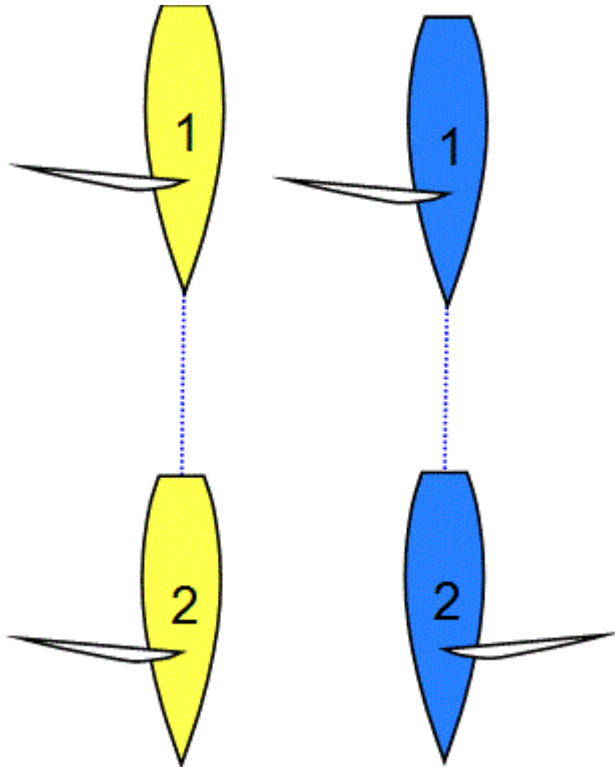
Blau verstößt gegen WR 10!

WR 12 kommt nicht zur Anwendung, da die Boote auf entgegengesetztem Schlag segeln!



Situationen Raum/Vorwind

Welches Boot hat Wegerecht (Pos. 1 und 2)? Regeln?



Regel 11
Gelb hat
Wegerecht

Regel 10
Blau hat
Wegerecht

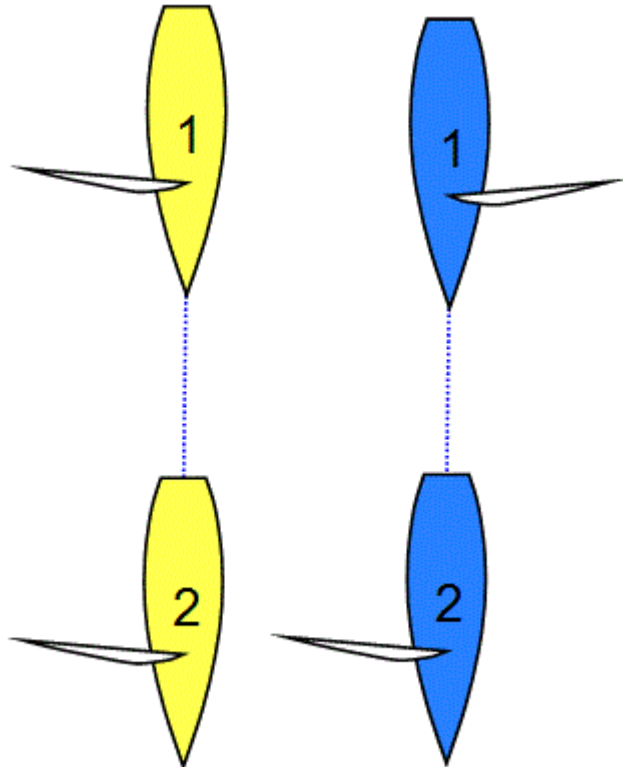
WR 15

Erlangt ein Boot Wegerecht, muss es anfangs dem anderen Boot *Raum* zum *Freihalten* geben ...

In Pos. 2 muss Gelb halsen, um sich freizuhalten. Blau muss dafür anfangs Raum geben.

Situationen Raum/Vorwind

Welches Boot hat Wegerecht (Pos. 1 und 2)? Regeln?



Regel 10
Blau hat
Wegerecht

Regel 11
Gelb hat
Wegerecht

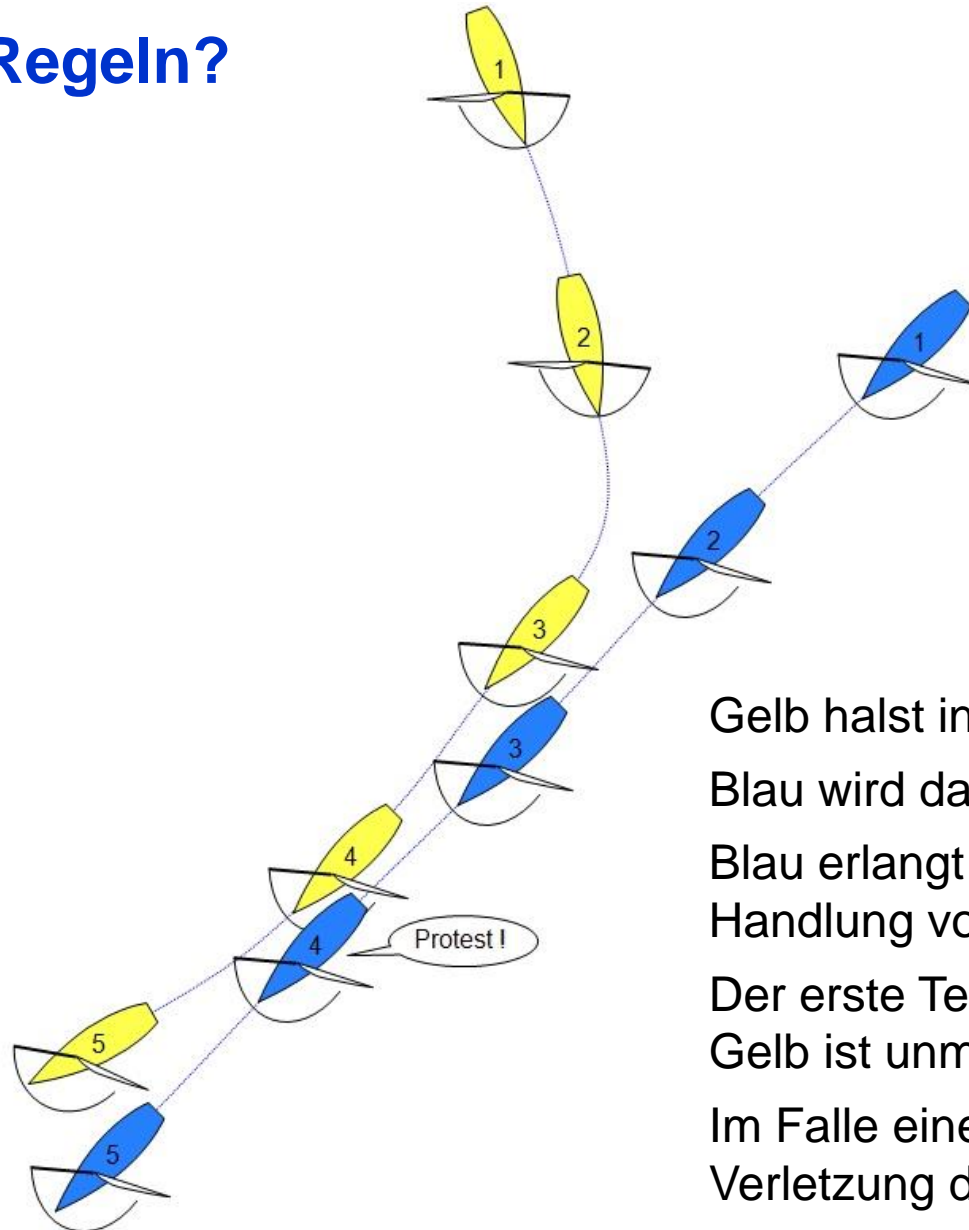
WR 15

Erlangt ein Boot Wegerecht, muss es anfangs dem anderen Boot *Raum* zum *Freihalten* geben, sofern es nicht das Wegerecht durch Handlungen des anderen Bootes erhält.

Gelb hat Wegerecht durch Handlung von Blau erhalten, Blau muss sich sofort freihalten.

Situationen Raum/Vorwind

Regeln?



Gelb halst in Luv von Blau.

Blau wird dadurch Leeboot und erlangt Wegerecht.

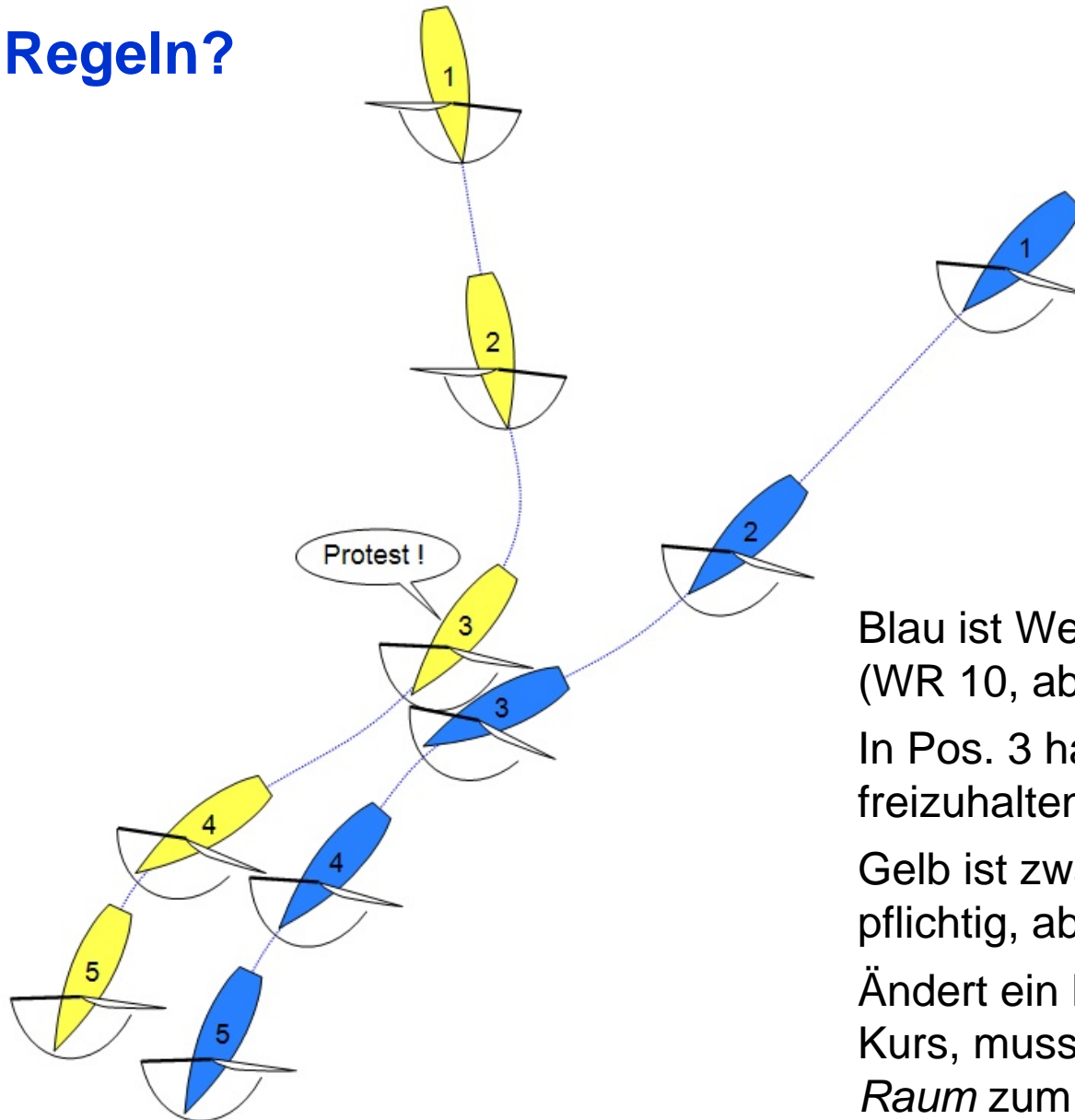
Blau erlangt dieses Wegerecht aber durch eine Handlung von Gelb.

Der erste Teil der Regel 15 gilt daher nicht und Gelb ist unmittelbar ausweichpflichtig.

Im Falle eines Protests müsste Gelb wegen Verletzung der Regel 11 disqualifiziert werden.

Situationen Raum/Vorwind

Regeln?



Blau ist Wegerechtboot
(WR 10, ab Pos. 3 WR 11).

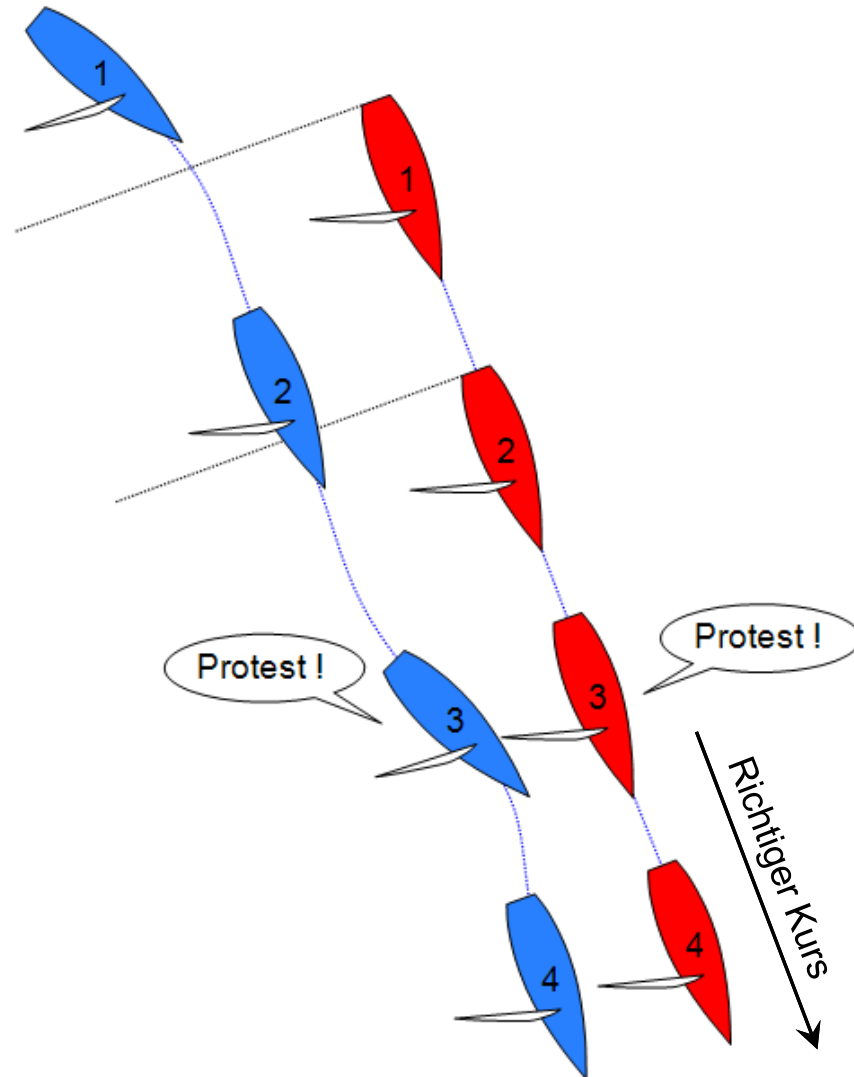
In Pos. 3 halst Gelb, um sich von Blau
freizuhalten, Blau luvt daraufhin leicht an.

Gelb ist zwar nach Regel 11 ausweich-
pflichtig, aber durch Regel 16 geschützt.

Ändert ein Boot mit Wegerecht (Blau) den
Kurs, muss es dem anderen Boot (Gelb)
Raum zum *Freihalten* geben (WR 16.1).

Situationen Raum/Vorwind

Regeln? Welches Boot verletzt welche Regel?



Pos. 1: Rot ist Wegerechtboot (WR 12)

Pos. 2: Blau stellt in Lee von Rot eine Überlappung her und wird Wegerechtboot (WR 11), ist jedoch an WR 17 gebunden.

Pos. 3: Blau luvt und protestiert (WR 11), da Rot seinen Kurs beibehält.

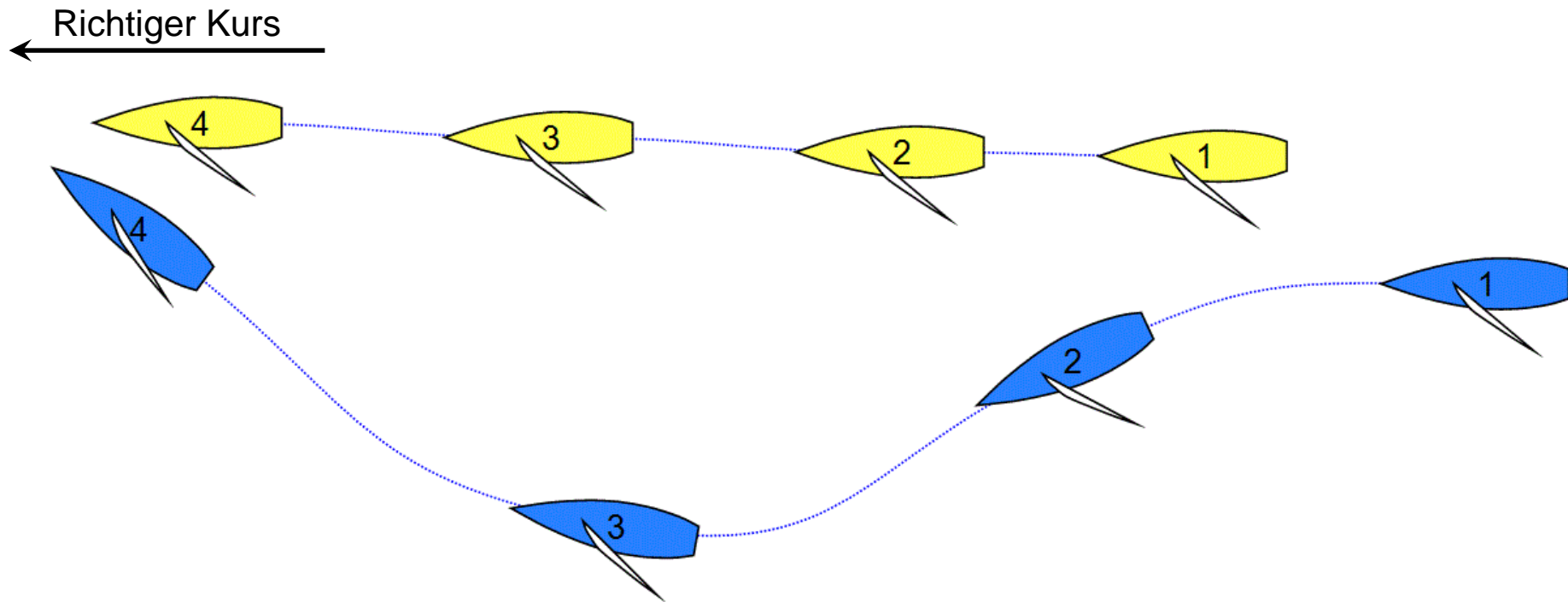
Rot protestiert ebenfalls (WR 17).

