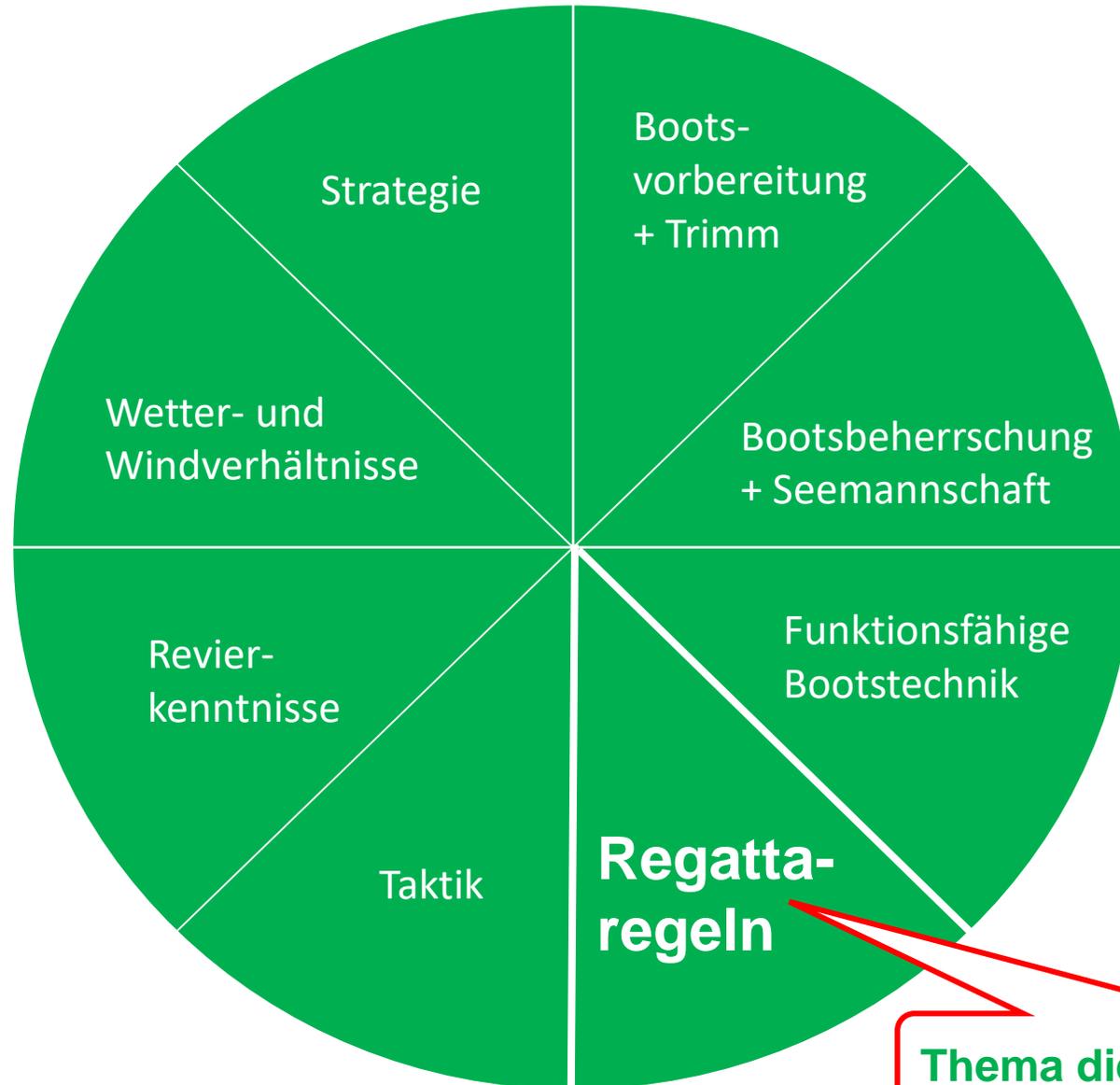




WASPO – Regattaregeln

(Sportausschuss im April 2022)

Wesentliche Themen beim Regattasegeln



Thema dieser Zusammenfassung

WASPO-Regattaregeln – Kapitel

1. Die Internationalen Wettfahrtregeln
 - „The Racing Rules of Sailing 2021 – 2024“ – Link zu den internationalen Wettkampfregele
 - Ziel dieser WASPO-Regattaregeln - Transparenz + Übersicht schaffen, Interpretationsspielraum reduzieren
2. Grundbegriffe
3. Definitionen
4. Teil 1 – Grundregeln
5. Teil 2 – Regeln, Begegnung von Booten
 1. Abschnitt A – Wegerecht
 2. Abschnitt B – Einschränkungen Wegerecht
 3. Abschnitt C – Wegerecht an Hindernissen und Bahnmarken
6. Teil 3 – Weitere Regeln
7. Vor und während des Starts
8. Während und nach dem Zieleinlauf
9. Punktwertung – Ermittlung der Platzierung
10. OnePager der WASPO-Regattaregeln

1. Die Internationalen Wettfahrtregeln - Ableitung daraus für die WASPO

- **The Racing Rules of Sailing for 2021 – 2024 (Wettfahrtregeln Segeln 2021 – 2024)**

Es gilt im Zweifelsfall die englische Originalausgabe

Download kostenlos unter [The Racing Rules of Sailing 2021-2024 - US Sailing](#)

Regeln gelten weltweit

- **Case Book for 2021 – 2024**

Interpretation der Wettfahrtregeln [The Case Book for 2021-2024 \(sailing.org\)](#)

Es gibt zusätzliche Dokumente für spezielle Wettfahrten z.B. Calls for Match-Racing, Team-Racing etc., die hier nicht behandelt werden.

- **Ableitung daraus für unsere WASPO-Regattaregeln**

Die WASPO-Regattaregeln lehnen sich in deutlich vereinfachter Form und im für das Revier Feldmarksee und den WASPO-Sportausschuss abbildbaren Rahmen an der aktuellen Ausgabe „Racing Rules of Sailing for 2021 - 2024“ an. Der Übersicht halber sind in verkürzter Form die wichtigsten Begriffe und Regeln für unsere Segelregatten auf den folgenden Seiten dargestellt. Mit diesem Dokument soll der Grundstein für ein Transparenz unter den Regattateilnehmern geschaffen werden und als Basis unserer Vereinsregatten dienen. Diese Zusammenfassung hat jedoch nicht den Anspruch auf Vollständigkeit und Klärung sämtlich vorstellbarer Regattasituationen. Im Zweifel verweist der WASPO-Sportausschuss auf „The Racing Rules of Sailing 2021 – 2024“ und „The Case Book für 2021-2024“. Falls es sinnvoll und erforderlich erscheint, sollen die hier dargestellten WASPO-Regattaregeln durch sinnvolle Ergänzungen, Korrekturen und Aktualisierungen zu Beginn einer Saison angepasst werden.

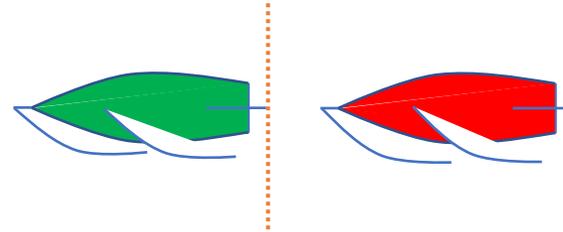


2. Grundbegriffe

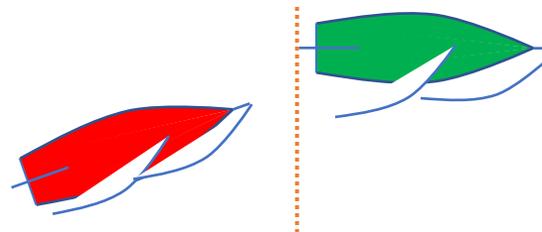
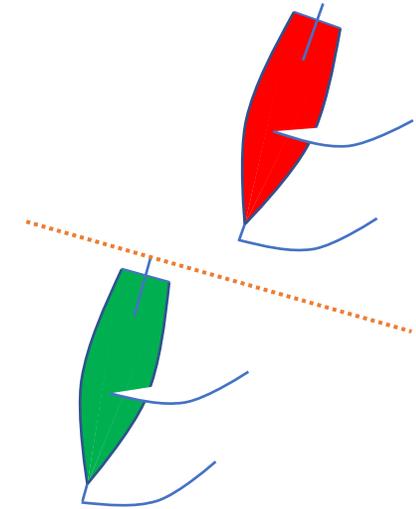
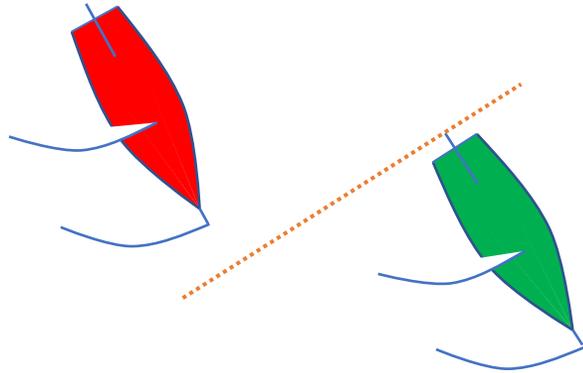
- **Frei halten (vom Wegerechtboot)**
 - Es ist dafür Sorge zu tragen, dass das Wegerechtboot seinen Kurs unbehindert fortsetzen und gemäß der Regeln ändern kann.
- **Abstand (Anhaltswerte nach gesundem Menschenverstand)**
 - Jolle (bei wenig Wind) – keine Berührung reicht aus
 - Bei viel Wind dahingegen ggf. mehr als ein Meter erforderlich
- **Querab** → gedachte Linie senkrecht (90°) zum Längsriss / Schwert / Kiel eines Bootes
- **Raum** → Platz für Manöver (in guter Seemannschaft) gefordert
- **Zone** → Gebiet zwei Bootslängen um eine Bahnmarke herum
- **Raum zum Frei halten geben**
 - Erreicht ein Boot durch eigenes Tun Wegerecht, muss dieses Zeit zum Reagieren geben.
 - Beispiel - Ändert das Boot mit Wegerecht den Kurs, muss es dem ausweichpflichtigen Boot (zunächst) Raum zum Freihalten geben
- **Anliegen einer Bahnmarke**
 - Ein Boot liegt eine Bahnmarke an, wenn es von seiner Position aus die Bahnmarke in Luv, auf der vorgeschriebenen Seite und ohne Wende erreichen kann.
- **Nicht Behindern von Booten in der Wettfahrt (nach Zieldurchlauf; Probeschlag anderer Segelklasse, etc.)**
 - Komplette Freihalten; auch Windabdeckung ist behindern.
- **Richtiger Kurs**
 - Ist der Kurs, den ein Regattaboot segeln würde um so schnell wie möglich ins Ziel zu kommen (in Abwesenheit anderer Boote).
 - Vor dem Startsignal gibt es keinen richtigen Kurs!

3. Definitionen – Klar voraus, klar achteraus (Wind von gleicher Seite)

 → hauptsächlich Pflichten
 → hauptsächlich Rechte

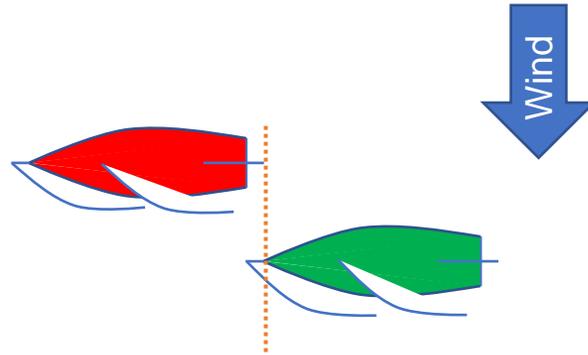


- Grün ist klar voraus vor Rot
- Rot ist klar achteraus von Grün
- Linie läuft immer querab vom achterlichsten Punkt eines Bootes (z.B. Ruderanlage)
- Alle Teile eines Bootes zählen mit (z.B. Bugspriet)
- Hier keine Überlappung

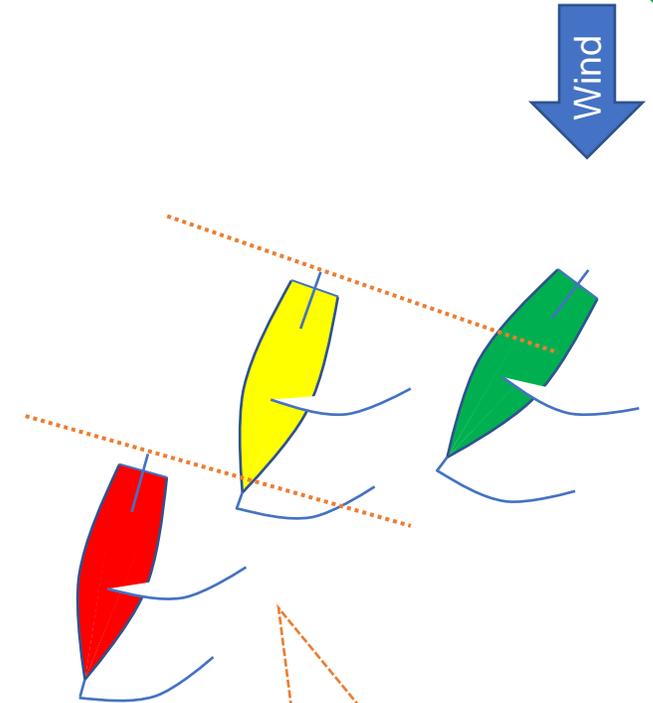
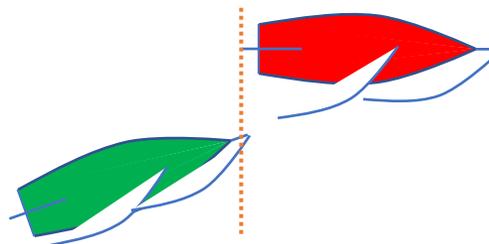
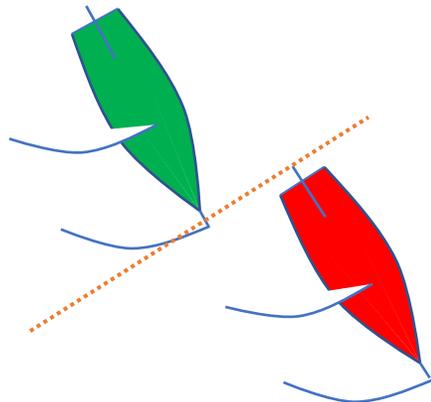