Gelb verletzt Regel 11, Blau verletzt Regel 17. Beide Boote erhalten DSQ!

WR 17

Wird ein *klar achteraus* liegendes Boot *überlappendes Leeboot* innerhalb eines Abstandes von zwei seiner Rumpflängen zu einem *Luvboot auf gleichem Schlag*, darf es nicht höher als seinen *richtigen Kurs* segeln, solange die Boote *auf gleichem Schlag* und innerhalb dieses Abstandes überlappt bleiben ...

Situationen Raum/Vorwind



Welche Regeln gelten?

In Pos. 1 ist Gelb Wegerechtboot (WR 12), dann stellt Blau in Pos. 2 in Lee von Gelb eine Überlappung her und wird Wegerechtboot (WR 11), ist jedoch an WR 17 gebunden.

Blau fällt daraufhin so weit ab, dass der seitliche Abstand mehr als zwei Rumpflängen beträgt. Somit hört Regel 17 auf zu gelten.

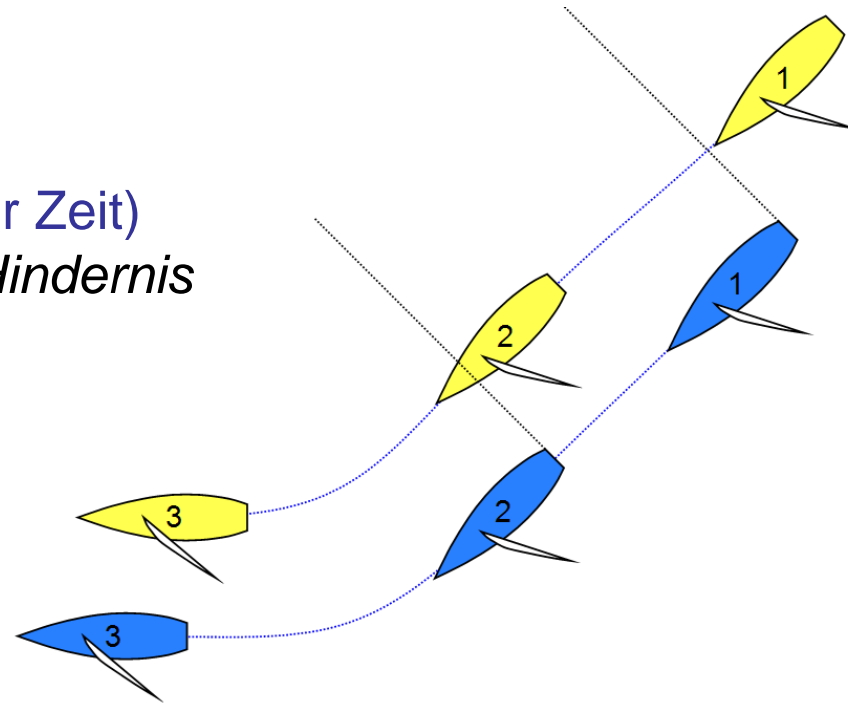
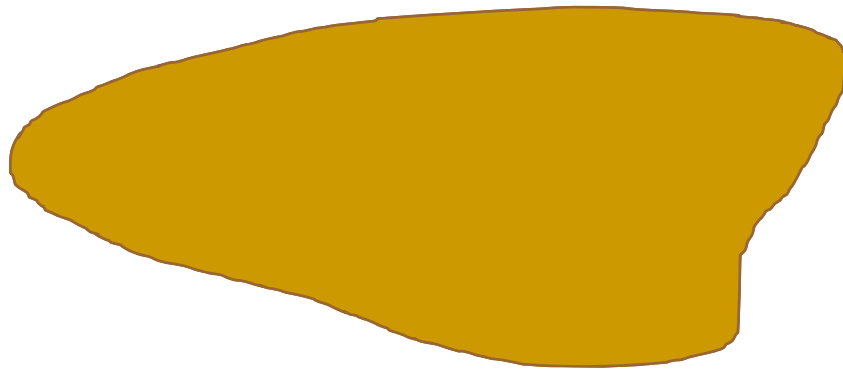
Da nur noch Regel 11 gilt, muss sich Gelb freihalten.

Situationen Raum/Vorwind

Regeln?

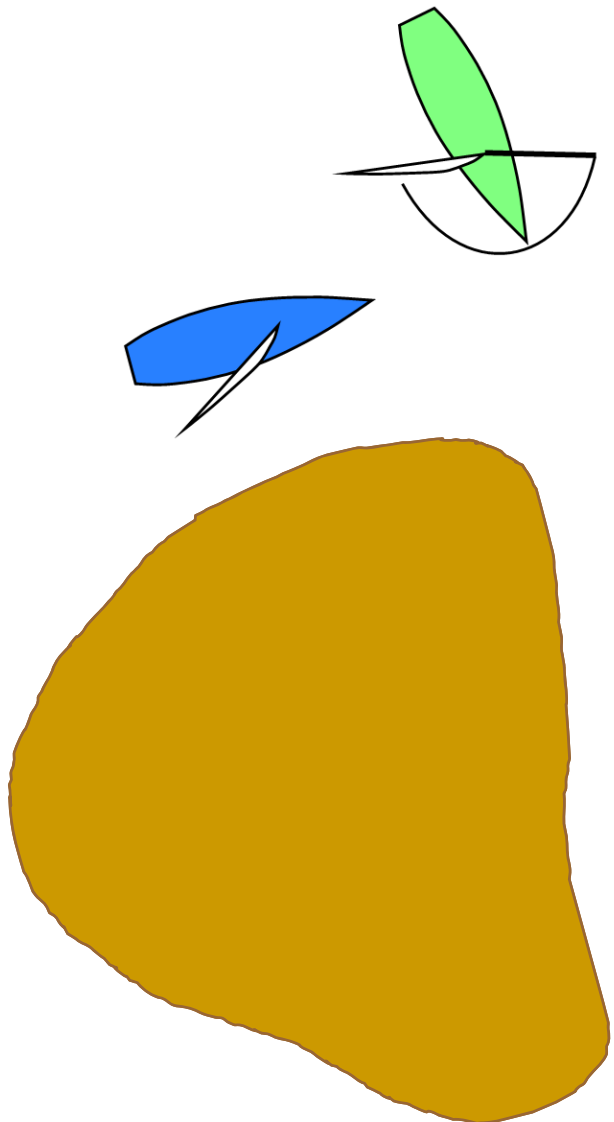
Blau ist Wegerechtboot
(Pos. 1: WR 12, Pos. 2/3: WR 11).

Ein Boot mit Wegerecht hat (zu jeder Zeit)
die Wahl, auf welcher Seite es ein *Hindernis*
passieren will (WR 19.2).



Situationen Raum/Vorwind

Zwischen welchen Booten besteht Überlappung? Regeln?



Blau *überlappt* mit Grün (auf gleichem Schlag)

Grün *überlappt* mit Gelb (auf entgegengesetztem Schlag, tiefer als 90 Grad zum wahren Wind)

Überlappen Blau und Gelb?

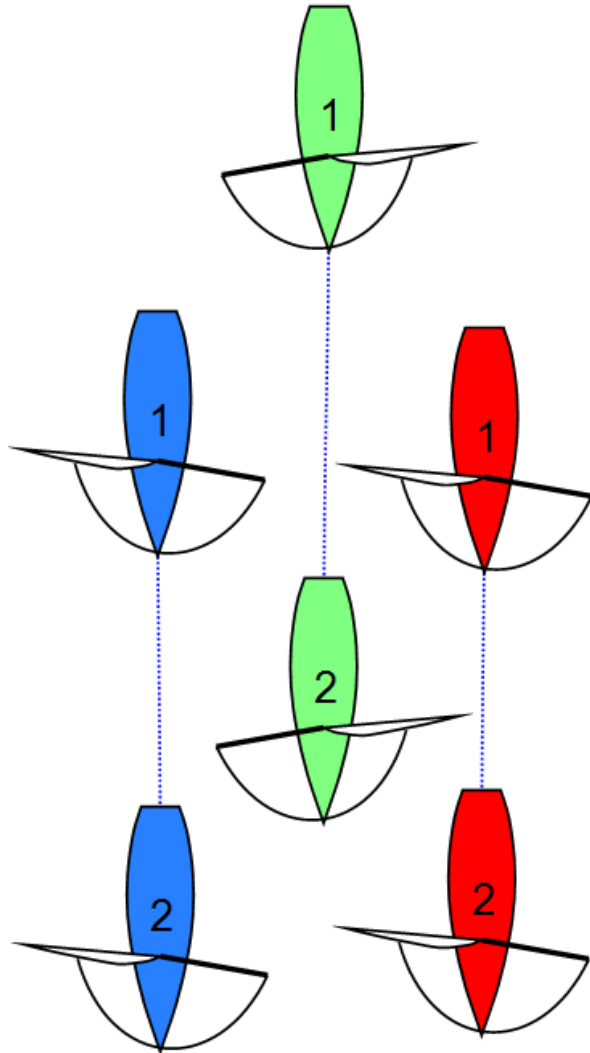
Ja, da Grün zwischen ihnen liegt (s. Definition *Klar achteraus und Klar voraus; Überlappen*).

Blau ist also Wegerechtboot (WR 11), Grün und Gelb müssen Blau *Raum* zum Passieren des *Hindernisses* geben (WR 19.2).

Boote *überlappen* nur, wenn sie *auf gleichem Schlag* sind oder *auf entgegengesetztem Schlag*, wenn Regel 18 zwischen ihnen gilt oder beide tiefer als 90 Grad zum wahren Wind segeln.

Situationen Raum/Vorwind

Darf Grün zwischen Blau und Rot durchfahren? Regeln?

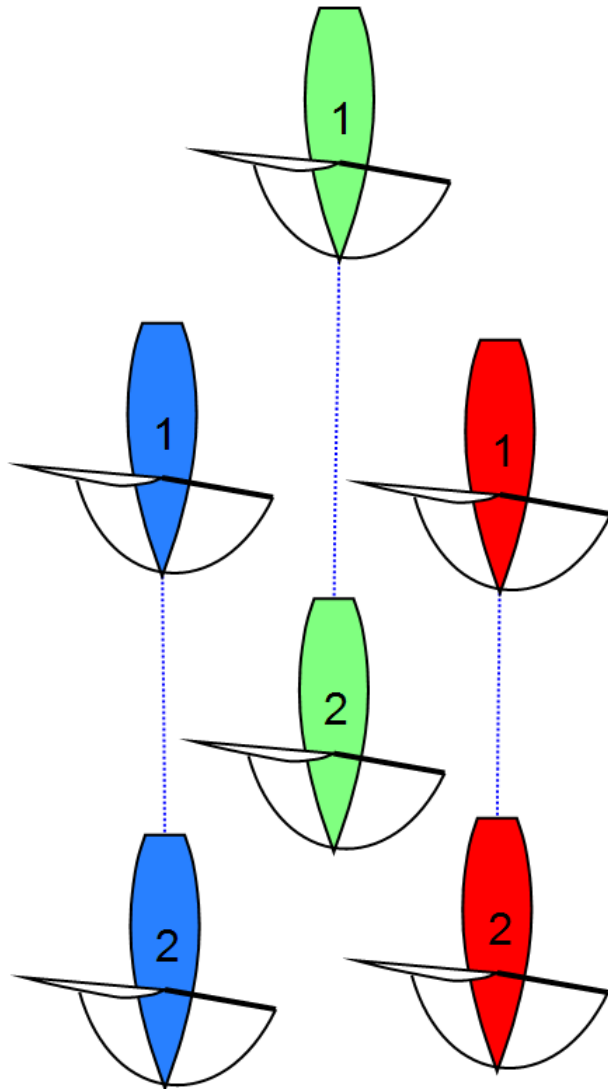


Grün darf zwischendurch fahren, da es gegenüber beiden Booten wegen Regel 10 Wegerecht besitzt.

Rot und Blau müssen dem auf Steuerbordschlag segelnden Grün ausweichen (s. Case 23).

Situationen Raum/Vorwind

Darf Grün zwischen Blau und Rot durchfahren? Regeln?



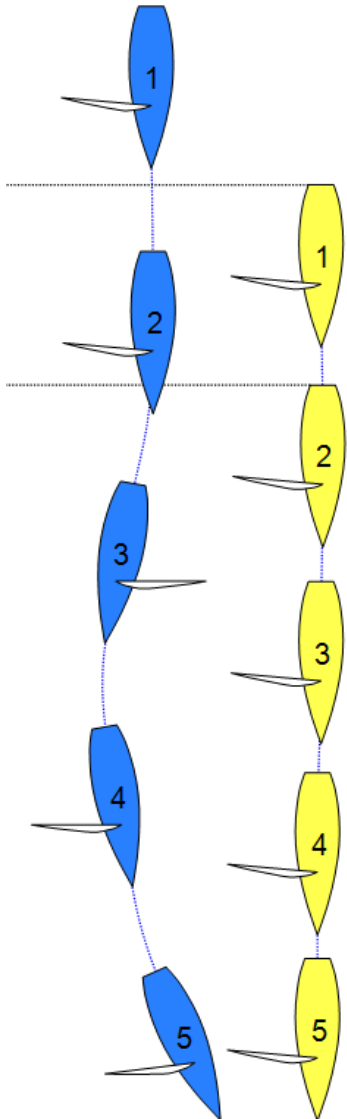
Grün darf zwischendurch fahren, da Rot nach Herstellung der Überlappung durch Grün in der Lage ist durch Luven den Raum zum Passieren zwischen Rot und Blau zu geben.

Es gilt Regel 19.2(b). Blau gilt als Hindernis für Grün und Rot, da es gegenüber beiden Wegerecht hat.

Grün muss Rot gemäß Regel 15 anfangs Raum zum freihalten geben.

Situationen Raum/Vorwind

Darf Blau seinen Kurs fortsetzen, der höher als sein richtiger Kurs ist?



Blau darf weiter so hoch fahren.

Blau stellt die Überlappung von klar achteraus her und ist durch Regel 17 verpflichtet, nicht höher als seinen richtigen Kurs zu segeln.

Sobald Blau aber das Großsegel shiftet (Pos. 3), hört Regel 17 auf zu gelten und es gilt nur mehr Regel 11 und Blau darf von da an höher als seinen richtigen Kurs segeln.