3. Definitionen – Überlappen (Wind von gleicher Seite)

-  → hauptsächlich Pflichten
-  → hauptsächlich Rechte
-  → Pflichten und Rechte



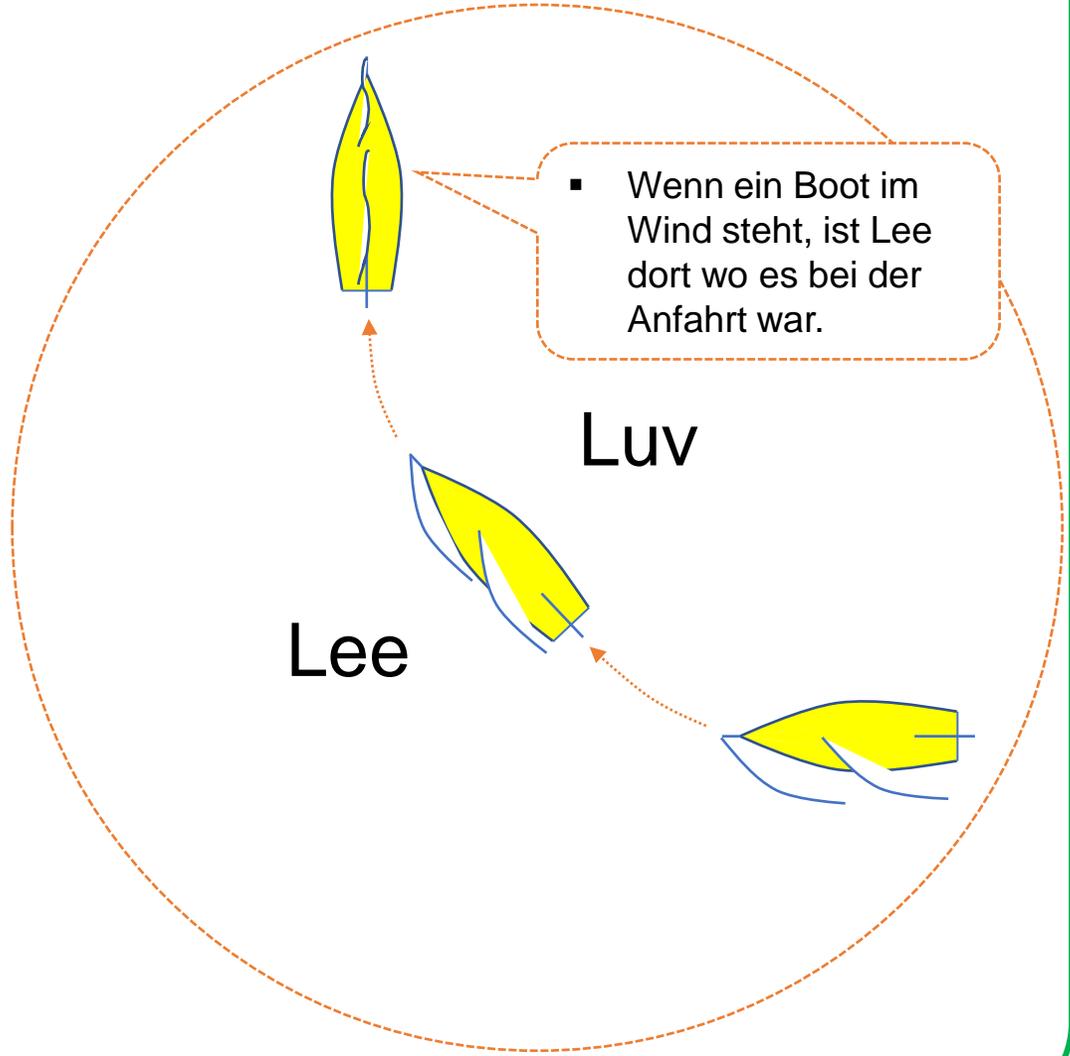
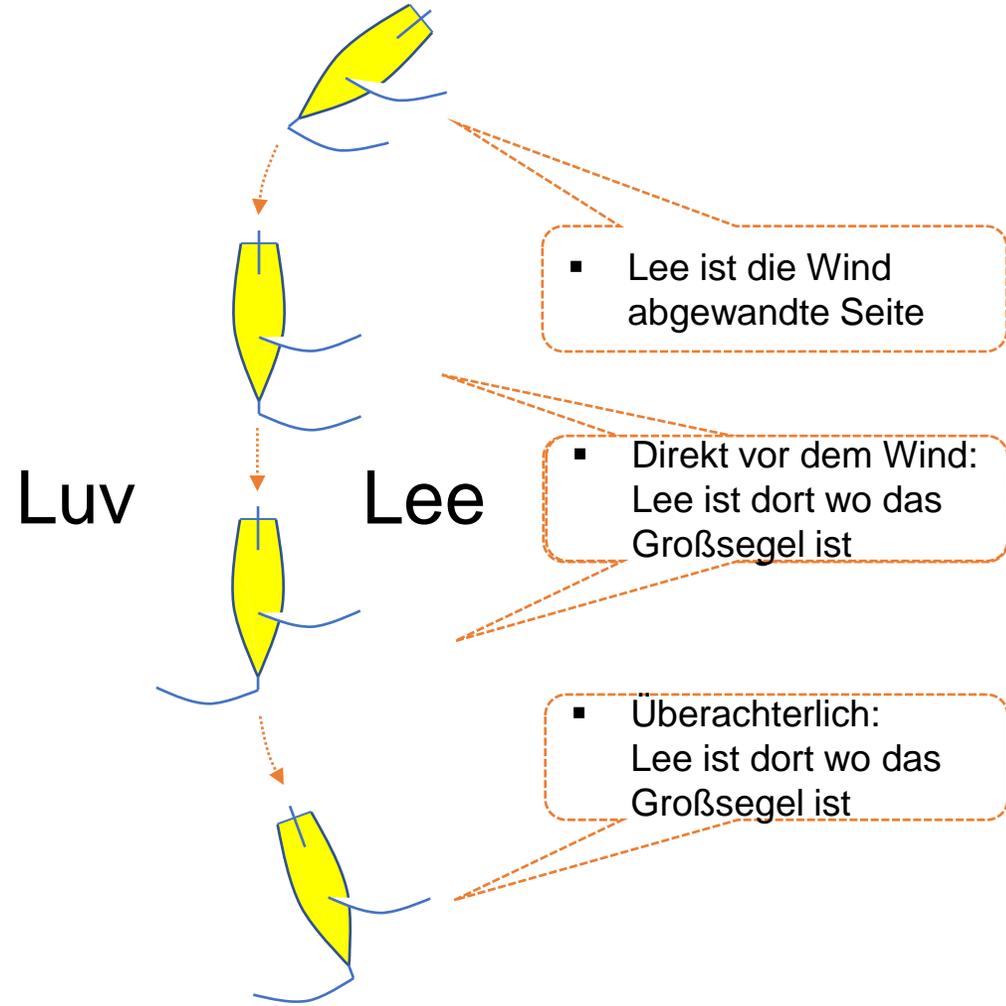
- Grün überlappt mit Rot
- Rot ist nicht klar voraus von Grün
- Linie läuft immer querab vom achterlichsten Punkt eines Bootes (z.B. Ruderanlage)
- Alle Teile eines Bootes zählen mit (z.B. Bugspriet)
- Überlappung → Lee vor Luv



- Grün überlappt mit Gelb
- Gelb überlappt mit Rot
- Grün darf erst anluven wenn rot sich von gelb freihält (Zeit geben!)
- Rot muss sich freihalten

3. Definitionen – Luv und Lee

 → Pflichten und Rechte



3. Definitionen – Wind von Steuerbord, Wind von Backbord

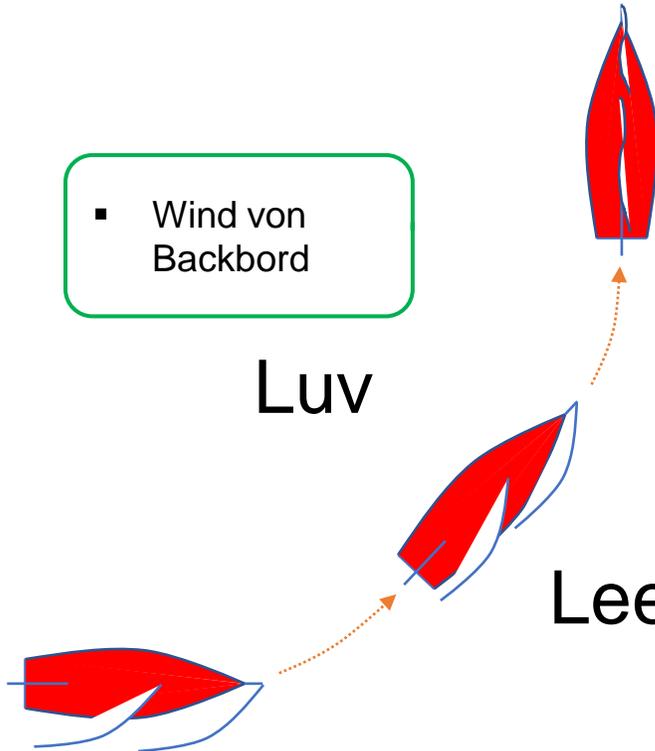
-  → hauptsächlich Pflichten
-  → hauptsächlich Rechte



- Wind von Backbord

Luv

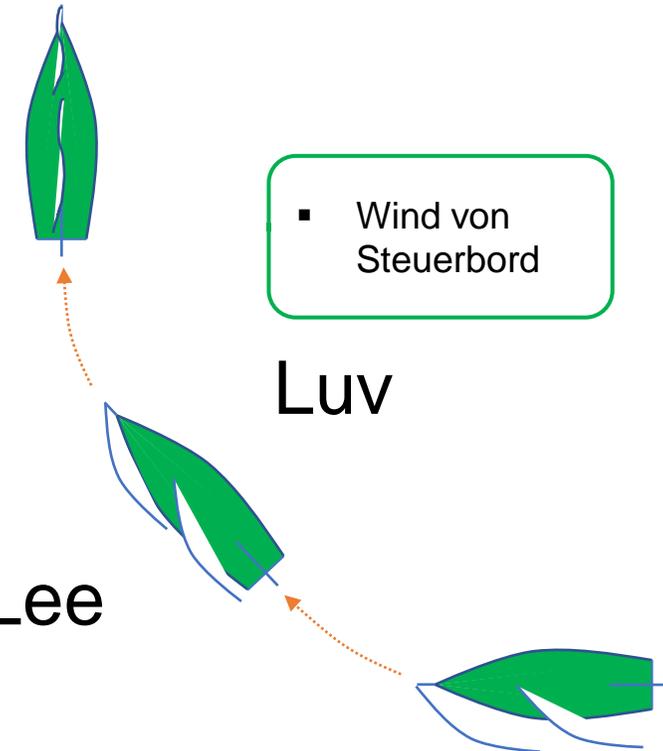
Lee



- Wind von Steuerbord

Luv

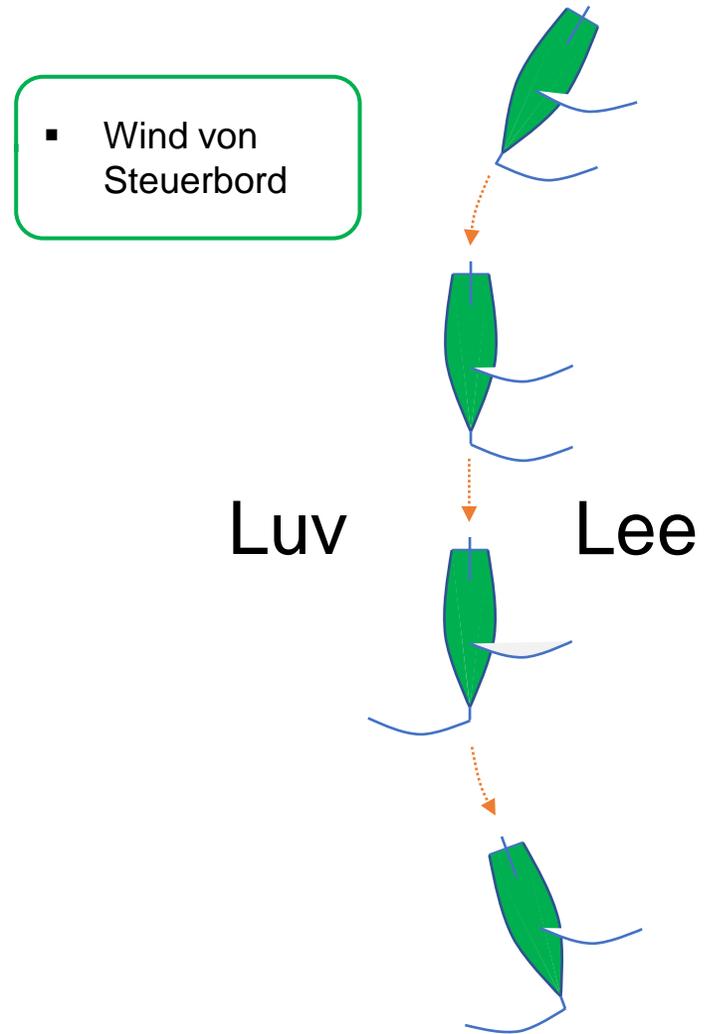
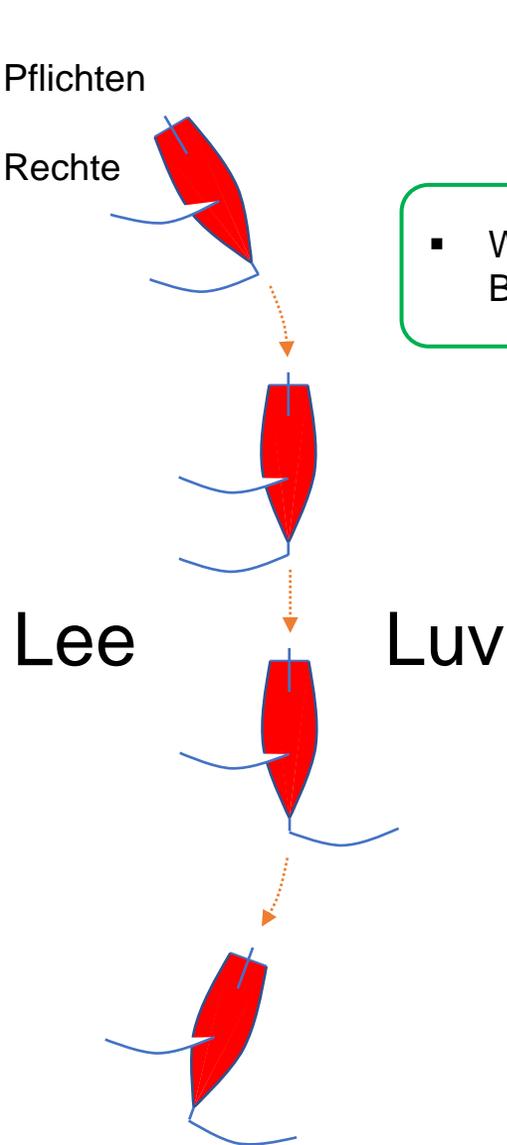
Lee



- Ein Boot segelt mit Wind von Steuerbord oder Backbord, die seiner Luvseite entspricht!
(früher Backbordschoten vor Steuerbordschoten → zu unpräzise, gilt nicht mehr)

3. Definitionen – Wind von Steuerbord, Wind von Backbord

-  → hauptsächlich Pflichten
-  → hauptsächlich Rechte



4. Teil 1 - Grundregeln

Regel 1 → Sicherheit

- Hilfeleistung bei Gefahr: Alle müssen allen in Gefahr befindlichen Teilnehmern helfen.
- Für das Verwenden von Sicherheitsausrüstung (Rettungswesten, Auftriebskörper, etc.) ist jeder Teilnehmer selbst verantwortlich

Regel 2 → Faires Segeln und sportliches Verhalten → Grundlage einer jeden WASPO-Regatta

Regel 3 → Anerkennung der Regeln

- Unterwerfung der WASPO-Regattaregeln aller Teilnehmer
- Es wird kein ordentliches Gericht bemüht

Regel 4 → Die Entscheidung zur Teilnahme an der Regatta und den einzelnen Wettfahrten liegt beim Teilnehmer selbst

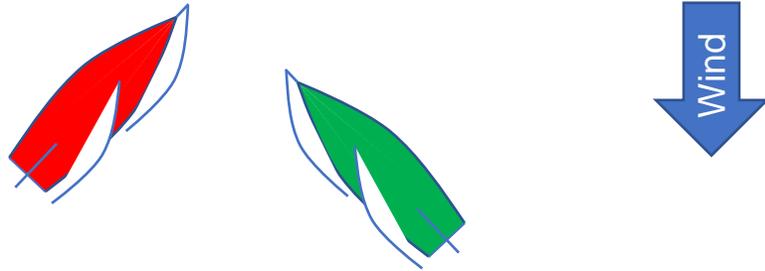
Regel 5 → Anti-Doping

- Teilnehmer verschaffen sich keinen Vorteil durch die Einnahme verbotener Substanzen (Liste des IOC)
- (der Vollständigkeit halber auch in den WASPO-Regattaregeln aufgeführt ;-)

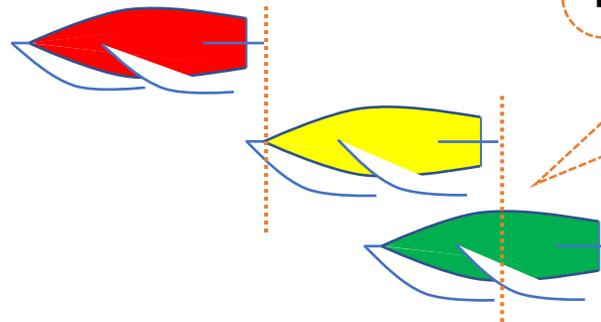
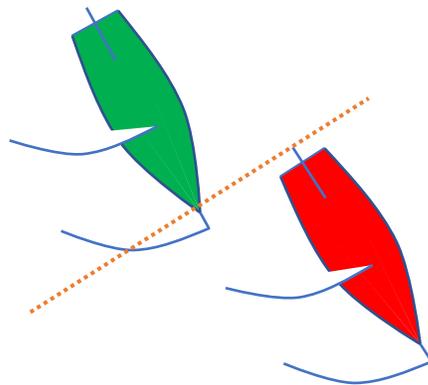
5. Teil 2 – Abschnitt A, Begegnung v. Booten - Wegerecht

Regel 10 Wind von entgegen gesetzter Seite

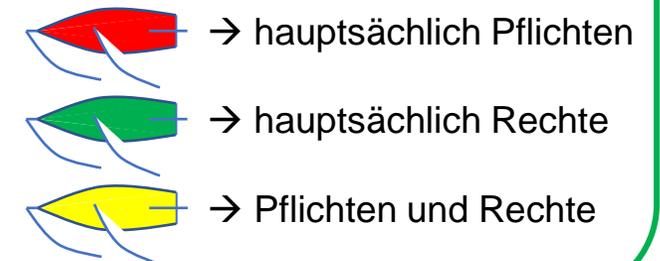
Boot mit Wind von Backbord muss sich von Boot mit Wind von Steuerbord freihalten
(Früher Backbord-Schoten vor Steuerbord-Schoten oder Backbordbug vor Steuerbordbug)



Regel 11 Wind von gleicher Seite mit Überlappung Luvboot muss sich vom Leeboot freihalten

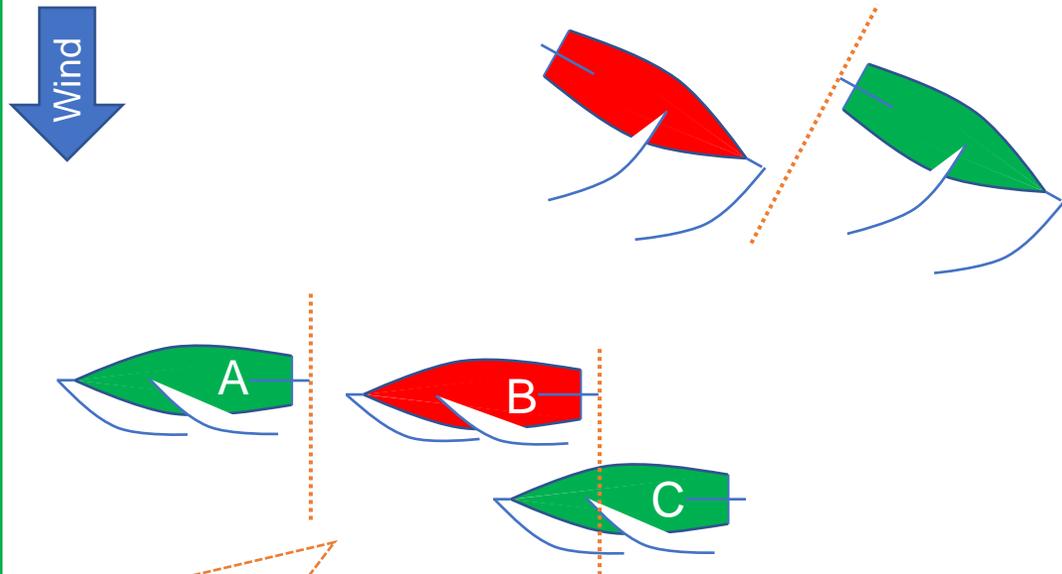


- Grün überlappt mit Gelb
- Gelb überlappt mit Rot
- Grün darf erst anluven wenn rot sich von gelb freihält (Zeit geben!)
- Rot muss sich freihalten