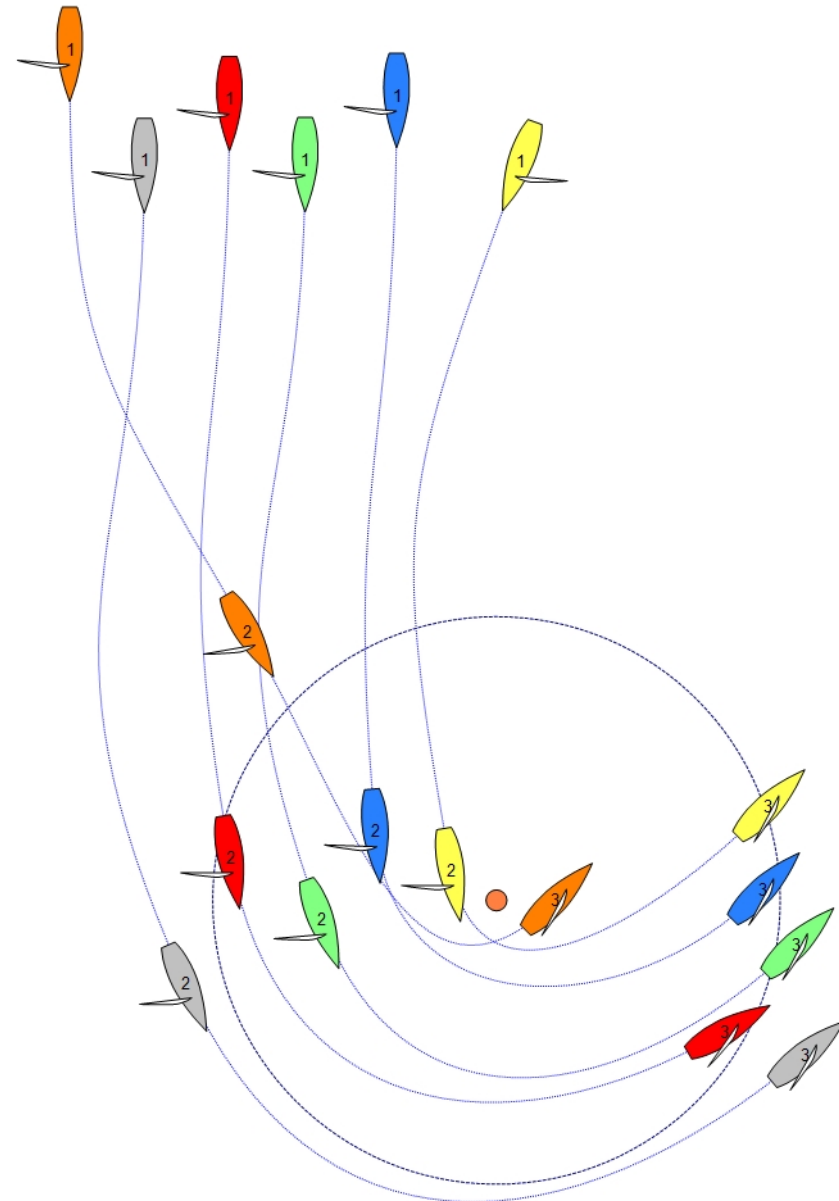
Lee-Bahnmarke



Lee-Bahnmarke - Strategie und Taktik

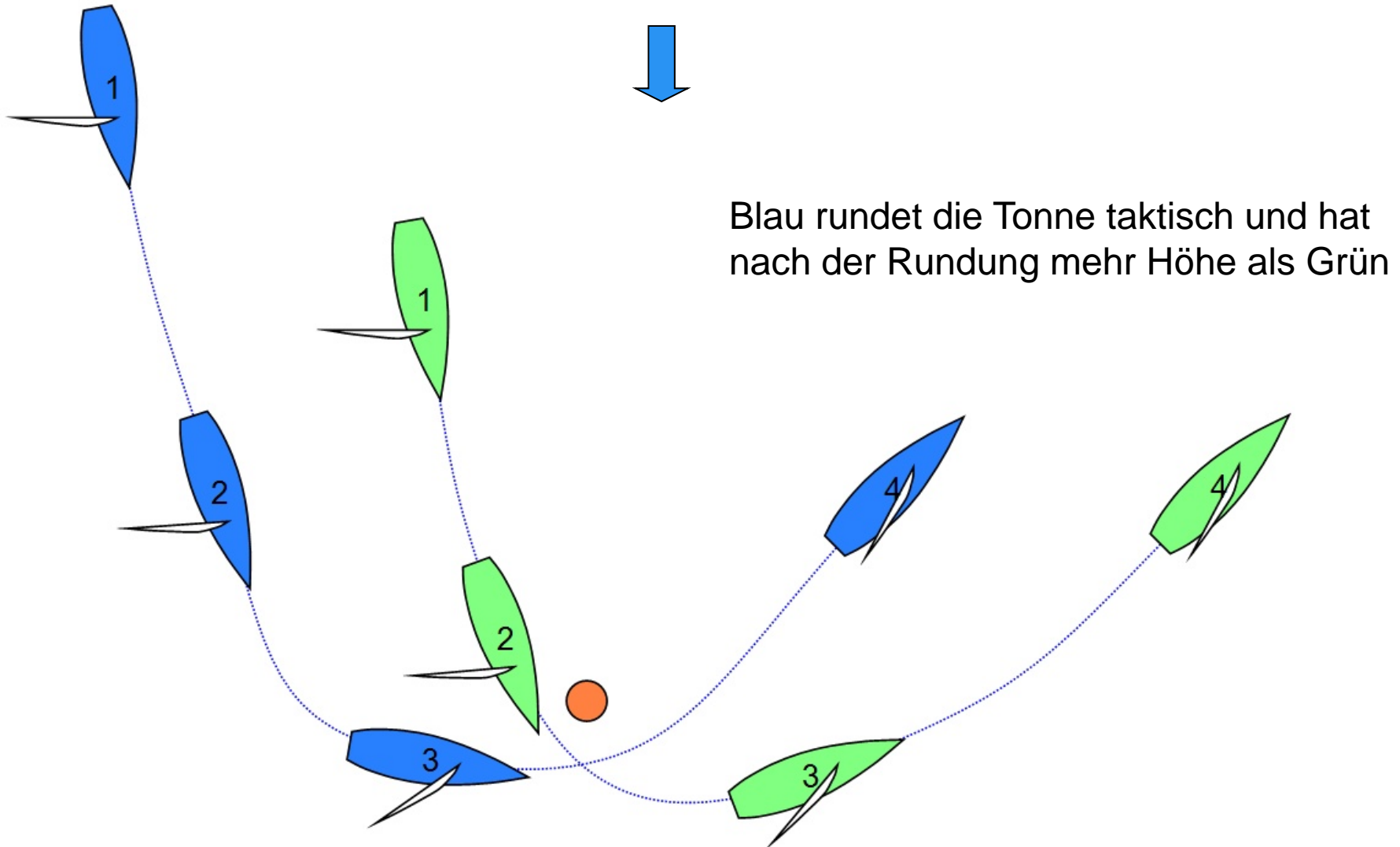
Annäherung an die Lee-Bahnmarke

- ✓ Bahnmarkenraum/Innenposition konsequent erlangen/verteidigen
- ✓ Bei der Rundung der Lee-Bahnmarke ist die Gefahr (vor allem in großen Feldern) groß, viele Positionen zu verlieren
- ✓ Angriffe durch (hartes) Luven abwehren
- ✓ Falls Innenposition nicht zu erlangen ist, besser kurz Fahrt reduzieren und innen runden statt in Lee von allen außen runden



Lee-Bahnmarke - Grundlagen Taktik

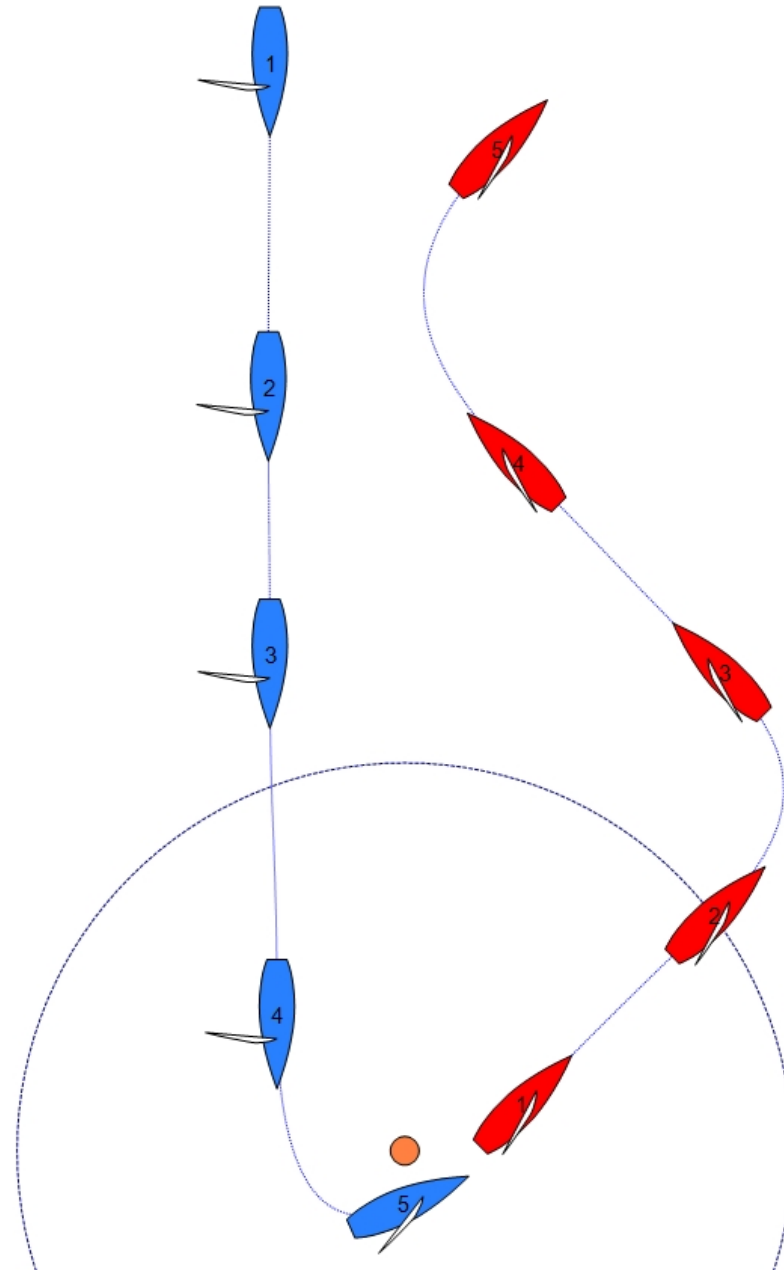
Runden der Leetonne



Lee-Bahnmarke - Grundlagen Taktik

„Curry-Wende“

- ✓ In Pos. 1 - bei Rundung der Lee-Bahnmarke - schätzt Rot seinen Vorsprung gegenüber Blau ab
- ✓ Wenn diese Distanz von Blau halbiert wird, wendet Rot (Pos. 2 und 3)
- ✓ Kurz bevor Blau die Lee-Bahnmarke erreicht, wendet Rot zurück
- ✓ Wenn Blau in Pos. 5 die Lee-Bahnmarke rundet, hat Rot eine Position zwischen der Windrichtung bzw. der Luv-Bahnmarke und Blau eingenommen und somit seinen Gegner unter Kontrolle



Situationen an der Lee-Bahnmarke

Ab welcher Position gilt Regel 18?

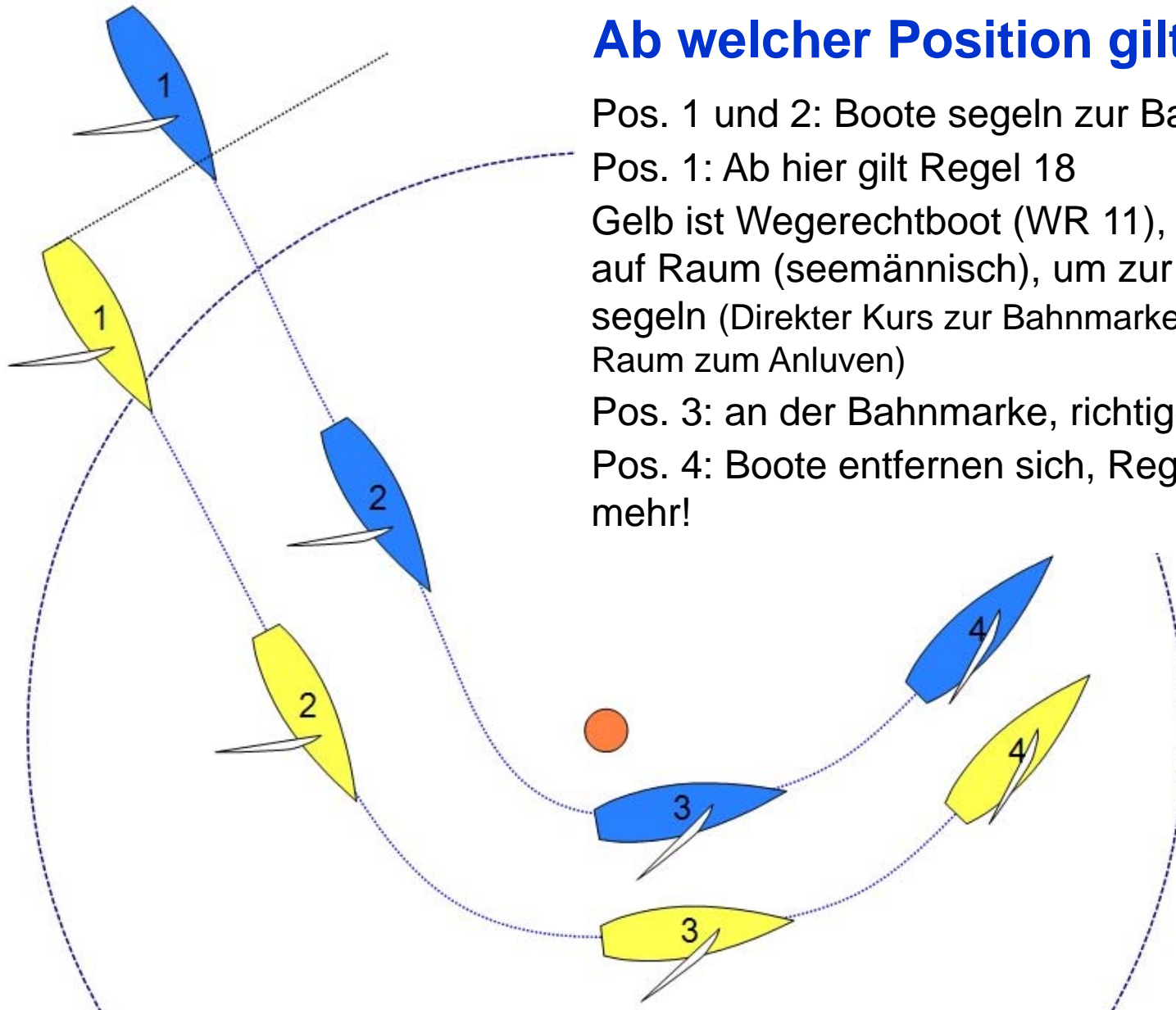
Pos. 1 und 2: Boote segeln zur Bahnmarke

Pos. 1: Ab hier gilt Regel 18

Gelb ist Wegerechtboot (WR 11), Blau hat Anspruch auf Raum (seemännisch), um zur Bahnmarke zu segeln (Direkter Kurs zur Bahnmarke, an der Bahnmarke Raum zum Anluven)

Pos. 3: an der Bahnmarke, richtiger Kurs für Blau

Pos. 4: Boote entfernen sich, Regel 18 gilt nicht mehr!



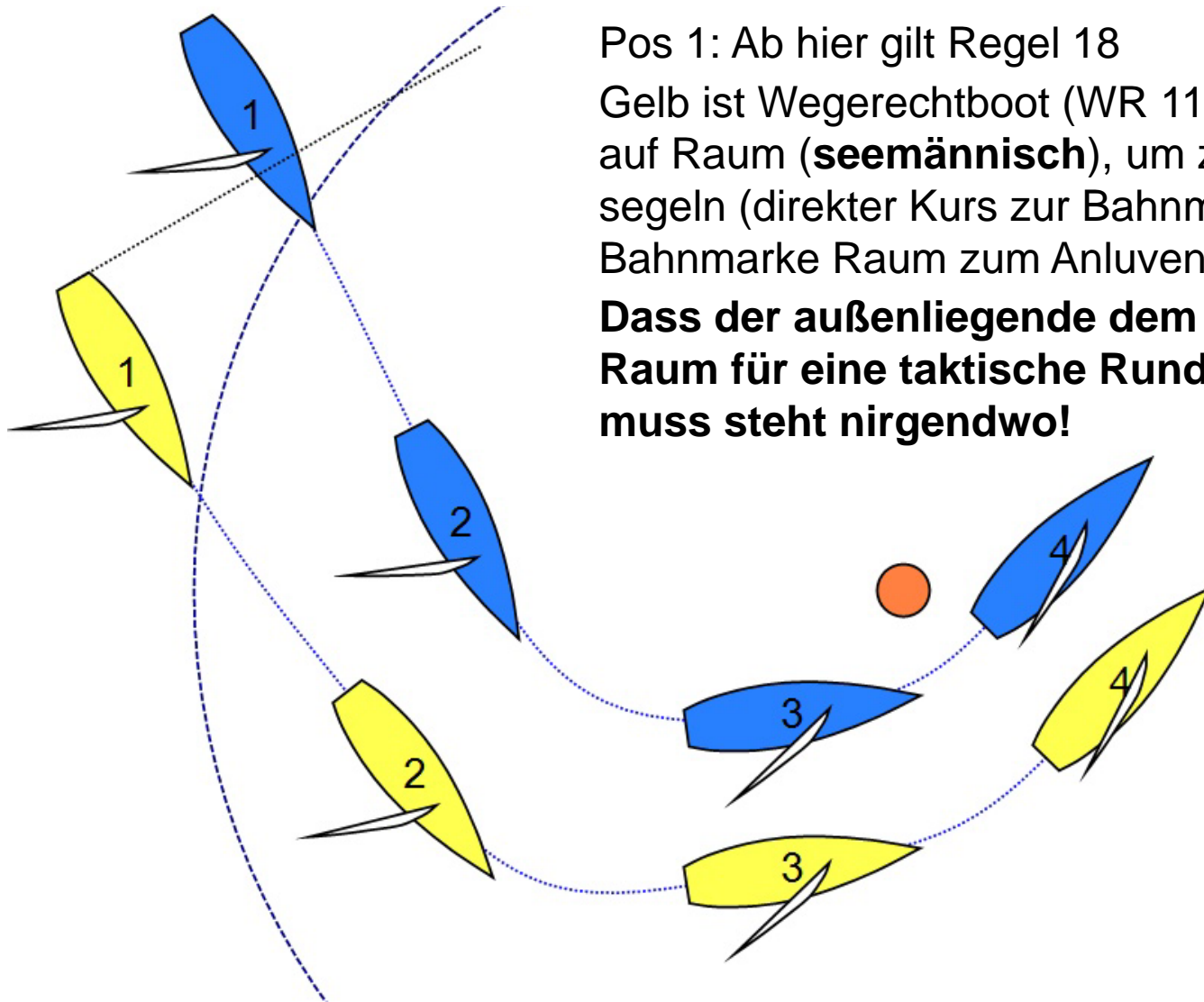
Situationen an der Lee-Bahnmarke

Darf Blau ‚taktisch‘ runden?

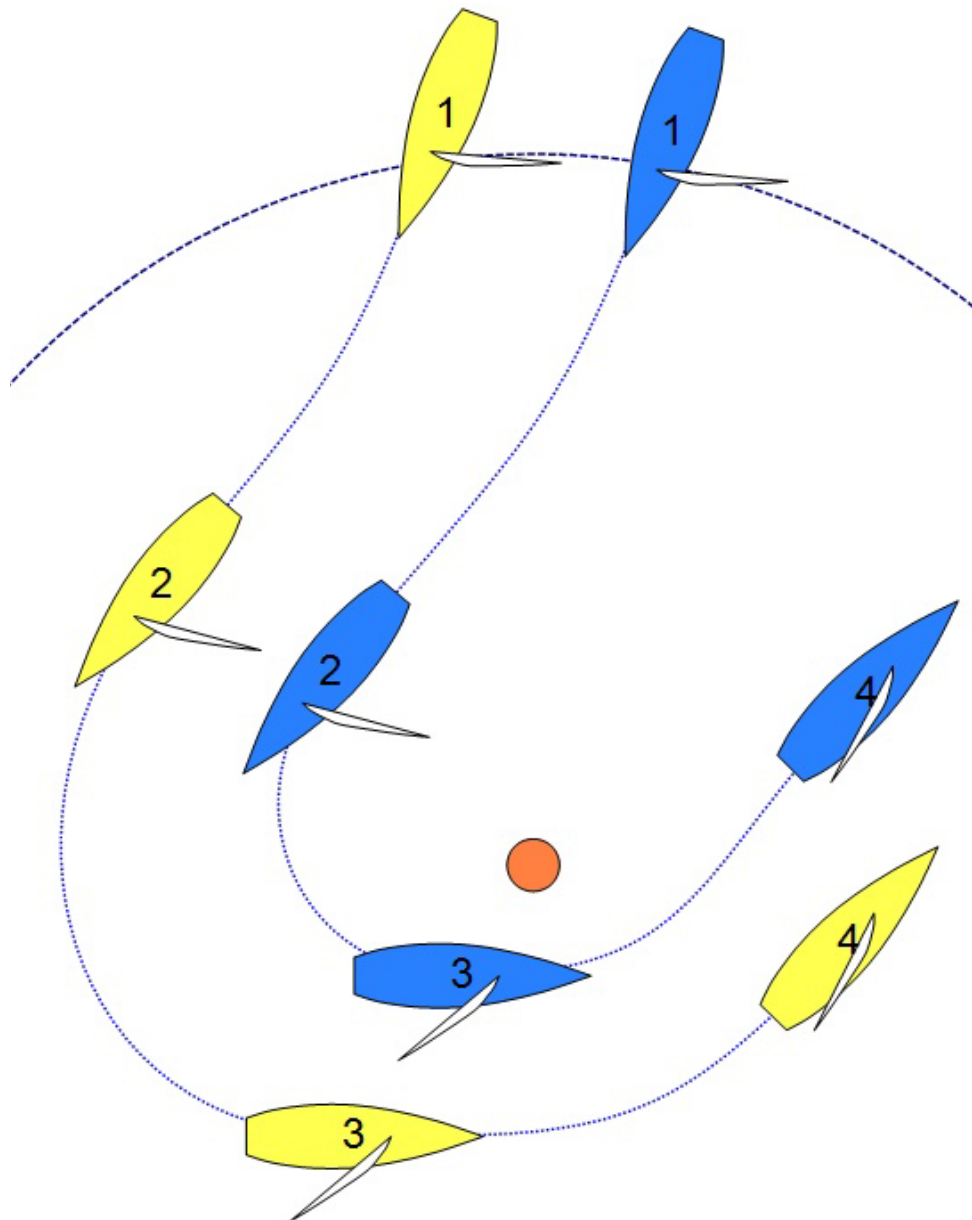
Pos 1: Ab hier gilt Regel 18

Gelb ist Wegerechtboot (WR 11), Blau hat Anspruch auf Raum (**seemännisch**), um zur Bahnmarke zu segeln (direkter Kurs zur Bahnmarke, an der Bahnmarke Raum zum Anluven)

Dass der außenliegende dem innen liegenden Boot Raum für eine taktische Rundung zugestehen muss steht nirgendwo!