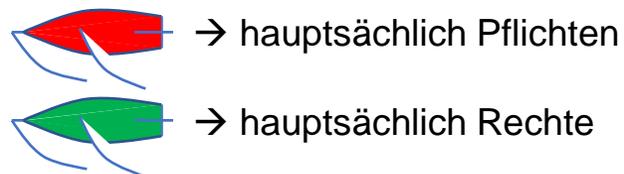


5. Teil 2 – Abschnitt A, Begegnung v. Booten - Wegerecht

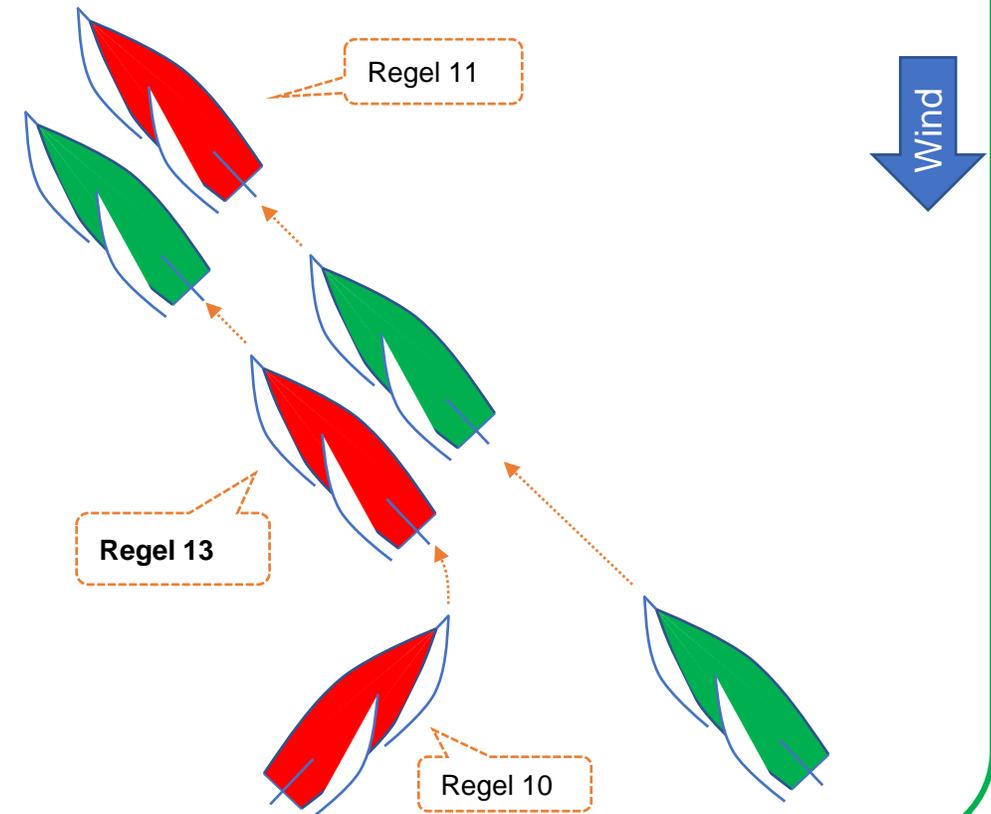
Regel 12 Wind von gleicher Seite ohne Überlappung
 Boot klar achteraus muss sich von Boot klar
 voraus freihalten



- B ist klar achteraus von A
- C überlappt mit B
- B muss sich von A und C freihalten



Regel 13 Während des Wendens muss sich das Boot
 von anderen Booten freihalten bis es auf einen
 Am-Wind-Kurs abgefallen ist. Während dieser
 Zeit gelten die Regeln 10, 11, 12 nicht.
 Wenden 2 Boote gleichzeitig, muss das Boot,
 das Backbord oder klar achteraus ist, sich
 freihalten.



5. Teil 2 – Abschnitt B, Begegnung v. Booten - Wegerecht-Einschränkungen



Regel 14 Berührung vermeiden

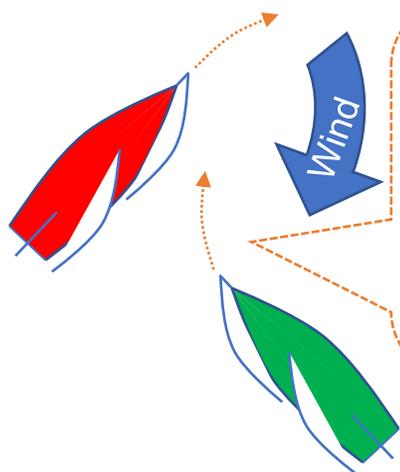
Wenn es möglich ist, muss ein Boot auch mit Wegerecht eine Berührung mit einem anderen Boot vermeiden.
Ein Boot mit Wegerecht oder Bahnmarkenraum a) braucht nichts zu tun, bis klar ist, dass das andere Boot sich nicht freihält bzw. freihalten kann bzw. Raum geben kann
b) darf jedoch nicht nach Regel 14 (diese Regel) bestraft werden.

Regel 15 Wegerecht erlangen

Erlangt ein Boot Wegerecht, muss es anfangs dem anderen Boot Raum zum Freihalten (Zeit zum Reagieren) geben (sofern es nicht das Wegerecht durch Handlungen des anderen Bootes erlangt).

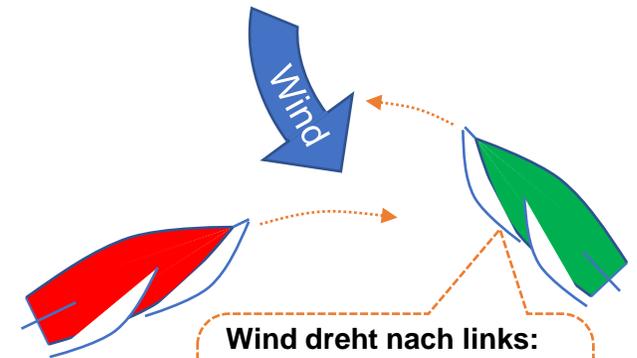
Regel 16 Kurs ändern

16.1. Ändert ein Boot mit Wegerecht den Kurs, muss es dem anderen Boot Raum zum Freihalten geben.
16.2. Wenn Boot mit Wind von Bb hinter Boot mit Wind von Stb passieren will, darf Boot mit Wind von Stb seinen Kurs nicht ändern, wenn anderes Boot sofort seinen Kurs ändern müsste.



Wind dreht nach rechts:

- Grün kann anluven
- Rot muss abfallen
- Grün muss Rot während des Anluvens Raum zum Freihalten geben (**Regel 16.1**)
 - Rot kann noch wenden
 - Grün darf nicht zu schnell anluven



Wind dreht nach links:

Grün darf nicht abfallen wenn Rot sofort seinen Kurs (noch weiter) ändern müsste (**Regel 16.2**)