Situationen an der Lee-Bahnmarke



Darf Blau ‚taktisch‘ runden?

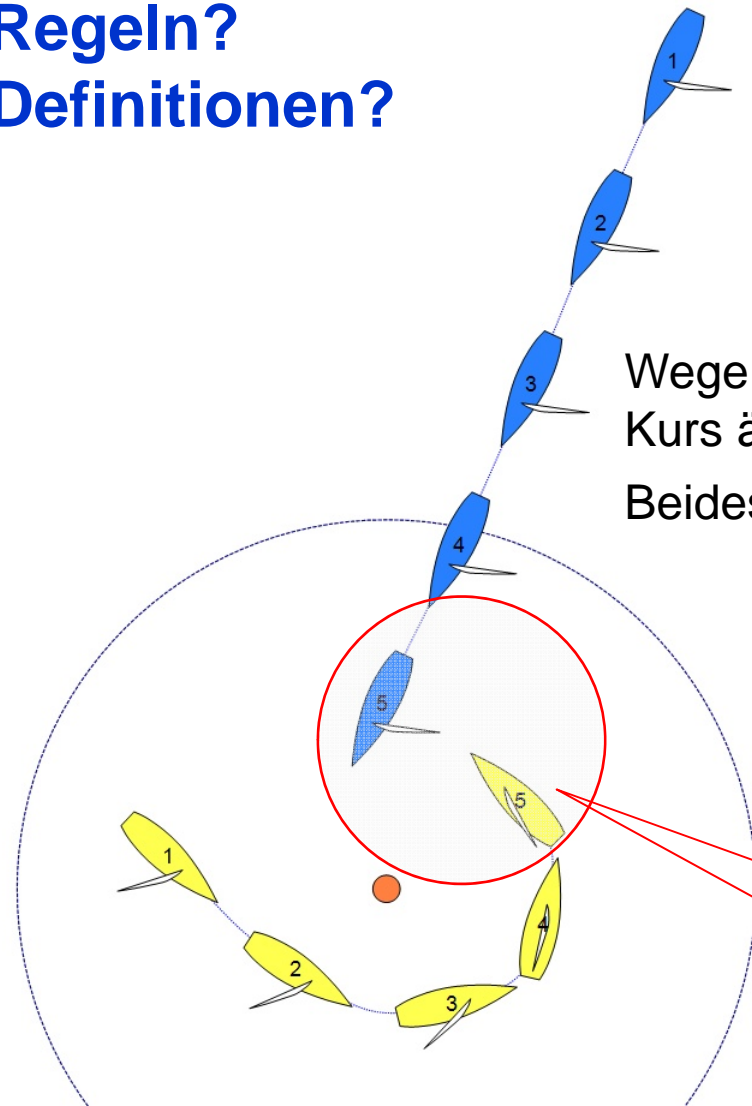
Blau ist Wegerechtboot (WR 11) und hat Anspruch auf Bahnmarken-Raum
Gelb muss ab Pos. 1 Bahnmarken-Raum geben

Es gelten auch bei Bahnmarken die übrigen Regeln (in diesem Fall WR 11).
Das Boot mit Wegerecht und Anspruch auf Bahnmarken-Raum darf die Bahnmarke taktisch runden.

Ein Boot ohne Wegerecht, das (nur) Anspruch auf Bahnmarken-Raum hat, darf die Bahnmarke nicht taktisch runden.

Situationen an der Lee-Bahnmarke

Regeln?
Definitionen?



Wegerecht erlangen (WR 15)?

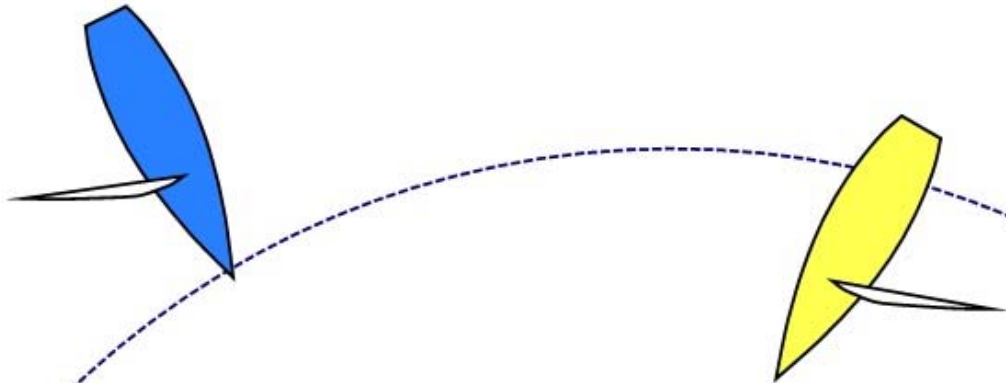
Kurs ändern (WR 16)?

Beides trifft nicht zu ... WR 14 (Berührung vermeiden)!

Lee-Lee-Situation!
Blau in Lee von Gelb
Gelb in Lee von Blau

Situationen an der Lee-Bahnmarke

Überlappung? Wegerechtboot? Einschränkungen für Wegerechtboot?



Grundregel 18.2(a)

Überlappen Boote, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Boot *Bahnmarken-Raum* geben, **sofern nicht Regel 18.2(b) gilt.**

Gelb hat Innenüberlappung und ist Wegerechtboot (WR 18.2).

Gelb muss WR 18.4 (Halsen) beachten.

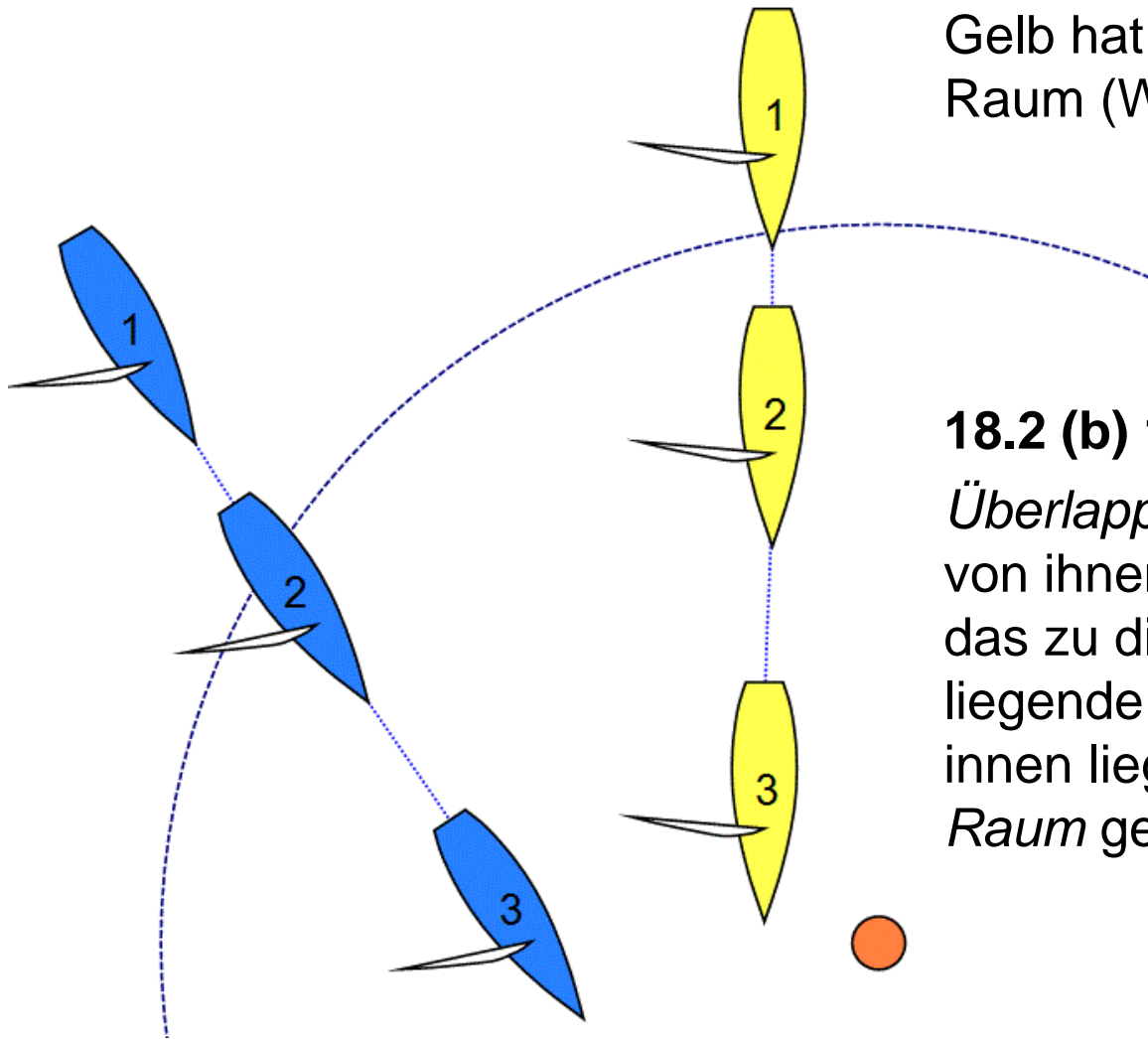


Situationen an der Lee-Bahnmarke

Regeln?

Blau ist Wegerechtboot (WR 11).

Gelb hat Anspruch auf Bahnmarken-Raum (WR 18.2(b)).

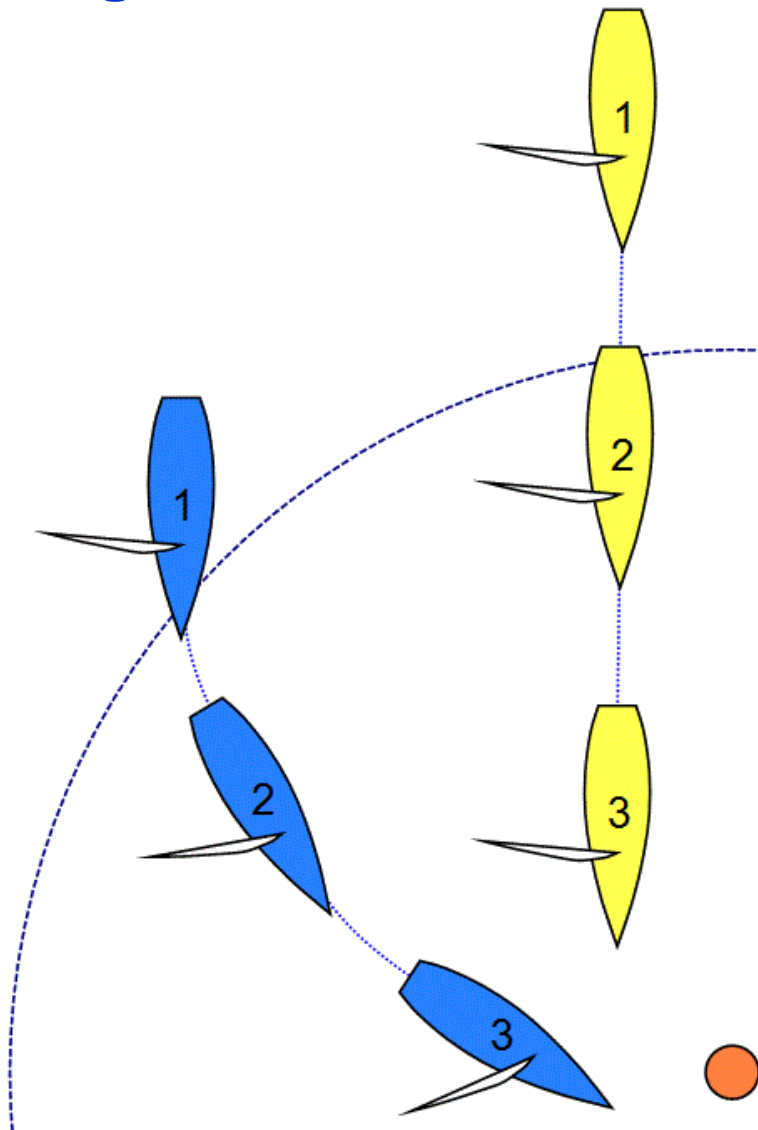


18.2 (b) 1. Satz

Überlappen Boote, wenn das erste von ihnen die *Zone* erreicht, muss das zu diesem Zeitpunkt außen liegende Boot anschließend dem innen liegenden Boot *Bahnmarken-Raum* geben.

Situationen an der Lee-Bahnmarke

Regeln?



Blau ist Wegerechtboot (WR 12 in Pos. 1 und WR 11 in Pos. 2/3).

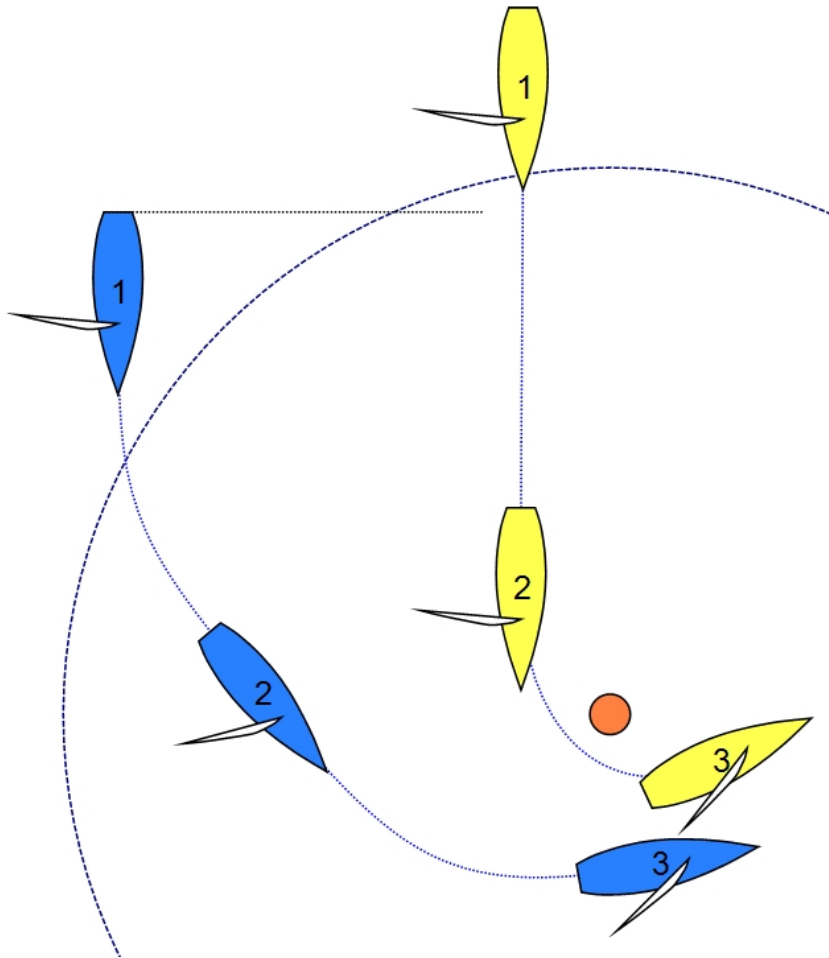
Gelb hat keinen Anspruch auf Bahnmarkenraum (WR 18.2(b)).

18.2 (b) 2. Satz

Ist ein Boot *klar voraus*, wenn es die *Zone* erreicht, muss das zu diesem Zeitpunkt *klar achteraus* liegende Boot anschließend *Bahnmarken-Raum* geben.

Situationen an der Lee-Bahnmarke

Regeln?



Gilt 18.2(b)?

Ab welcher Position besteht Überlappung?