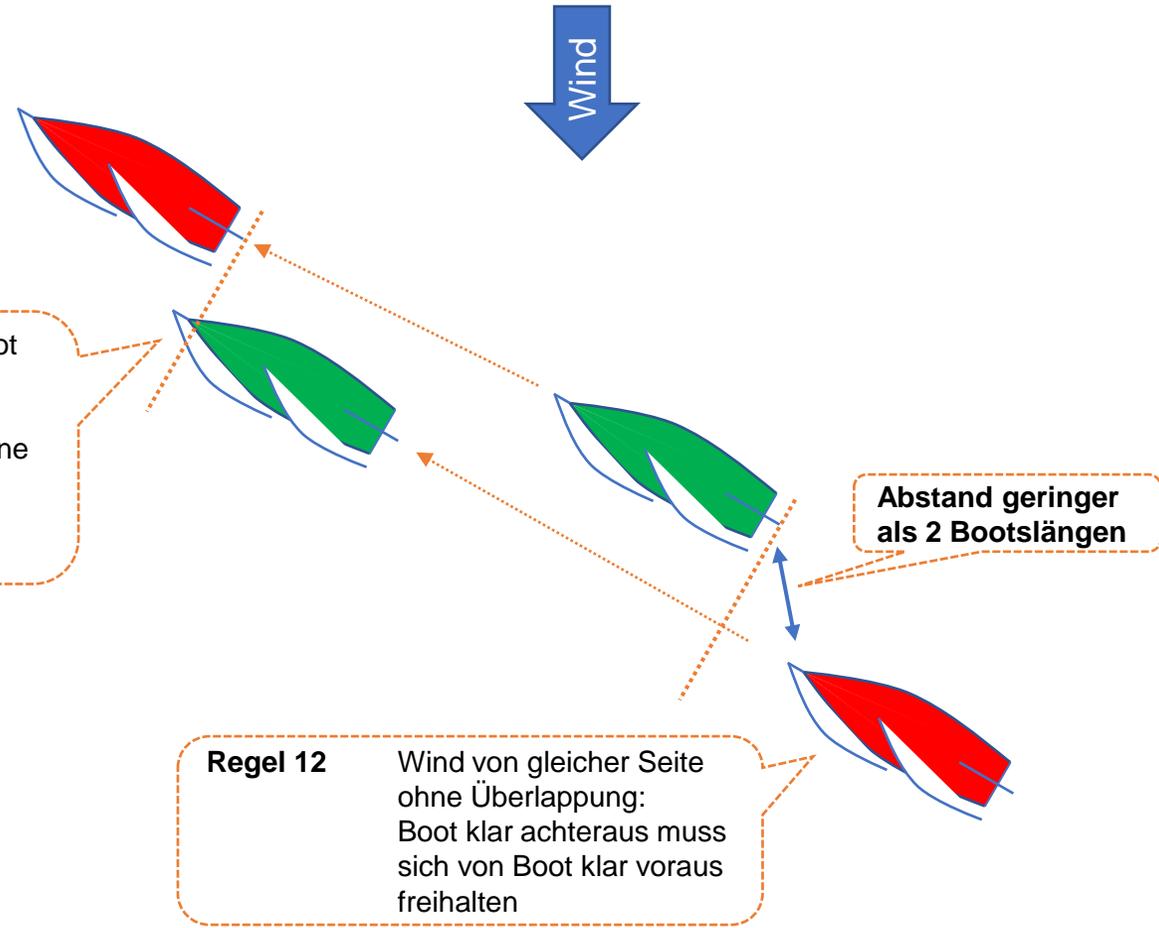
5. Teil 2 – Abschnitt B, Begegnung v. Booten - Wegerecht-Einschränkungen



Regel 17 Wind von gleicher Seite, richtiger Kurs
Stellt ein Boot in Lee innerhalb 2 Rumpflängen Abstand eine Überlappung her, darf es nicht höher als den richtigen Kurs segeln.
(Es darf dann auch nicht in den Wind luven)

Regel 11 Wind von gleicher Seite mit Überlappung: Luvboot muss sich vom Leeboot freihalten
Regel 17 Wind von gleicher Seite, richtiger Kurs: Stellt ein Boot in Lee innerhalb 2 Rumpflängen Abstand eine Überlappung her, darf es nicht höher als den richtigen Kurs segeln. (Es darf dann auch nicht in den Wind luven). **Überholer hält sich frei!**

Regel 12 Wind von gleicher Seite ohne Überlappung: Boot klar achteraus muss sich von Boot klar voraus freihalten



5. Teil 2 – Abschnitt C, Begegnung v. Booten - Wegerecht an Hindernissen



Die Regeln in Abschnitt C gelten **nicht** an der Startbahnmarke !

Regel 18 - Bahnmarkenraum

18.1 Bahnmarkenraum gilt zwischen Booten an einer Bahnmarke, die sie an der gleichen Seite lassen müssen ab dem Zeitpunkt wenn sich mindestens eines dieser Boote in der Bahnmarkenzone (2 Bootslängen um Bahnmarke) befindet.

Regel 18 gilt **nicht** wenn

- zwischen Booten mit Wind von entgegen gesetzter Seite auf einem Kreuzkurs nach Luv.
- zwischen Booten mit Wind von entgegen gesetzter Seite, wenn der richtige Kurs für nur eines der beiden Boote eine Wende erfordert.
- zwischen einem Boot, dass sich der Bahnmarke nähert und einem, dass sich dieser entfernt.
- Die Bahnmarke ein ausgedehntes Hindernis (z.B. Insel) ist (hier gilt Regel 19).

18.2 Bahnmarkenraum geben

- Überlappen Boote, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Boot Bahnmarkenraum geben
- Ist ein Boot klar voraus wenn es die Zone **erreicht**, muss das achteraus liegende Boot Bahnmarkenraum geben, auch wenn nachträglich innerhalb der Zone eine Überlappung hergestellt wird.
- wenn Zweifel bestehen, ob eine Überlappung rechtzeitig hergestellt wurde, ist anzunehmen, dass es das nicht tat.
- Wenn bei Überlappung von klar achteraus das außen liegende Boot nicht in der Lage ist, Bahnmarkenraum zu geben, muss es das nicht tun (eher für sehr schnelles Boot).

18.3 Wenden bei Annäherung einer Bahnmarke

Gilt nur an einer Bb zu lassenden Bahnmarke, gilt nicht wenn beide in der Zone wenden. Wendet ein Boot in der Zone und das andere Boot kann die Bahnmarke anliegen, darf es das Wegerechtsboot nicht veranlassen höher als am Wind zu segeln

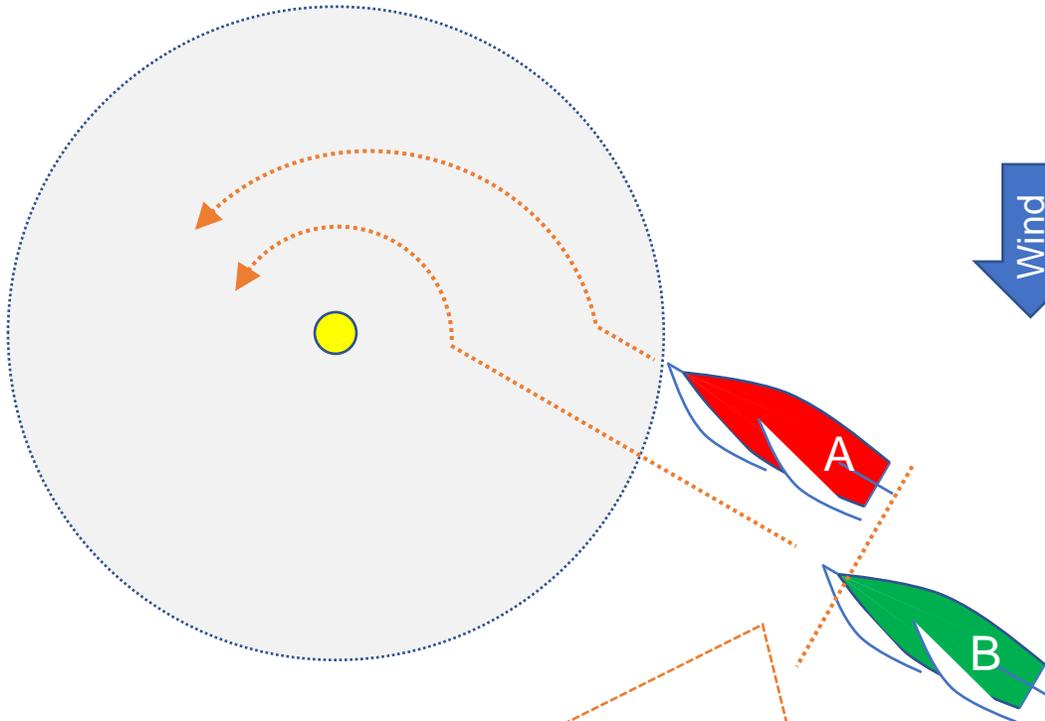
18.4 Halsen

Wenn das innen liegende, Wegerechtsboot an der Bahnmarke halsen muss um dem richtigen Kurs zu segeln, darf es nicht weiter an der Bahnmarke vorbeisegeln als das für das Segeln des Kurses notwendig ist.