(a) Überlappen Boote, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Boot *Bahnmarken-Raum* geben, **sofern nicht Regel 18.2(b) gilt.** **Ja**

(b) Überlappen Boote, wenn das erste von Ihnen die Zone erreicht, muss das zu diesem Zeitpunkt außen liegende Boot anschließend dem innen liegenden Boot *Bahnmarken-Raum* geben. **Nein**

Ist ein Boot klar voraus, wenn es die Zone erreicht, muss das zu diesem Zeitpunkt klar achteraus liegende Boot anschließend *Bahnmarken-Raum* geben. **Nein**

Situationen an der Lee-Bahnmarke

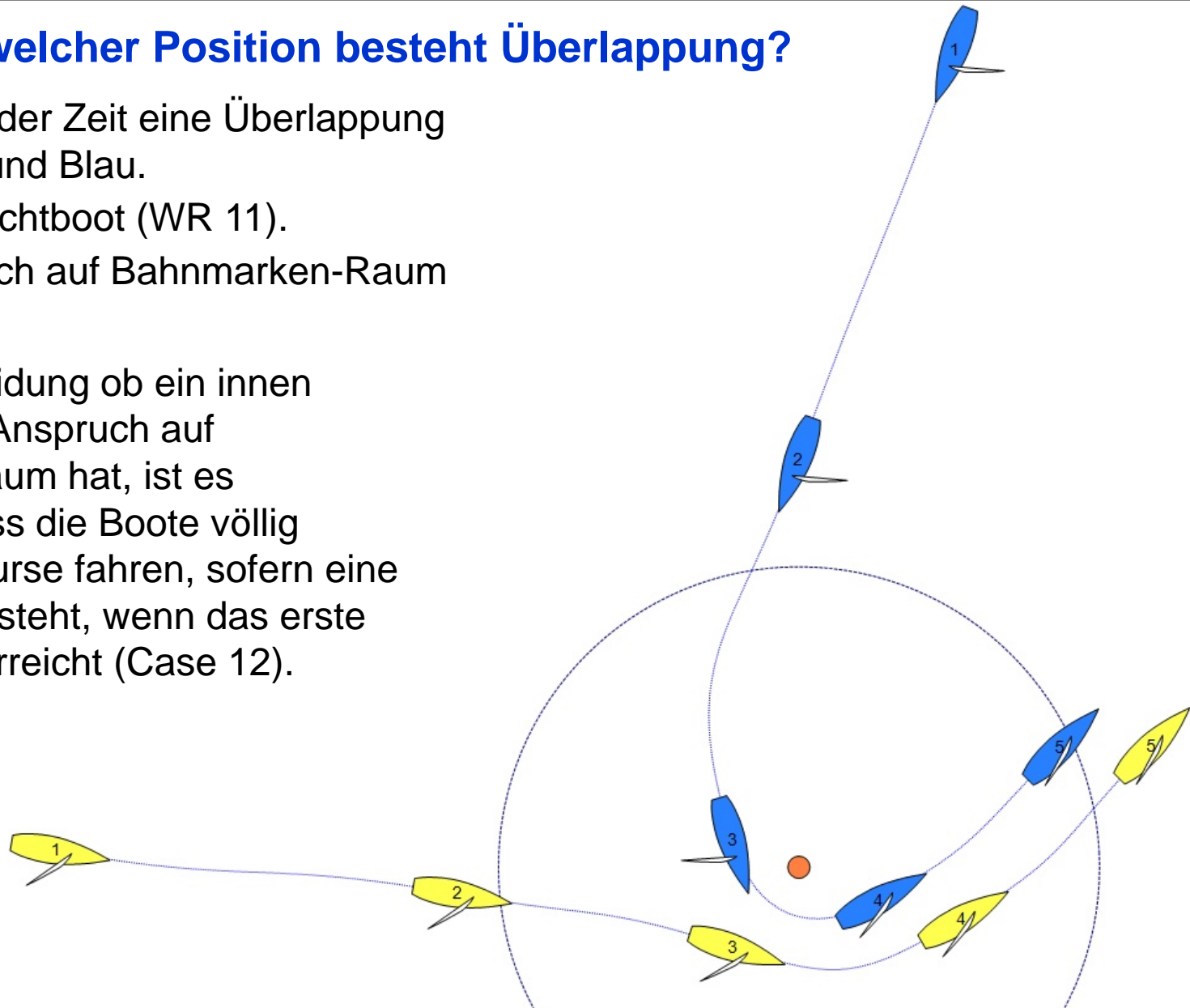
Regeln? Ab welcher Position besteht Überlappung?

Es besteht zu jeder Zeit eine Überlappung zwischen Gelb und Blau.

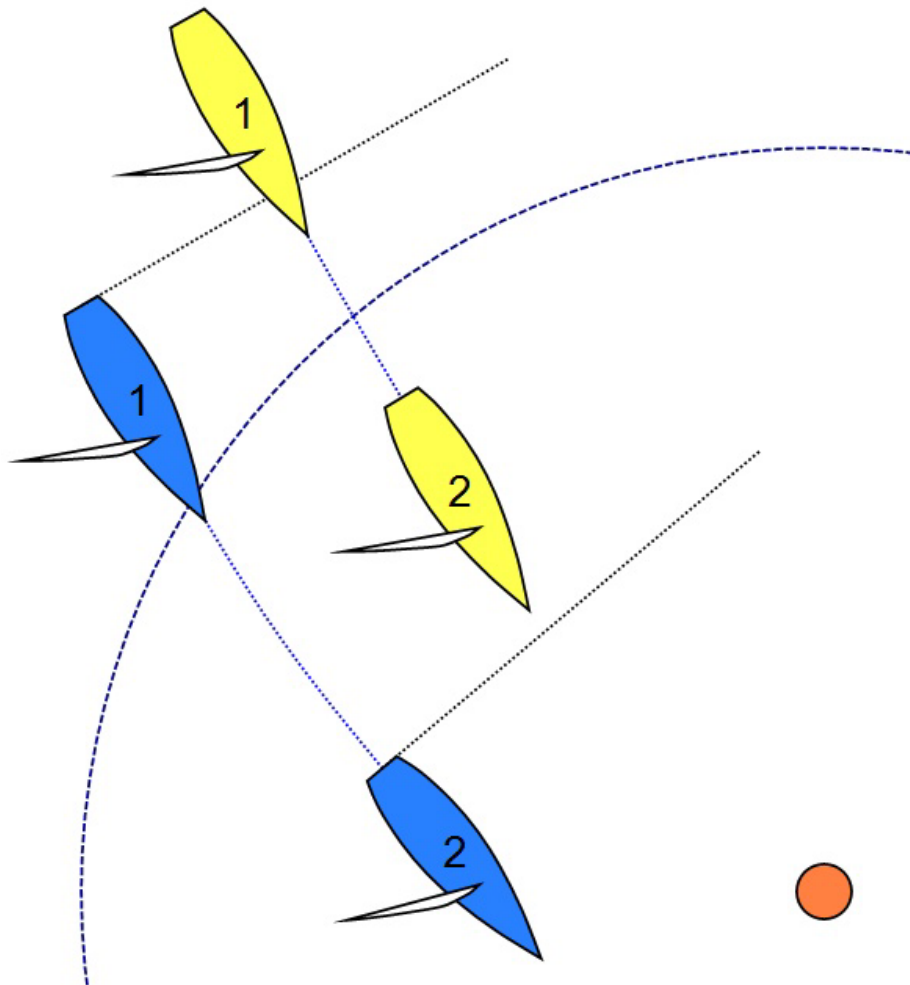
Gelb ist Wegerechtboot (WR 11).

Blau hat Anspruch auf Bahnmarken-Raum (WR 18.2(b)).

Bei der Entscheidung ob ein innen liegendes Boot Anspruch auf Bahnmarken-Raum hat, ist es unerheblich, dass die Boote völlig verschiedene Kurse fahren, sofern eine Überlappung besteht, wenn das erste Boot die Zone erreicht (Case 12).



Situationen an der Lee-Bahnmarke



Beide Boote *überlappen*, wenn Blau die *Zone* erreicht.

Hat Gelb Anspruch auf *Bahnmarken-Raum*?

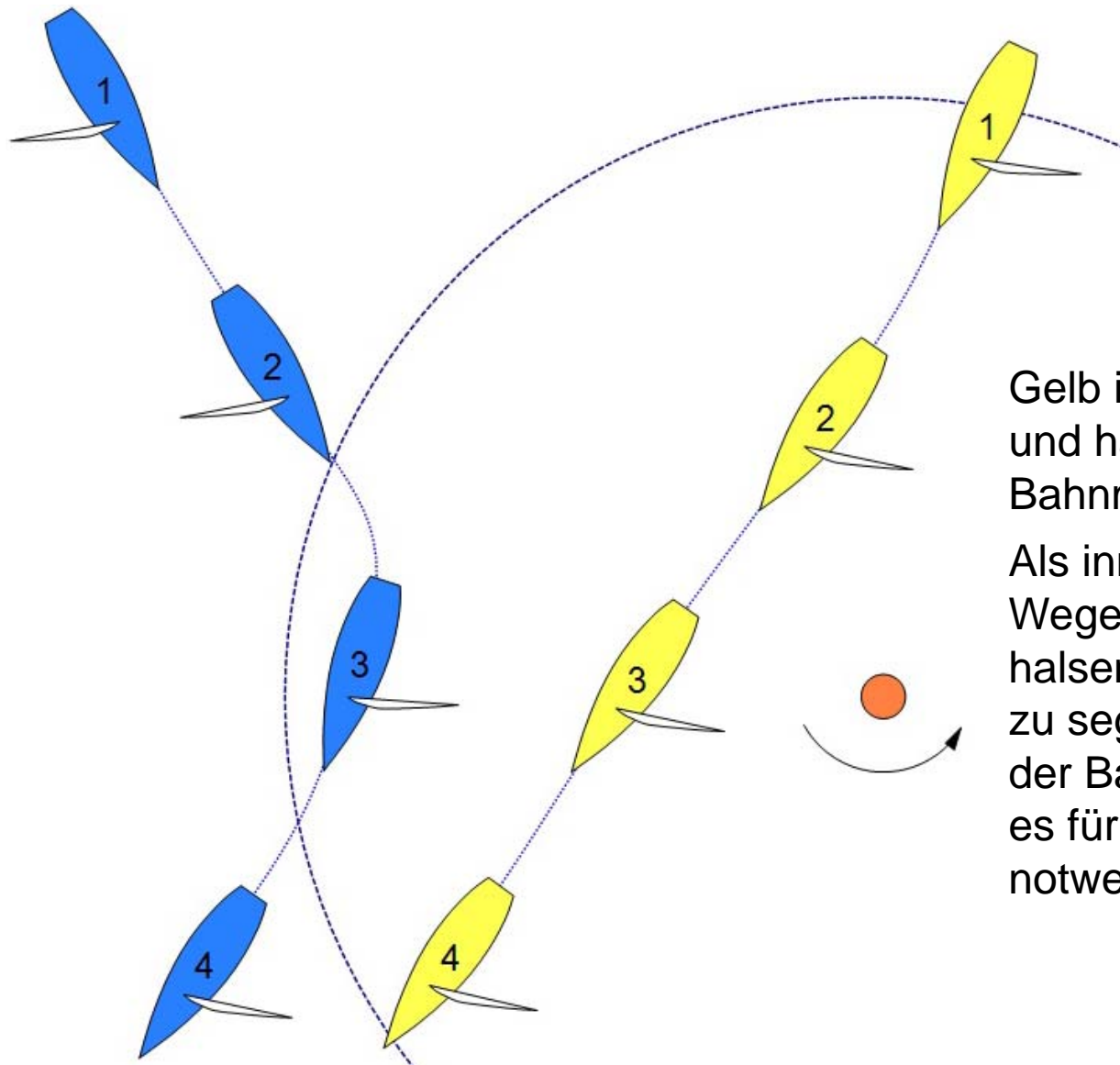
Auch dann, wenn in Pos. 2 die *Überlappung* gelöst wurde?

WR 18.2(c)

Wenn ein Boot nach Regel 18.2(b) verpflichtet ist *Bahnmarken-Raum* zu geben,

- 1) muss es dies weiterhin tun, auch wenn später die *Überlappung* gelöst oder eine neue *Überlappung* hergestellt wurde.

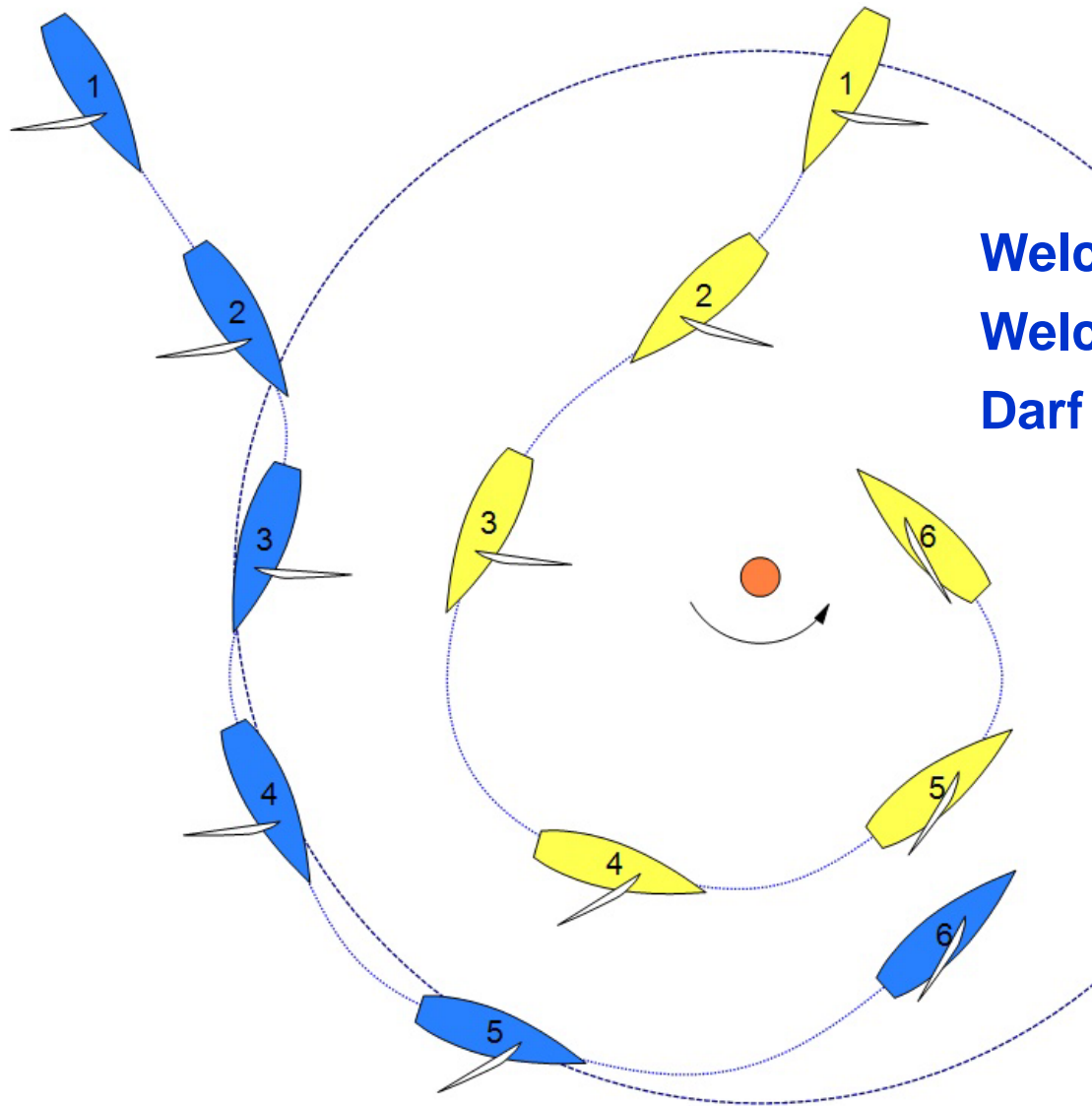
Situationen an der Lee-Bahnmarke



Gelb ist Wegerechtboot (WR 11) und hat Anspruch auf Bahnmarken-Raum (WR 18.2.(b)). Als innen überlappendes Boot mit Wegerecht muss Gelb aber halsen, um seinen richtigen Kurs zu segeln, darf also nicht weiter an der Bahnmarke vorbeisegeln, als es für das Segeln dieses Kurses notwendig ist (WR 18.4).

Darf Gelb an der Tonne weitersegeln?