5. Teil 2 – Abschnitt C, Begegnung v. Booten - Wegerecht an Hindernissen

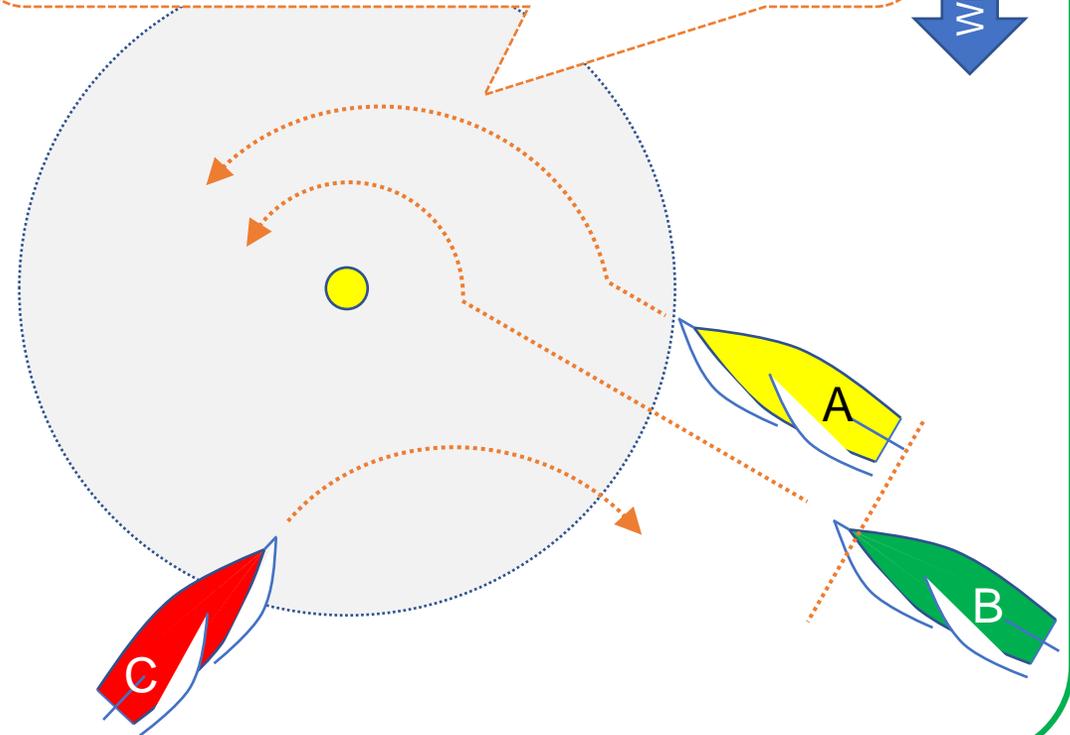


Beispiele für Regel 18



Regel 11 Wind von gleicher Seite mit Überlappung: Luvboot muss sich vom Leeboot freihalten
Regel 18.2a Überlappen Boote beim Erreichen der Zone, muss das außenliegende Boot dem innenliegenden Boot Bahnmarkenraum geben.

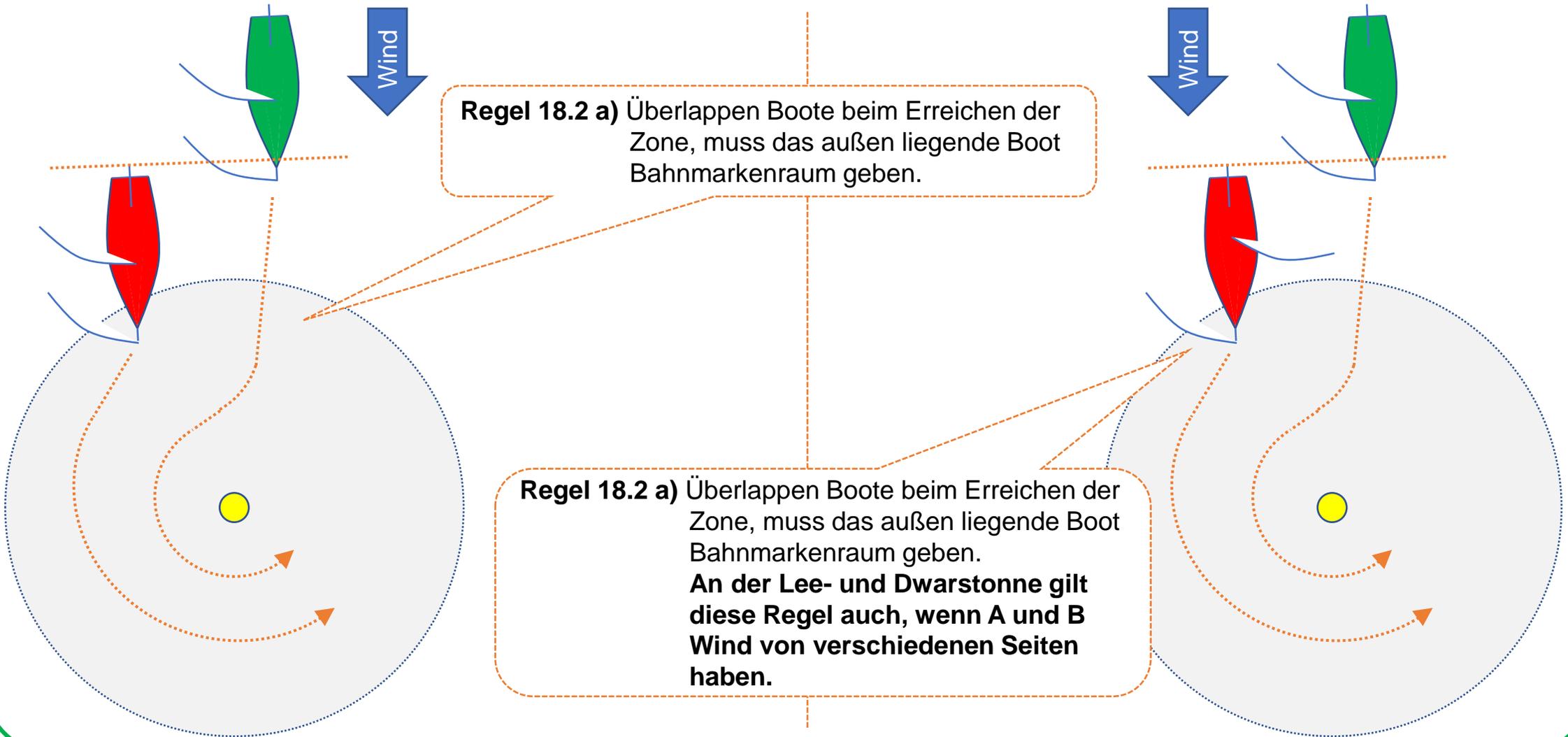
Regel 10 C muss Raum geben durch Wind von Backbord
Regel 13 Während des Wendens muss sich C freihalten
Regel 18.1a,b Für C gilt nicht die Zone, da C mit A Wind von entgegengesetzter Seite hat.
Regel 18.3a C darf B nach der Wende nicht zwingen höher als am Wind zu segeln
C hat eine taktisch ungünstige Position !