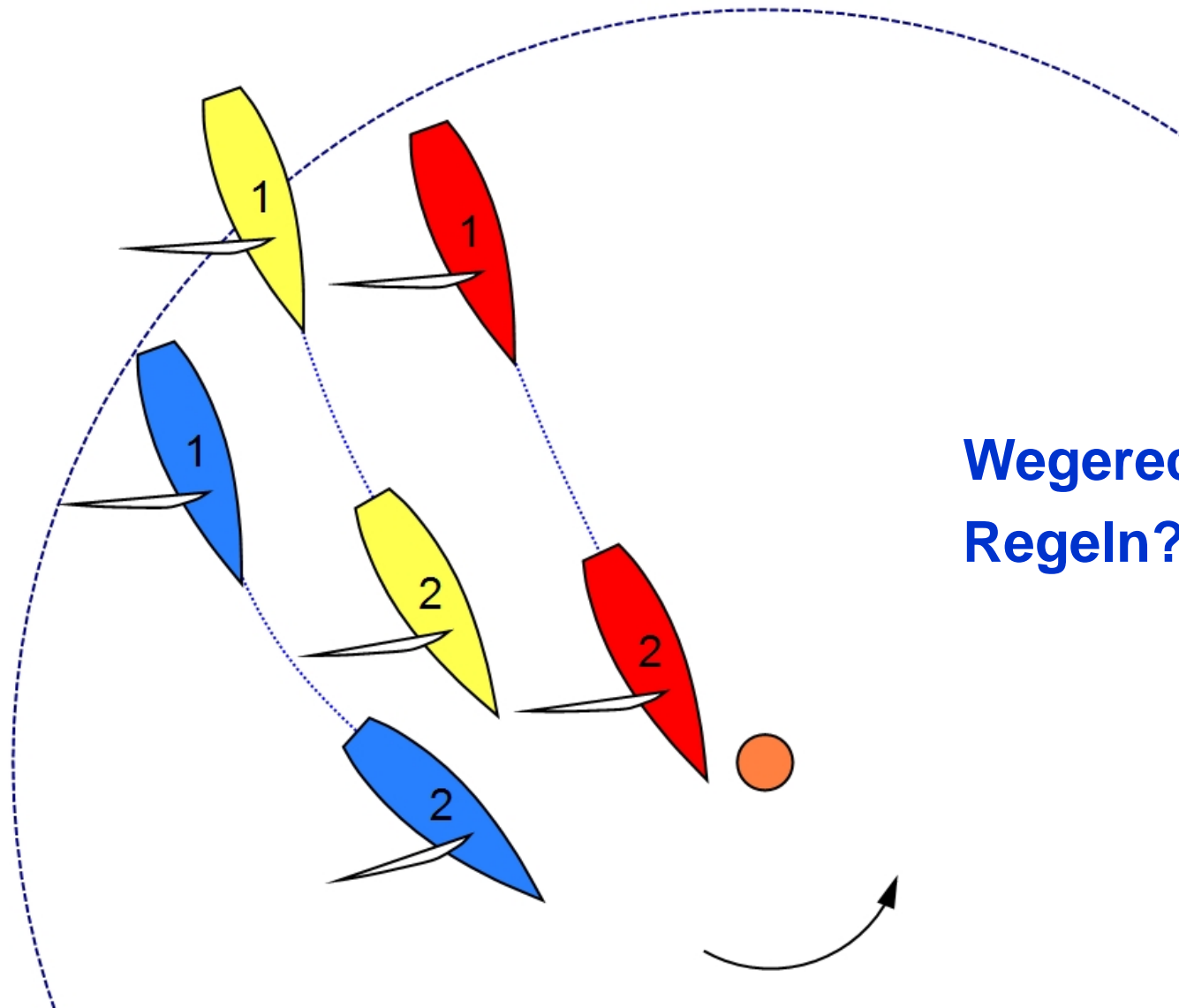
Situationen an der Lee-Bahnmarke



**Welches Boot ist Wegerechtboot?
Welche Regeln gelten?
Darf Gelb ‚taktisch‘ runden?**

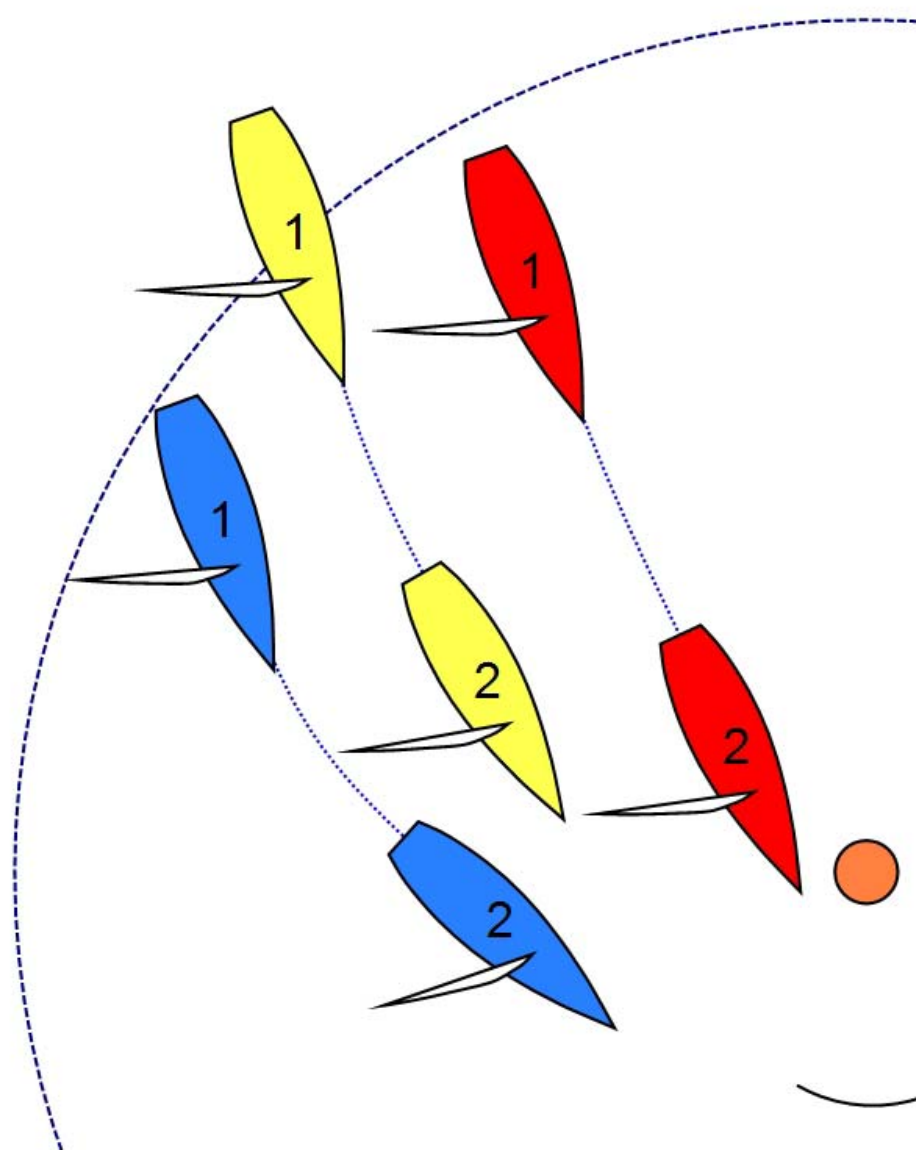
Gelb ist etwa 2 Rumpflängen von der Bahnmarke entfernt, als es zwischen Pos. 3 und 4 halst. Es hat sich für eine sog. taktische Rundung entschieden („weit anfahren, eng runden“), um schnell und flüssig die Boje zu runden. Es ist also in der gezeigten Situation sicher nicht weiter an der Boje vorbeigesegelt, als es dies auch getan hätte, wenn Blau nicht dort gewesen wäre.

Situationen an der Lee-Bahnmarke



**Wegerechtboot(e)?
Regeln?**

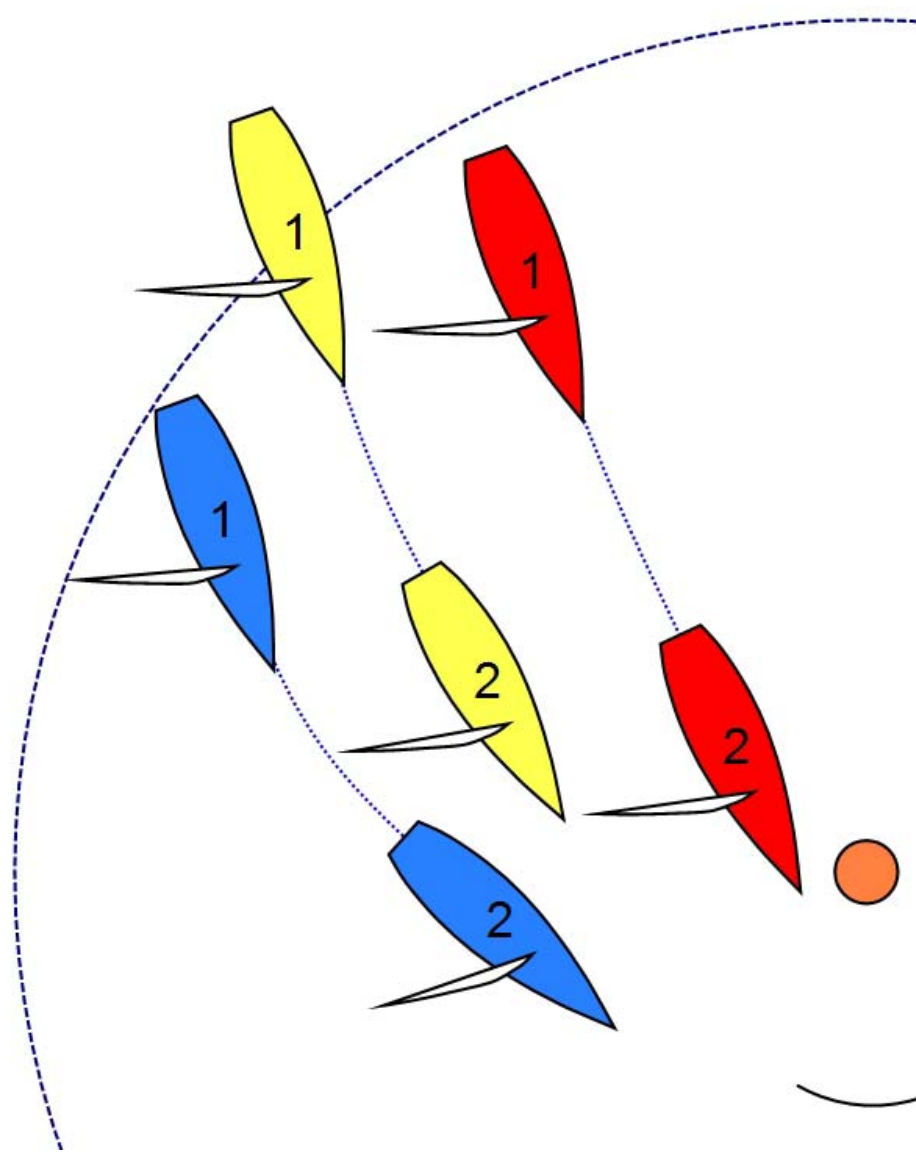
Situationen an der Lee-Bahnmarke



WR 2013-2016

- ✓ Konflikt zwischen Regel 18 und 19, da beide Regeln gleichzeitig gelten .
- ✓ Blau muss Bahnmarken-Raum geben, ist aber Wegerechtboot und somit Hindernis für Gelb und Rot.
- ✓ Rot, obwohl innenliegend und mit Anspruch auf Bahnmarken-Raum, muss Gelb Raum zum Passieren zwischen ihm und dem Hindernis (Blau) geben.
- ✓ D.h. Rot müsste auf die falschen Seite der Bahnmarke segeln, um Gelb diesen Raum zu geben.

Situationen an der Lee-Bahnmarke



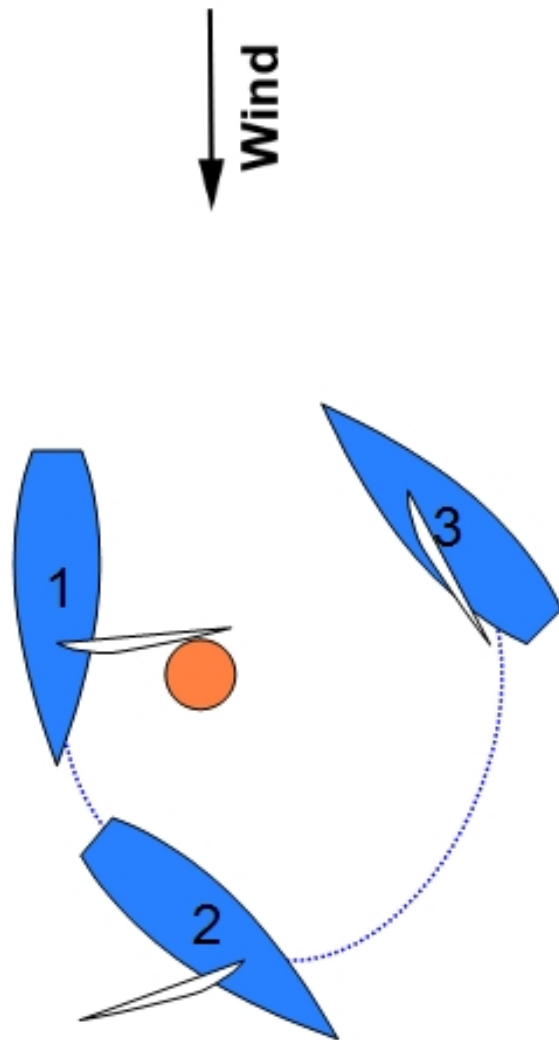
WR 2017-2020

Regel 19 gilt zwischen zwei Booten an einem *Hindernis*, außer

- (a) wenn das *Hindernis* eine *Bahnmarke* ist, das die Boote an der gleichen Seite lassen müssen, oder
- (b) wenn Regel 18 zwischen den Booten gilt und das *Hindernis* ist ein anderes Boot, das jedes von ihnen *überlappt*.

Situationen an der Lee-Bahnmarke

Reicht die Entlastung?

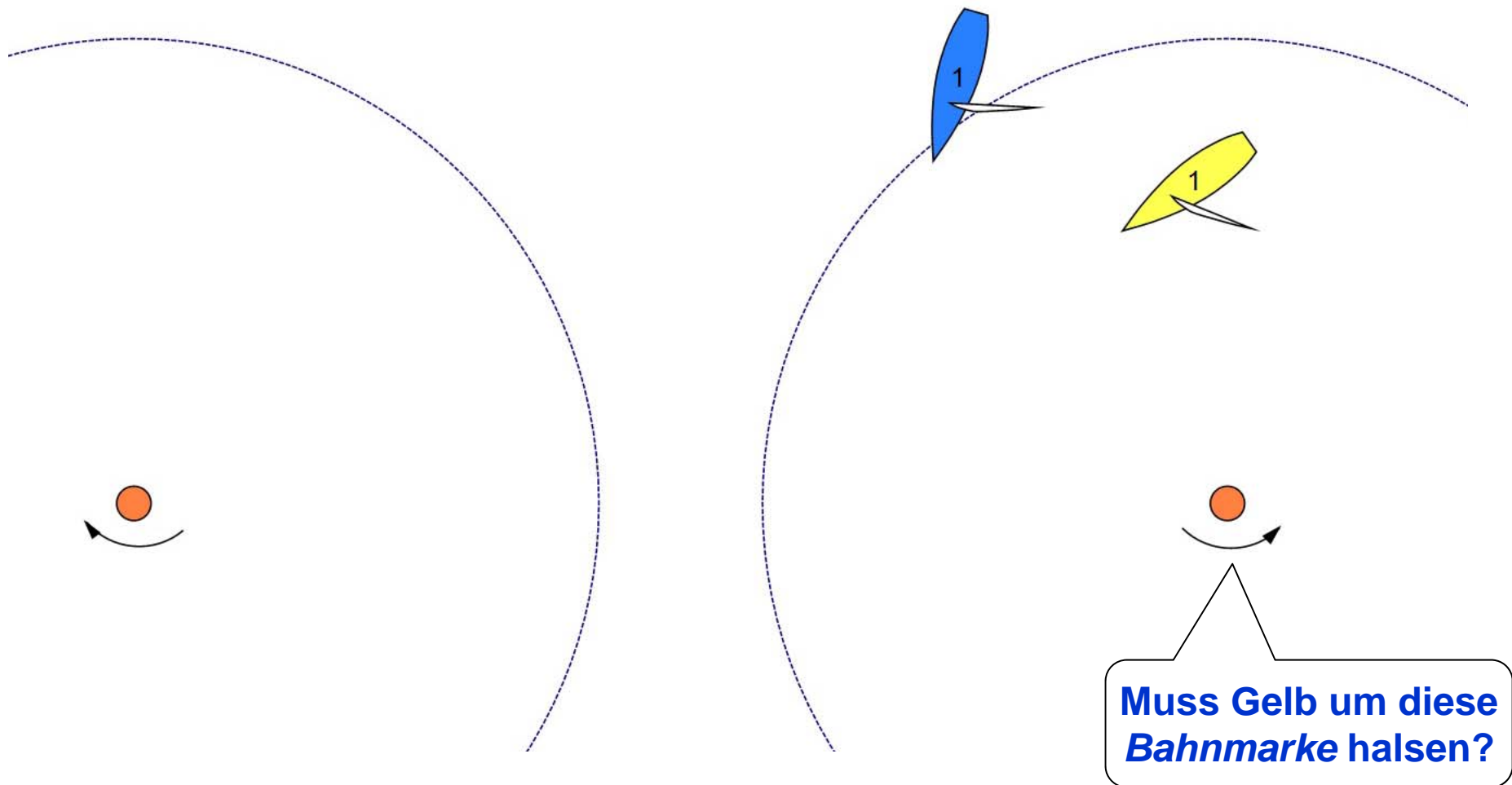


Ja!

Zur vollständigen Entlastung nach WR 44.2 genügt eine Drehung mit einer Wende und einer Halse, wie hier geschehen.

Volle 360° sind nicht notwendig.

Situationen an der Lee-Bahnmarke



WR 18.4 gilt nicht an einer *Tor-Bahnmarke*.

Gelb muss **nicht** um die linke Bahnmarke halsen!

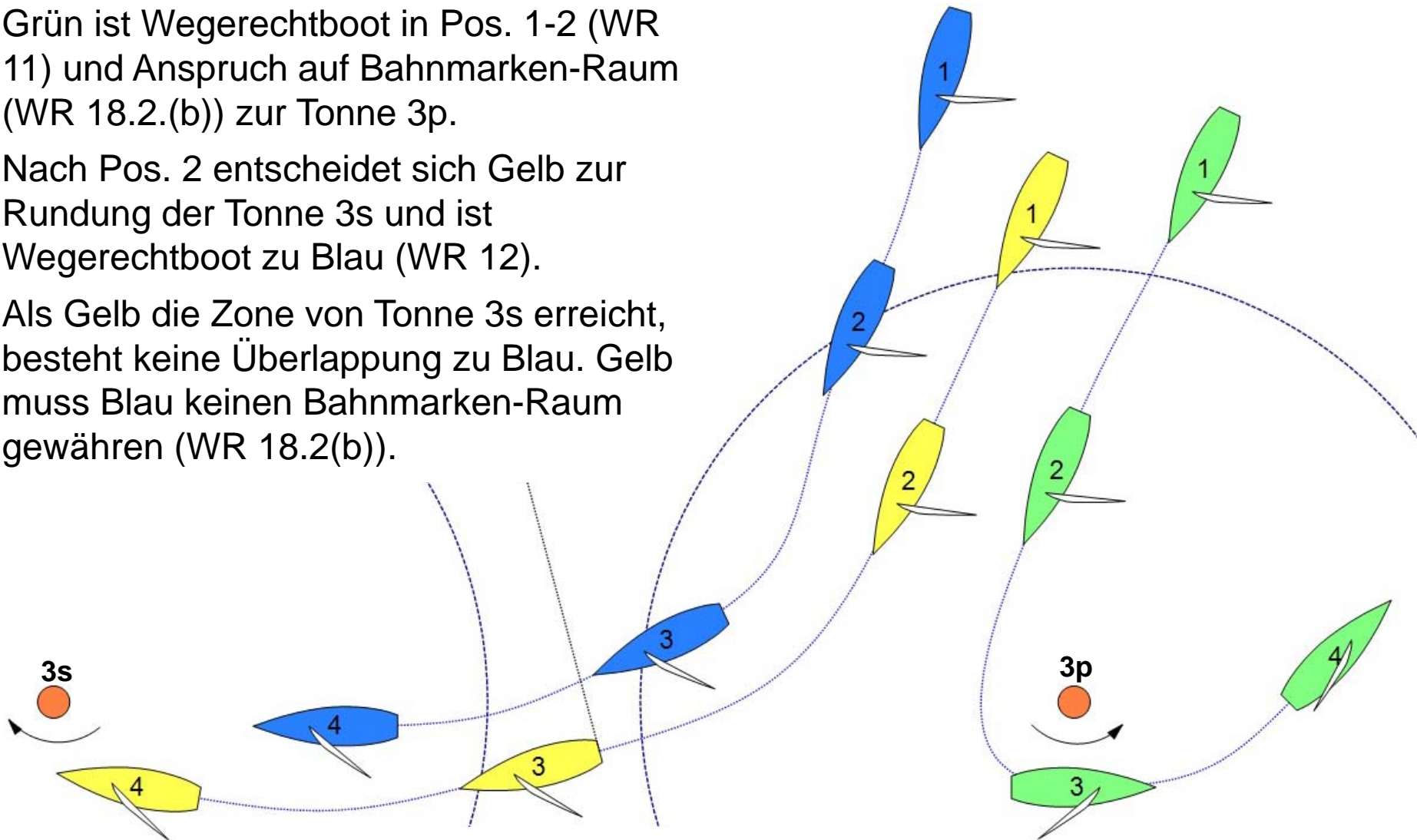
Situationen an der Lee-Bahnmarke

Welches Boot ist Wegerechtboot?

Grün ist Wegerechtboot in Pos. 1-2 (WR 11) und Anspruch auf Bahnmarken-Raum (WR 18.2.(b)) zur Tonne 3p.

Nach Pos. 2 entscheidet sich Gelb zur Rundung der Tonne 3s und ist Wegerechtboot zu Blau (WR 12).

Als Gelb die Zone von Tonne 3s erreicht, besteht keine Überlappung zu Blau. Gelb muss Blau keinen Bahnmarken-Raum gewähren (WR 18.2.(b)).

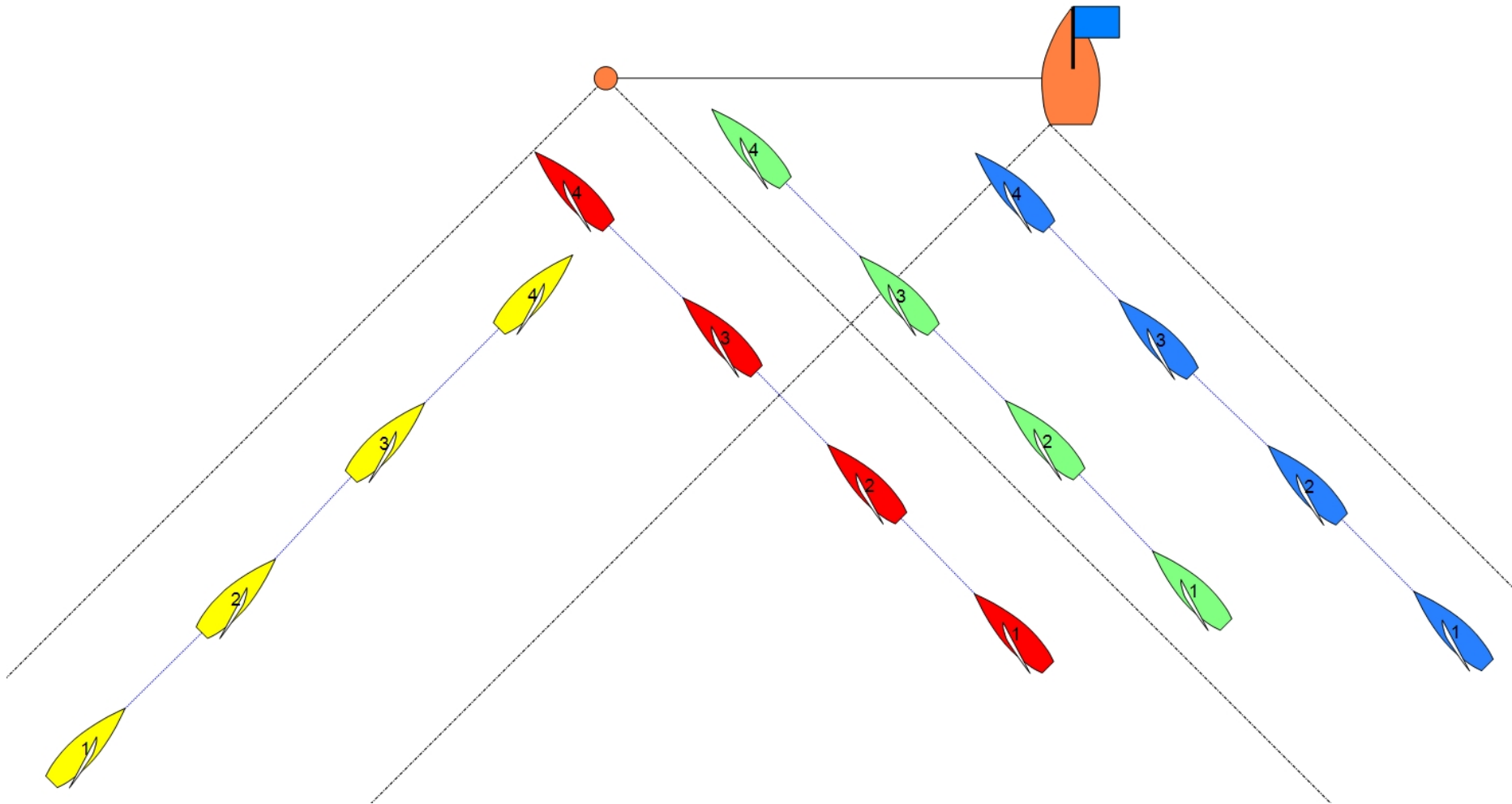


Regel 18.4 gilt nicht an einer Tor-Bahnmarke.

Zieldurchgang

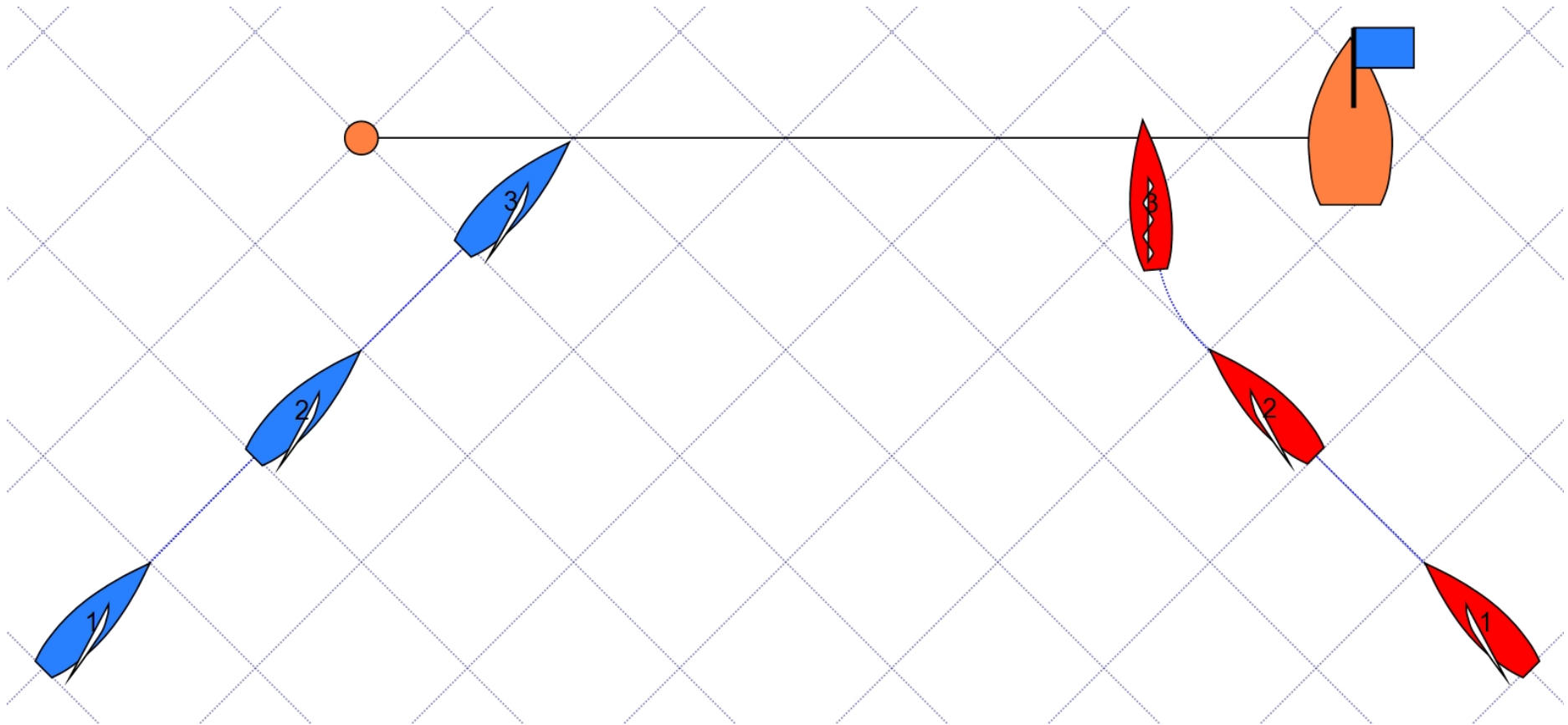


Zielkreuz - Grundlagen Taktik



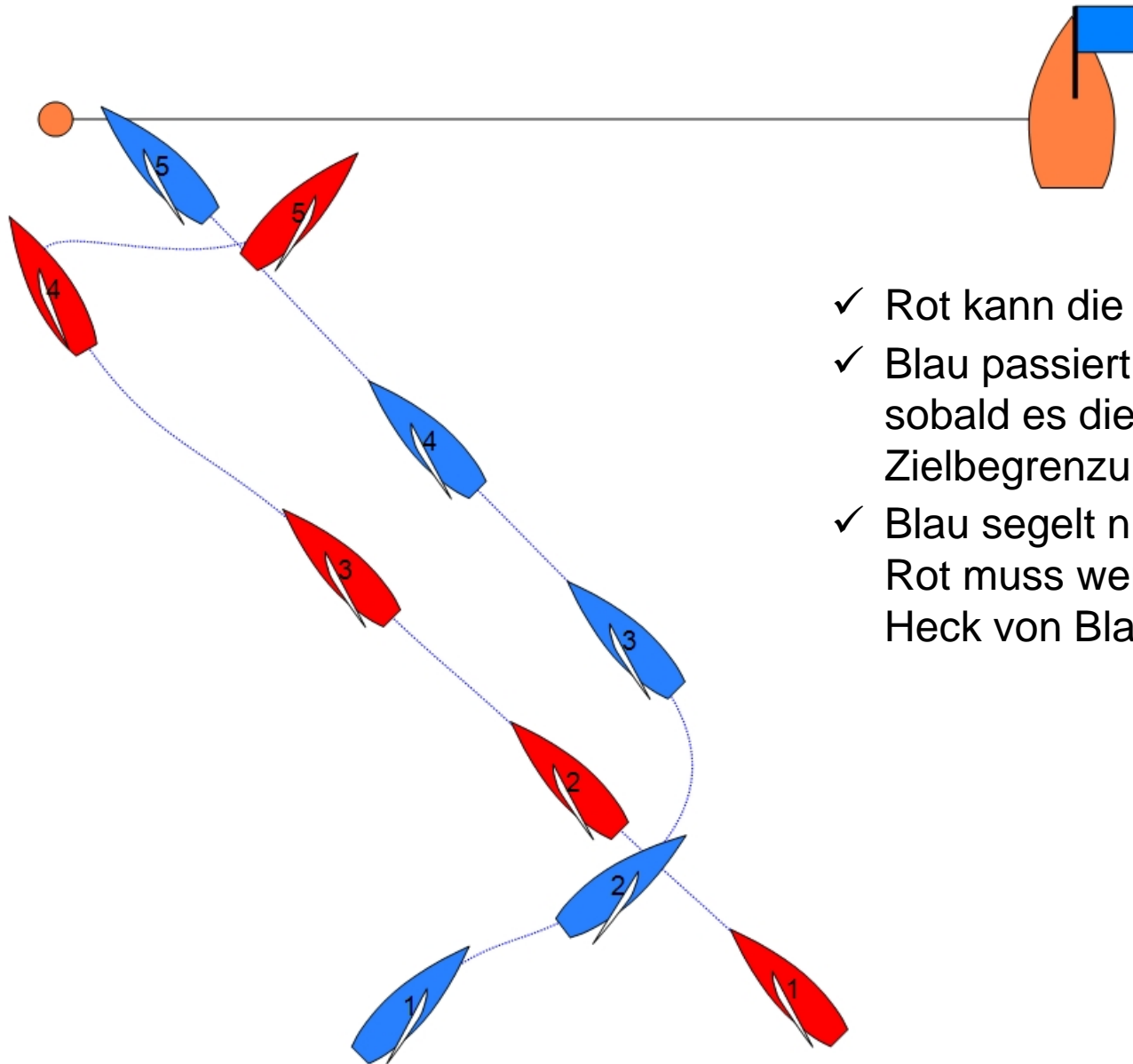
- ✓ Rechtzeitig die Lage der Ziellinie erkunden
- ✓ Versuchen, (möglichst mit Wegerecht) an der bevorteilten Seite der Ziellinie zu passieren

Zielkreuz - Grundlagen Taktik



- ✓ In Pos. 1 liegen beide Boote auf gleicher Höhe zum Wind
- ✓ Die Entfernung zur Ziellinie beträgt 4 Bootslängen
- ✓ Die Ziellinie hat keine bevorteilte Seite
- ✓ Etwa eineinhalb Bootslänge vor der Ziellinie fährt Rot einen Aufschießer und geht vor Blau über die Ziellinie

Zielkreuz - Grundlagen Taktik



- ✓ Rot kann die Ziellinie nicht anliegen
- ✓ Blau passiert hinter Rot und wendet, sobald es die Layline zur Zielbegrenzungs-Bahnmarke erreicht
- ✓ Blau segelt nun auf Stb-Schlag und Rot muss wenden und hinter dem Heck von Blau passieren

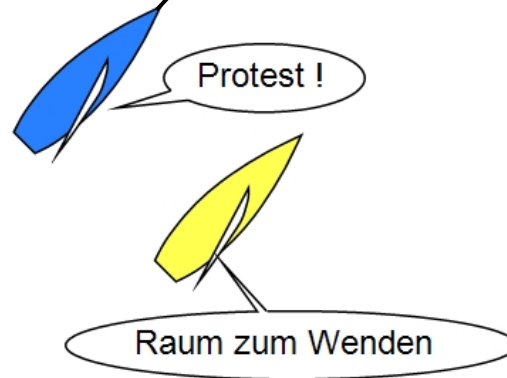
Situationen beim Zieldurchgang



Blau kann *Bahnmarke* anliegen.

Darf Gelb *Raum zum Wenden* verlangen?

Wie muss sich Blau verhalten?



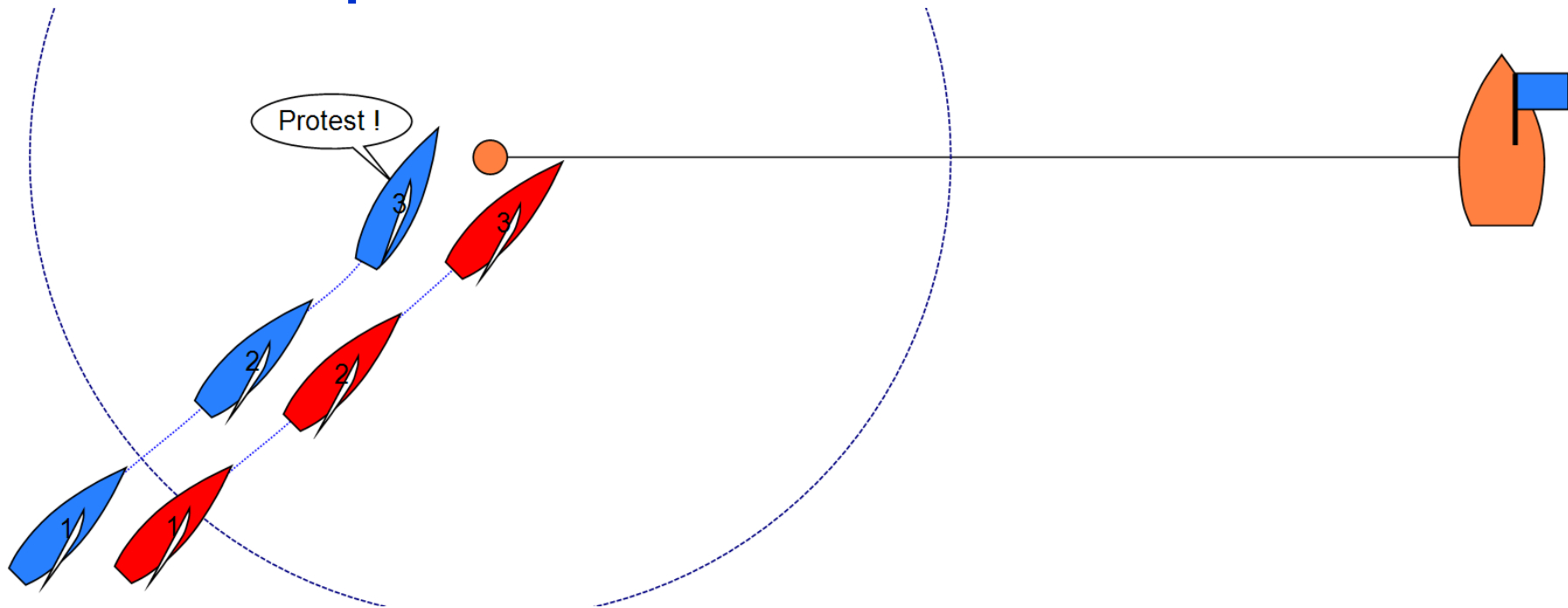
WR 20 Raum zum Wenden an einem Hindernis

Nein! Gelb muss keine wesentliche Kursänderung vornehmen (Verstoß gegen WR 20.1)

Blau muss auch reagieren, wenn der Zuruf gegen Regel 20.1 verstößt (s. WR 20.2 b).

Situationen beim Zieldurchgang

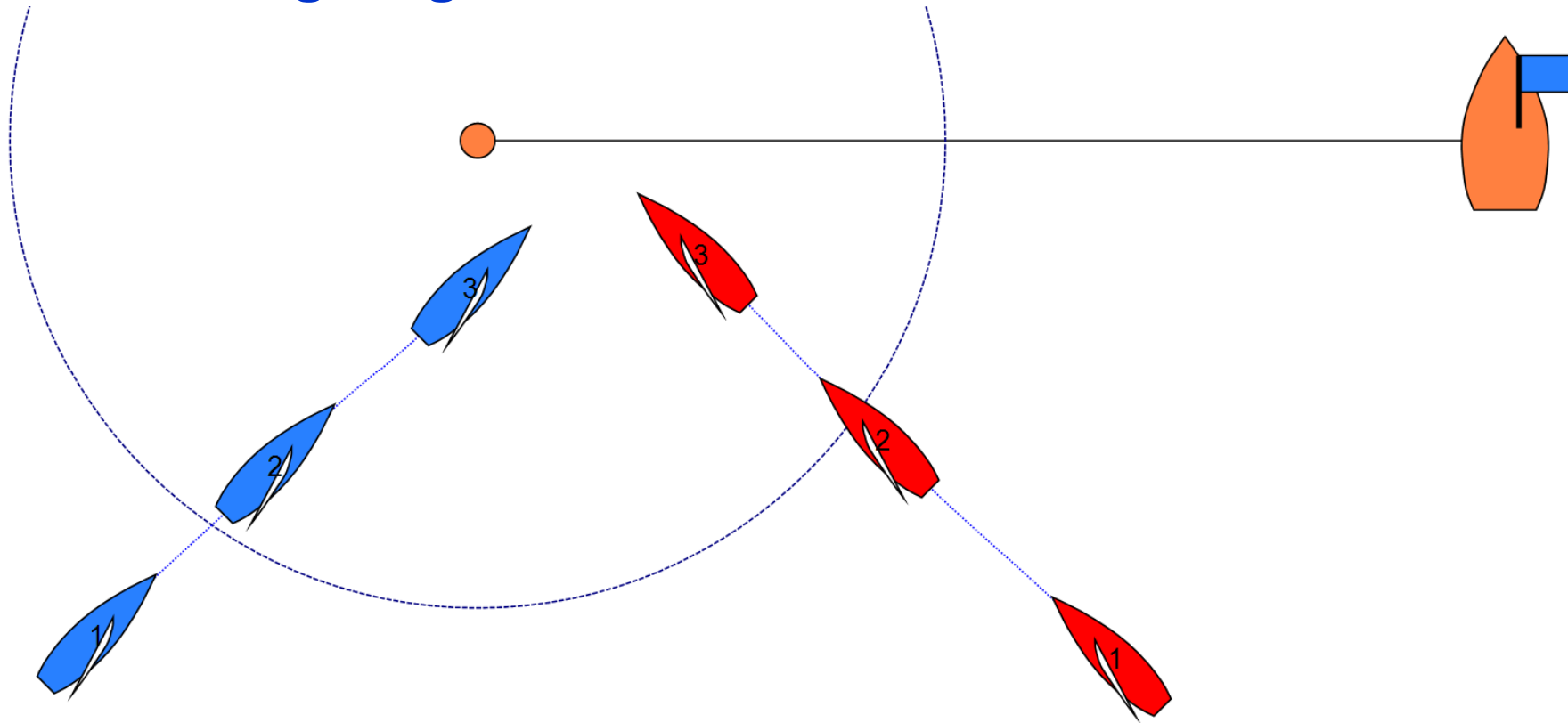
Hat Blau Anspruch auf Bahnmarken-Raum?



Rot ist Wegerechtboot (WR 11), muss aber Blau an der Ziel-Bahnmarke Innenraum gewähren (WR 18.2(b)).

Situationen beim Zieldurchgang

Welche Regeln gelten?

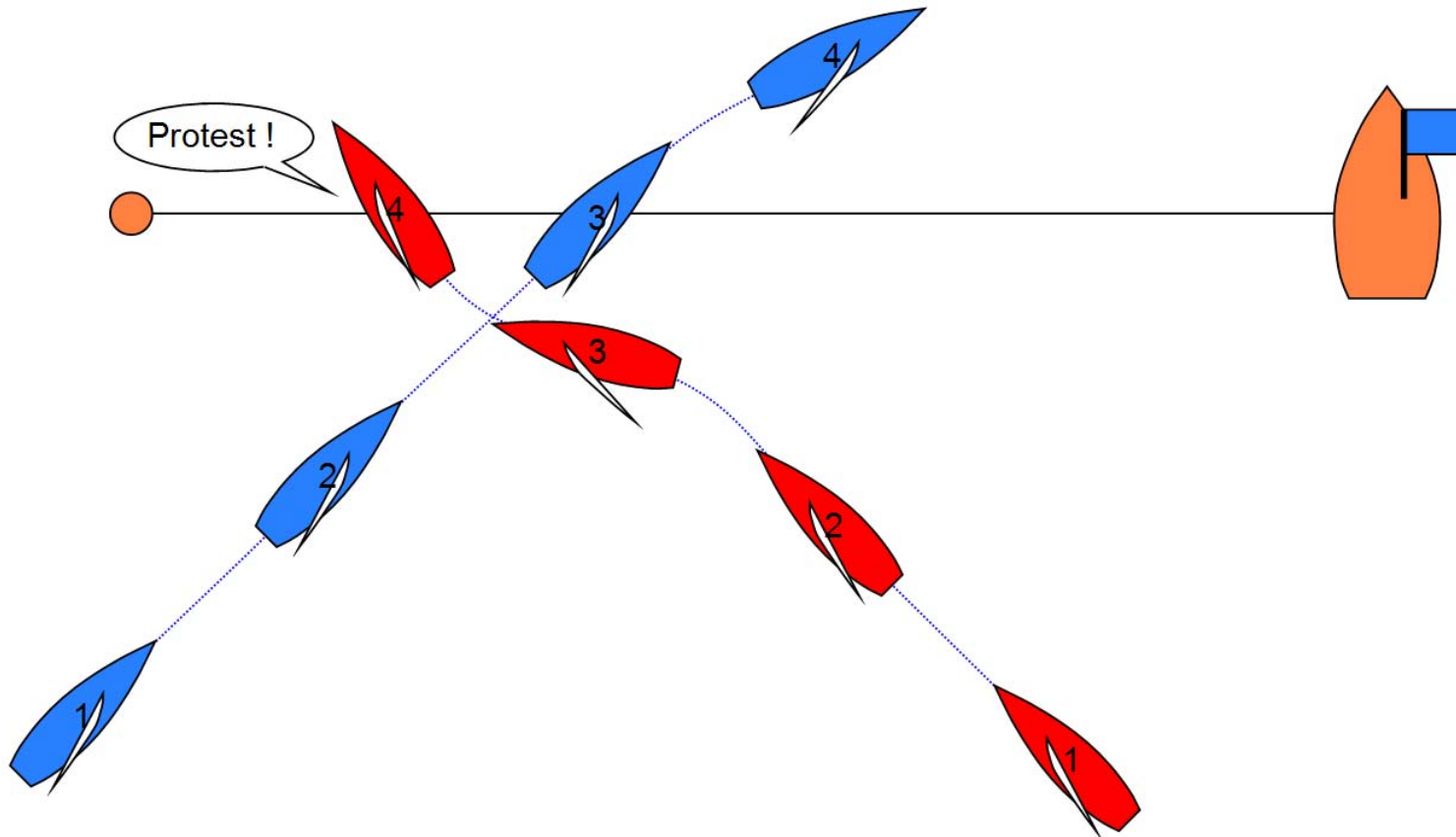


Rot ist Wegerechtboot (WR 10), Blau muss sich freihalten.

Für Boote die sich *auf entgegengesetztem Schlag* einer Luvbahnmarke nähern, gilt Regel 18 (*Bahnmarken-Raum*) nicht (WR 18.1(a)).

Situationen beim Zieldurchgang

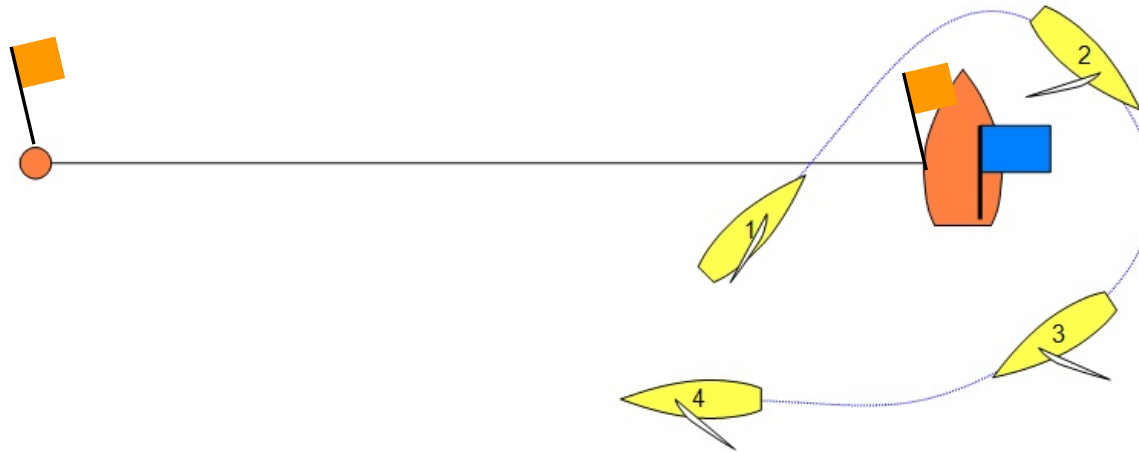
Rot protestiert nach Zieldurchgang gegen Blau. Entscheidung?



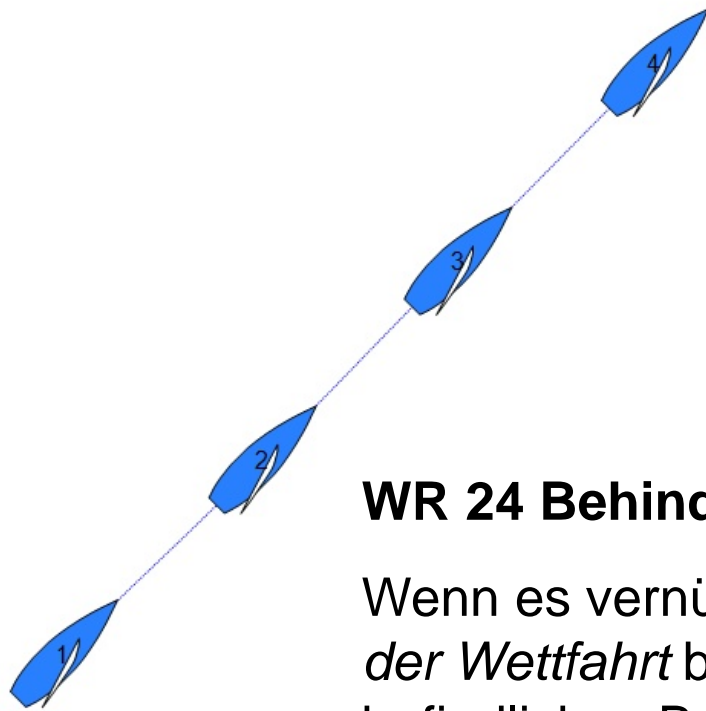
Da Blau noch nicht klar von der Ziellinie ist, befindet es sich noch in der Wettfahrt und hat gegen Regel 10 verstoßen, da es sich von Rot nicht freigehalten hat.

Blau ist zu bestrafen. Wäre Blau bereits klar von der Ziellinie hätte es zusätzlich gegen Regel 24.1 verstoßen.

Situationen beim Zieldurchgang



Gelb hat die Wettfahrt beendet
(s. Definition ‚*In einer Wettfahrt*‘)



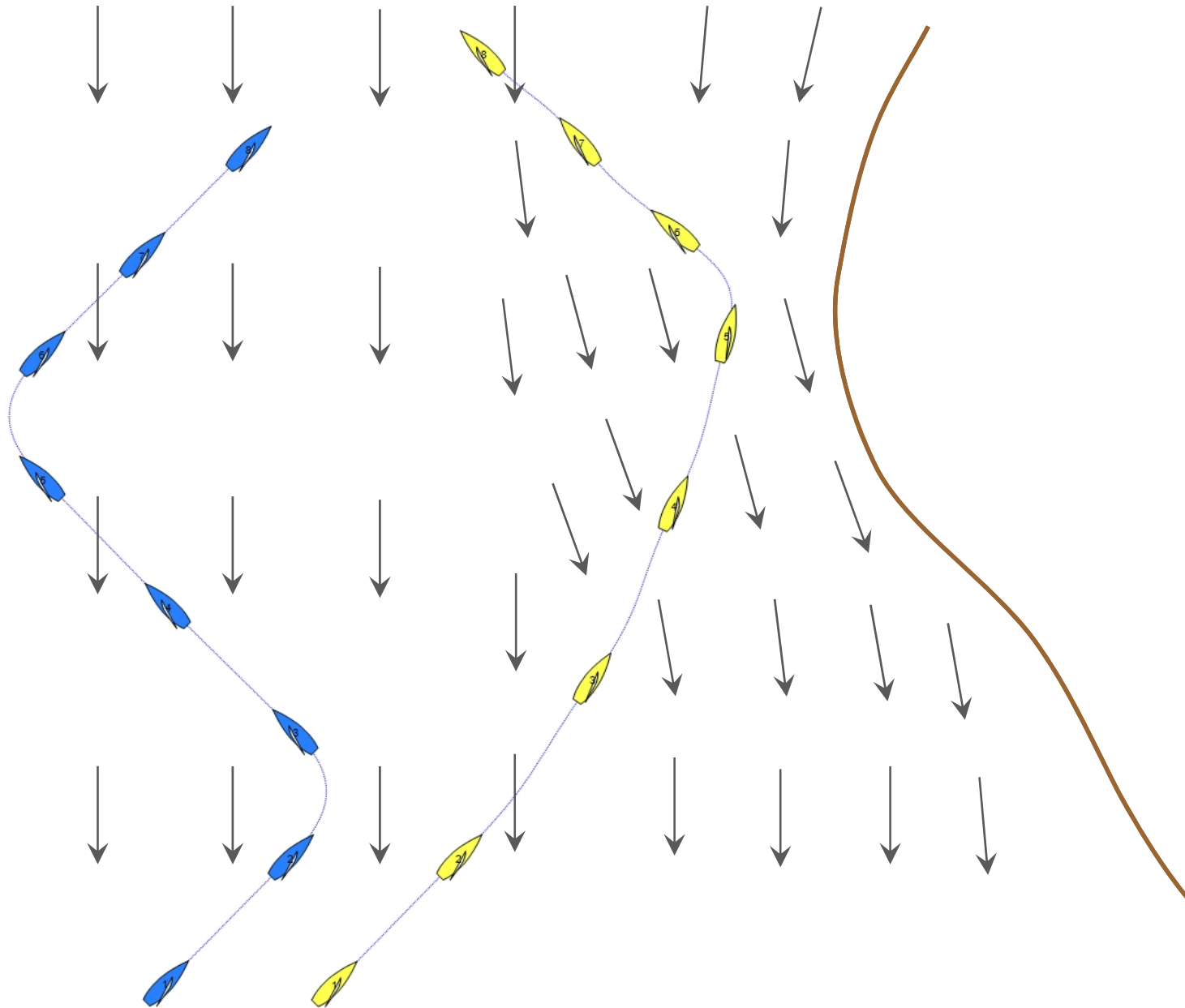
WR 24 Behinderung anderer Boote

Wenn es vernünftigerweise möglich ist, darf ein nicht *in der Wettfahrt* befindliches Boot ein *in der Wettfahrt* befindliches Boot nicht behindern.

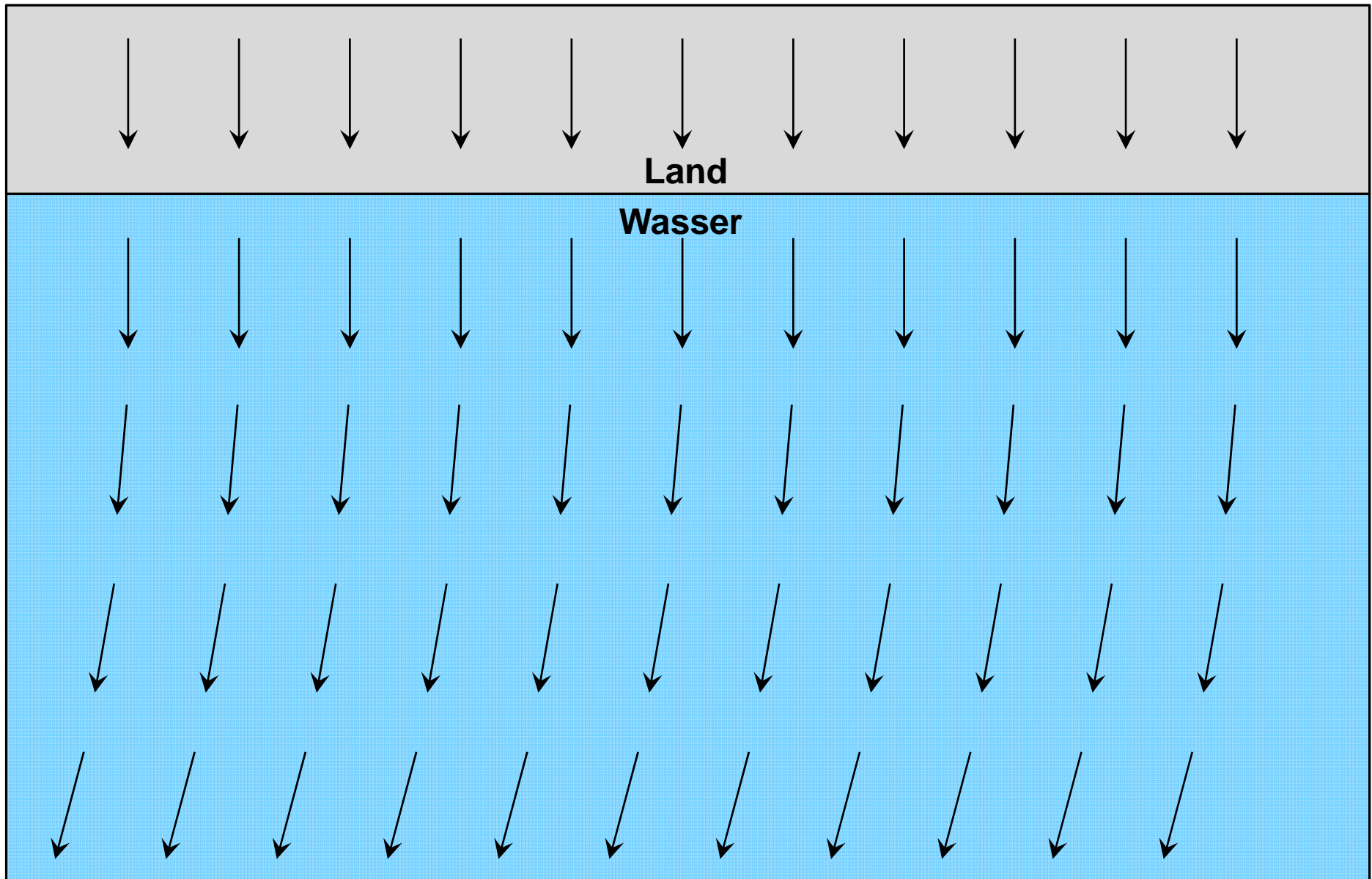
Einfluss des Ufers auf den Wind



Windbeugung an Landspitzen



Windablenkung bei ablandigem Wind



Abdeckung, Windstau bei auflandigem Wind