5. Teil 2 – Abschnitt C, Begegnung v. Booten - Wegerecht an Hindernissen



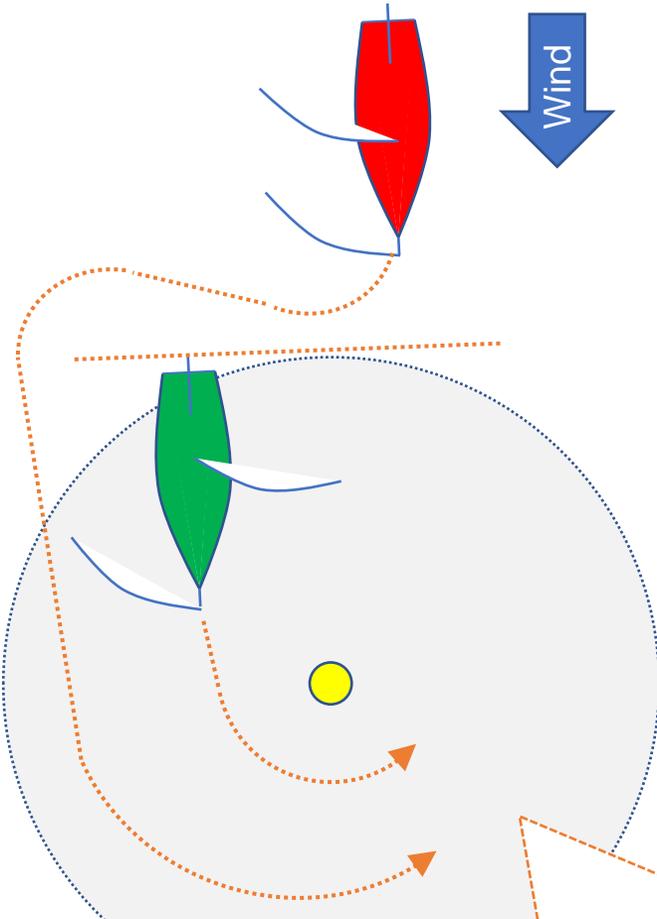
Beispiele für Regel 18



5. Teil 2 – Abschnitt C, Begegnung v. Booten - Wegerecht an Hindernissen

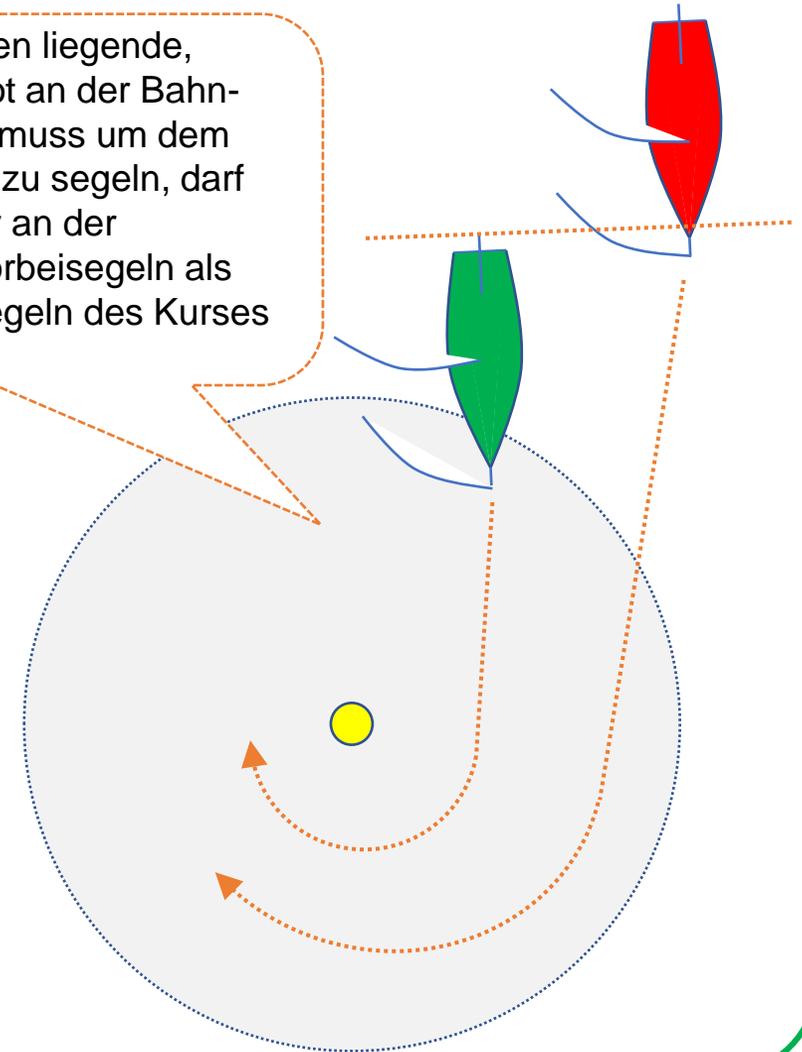


Beispiele für Regel 18



Regel 18.2 b) Überlappen Boote beim Erreichen der Zone nicht, muss das außen liegende Boot keinen Bahnmarkenraum geben.

Regel 18.4 Wenn das innen liegende, Wegerechtboot an der Bahnmarke halsen muss um dem richtigen Kurs zu segeln, darf es nicht weiter an der Bahnmarke vorbeisegeln als das für das Segeln des Kurses notwendig ist.



5. Teil 2 – Abschnitt C, Begegnung v. Booten - Wegerecht an Hindernissen



Regel 19 Raum zum Passieren eines Hindernisses (Insel, Untiefentonne, Steg, 3. Boot in Wettfahrt...)

19.1 Geltungsbereich der Regel 19

Gilt an Hindernissen, außer es ist gleichzeitig Bahnmarke. An einem ausgedehnten Hindernis gilt immer Regel 19

19.2 Raum geben an einem Hindernis

- a) Wegerechtsboot hat die Wahl auf welcher Seite des Hindernisses es passieren will.
- b) Bei überlappenden Booten muss das außen liegende dem innen liegenden Raum zum Passieren des Hindernisses geben
- c) erreicht ein Boot das klar achteraus war eine Überlappung mit dem bisher Wegerechtsboot und dem Hindernis, reicht jedoch der Raum zum Passieren nicht aus, hat dieses Boot sich trotz Überlappung freizuhalten.

Regel 20 Raum zum Wenden an einem Hindernis

20.1 Zuruf - Durch Zurufen kann ein am Wind segelndes Boot Raum an einem Hindernis verlangen.

Ein Boot darf nur Rufen („Raum zum Wenden“) wenn

- a) einem Hindernis nähert und es nötig sein wird eine wesentliche Kursänderung zu machen,
- b) am Wind oder höher als am Wind gesegelt wird

Zusätzlich darf es nicht rufen, wenn das Hindernis ein Bahnmarke ist und das andere Boot die Bahnmarke anliegen kann und dieses gezwungen wäre den Kurs zu ändern

20.2 Antwort: a) rufendes Boot muss dem angerufenen Boot Zeit geben um zu reagieren

b) das angerufene Boot muss reagieren auch wenn Regel 20.1. verletzt wurde.

c) das angerufene Boot muss reagieren durch eine Wende oder mit dem Ruf „Wenden sie“ und muss dann aber Raum für eine Wende des anderen Bootes und Raum zum Ausweichen geben.

d) Das rufende Boot muss dann aber auch entsprechend schnell reagieren.

e) während des Rufens und Reagierens (inkl. Wende) gilt nicht Regel 18.2 (Bahnmarken-Raum)

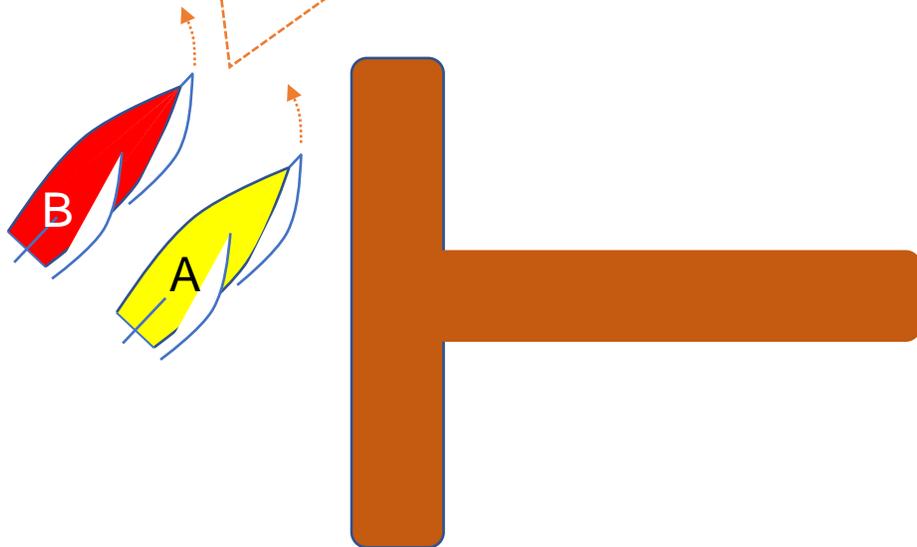
20.3 Weiterleitung des Rufes an weiteres Boot

Wenn einem Boot zugerufen wurde für „Raum zum Wenden“, darf es, bevor es wendet einem weiteren am gleichen Kurs befindliches Boot „Raum zum Wenden“ zurufen, auch wenn zwischen diesen nicht die Regel 20.1 und 20.2. zutrifft.

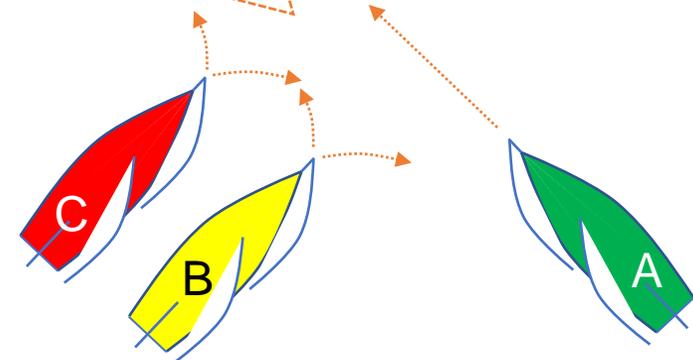
5. Teil 2 – Abschnitt C, Begegnung v. Booten - Wegerecht an Hindernissen

Beispiele für Regel 19 und Regel 20

B ist ausweichpflichtig ggü. A (Regel 11)
Wenn A wenden will muss es B anrufen „Raum zum Wenden!“
B muss unverzüglich wenden (Regel 20.1)



B und C sind ausweichpflichtig ggü. A (Regel 10)
C ist ausweichpflichtig ggü. B (Regel 11)
Wenn B hinter A vorbeigeht muss es auch C Raum zum passieren hinter A lassen (Regel 19.2)
Wenn B wenden will muss es C anrufen „Raum zum Wenden!“
C muss unverzüglich wenden (Regel 20.1)



6. Teil 3 – Weitere Regeln

Regel 21 Entlastung (Freisprechung - keine Bestrafung)

Wenn ein Boot in ihm zustehenden Wegerecht segelt, wird es bei einer Verletzung folgender Regeln nicht bestraft:

- a) aus Abschnitt A (Regeln 10 – 13), Regeln 15 und 16 (aber nicht! 14 – Kollision)
- b) oder wenn die Regel 31 (Bahnmarkenberührung) verletzt (weil es z.B. trotz Wegerecht auf die Bahnmarke „gedrückt“ wird).

Regel 22 Startfehler; Strafe ausführen; Rückwärts segeln

22.1 Boot das zum Start zurücksegelt muss sich freihalten

22.2 Boot das eine Strafe ausführt muss sich freihalten

22.3 Boot das durch Backhalten rückwärts oder seitwärts nach Luv segelt, muss sich freihalten

Regel 23 Gekentert, geankert, aufgelaufen, Hilfe leistend → andere Boote müssen ausweichen

Regel 24 Behinderung anderer Boote

24.1 Nicht (nicht mehr) in der Wettfahrt befindliches Boot, soll eine Wettfahrt nicht behindern

24.2 Nur wer auf dem richtigen Kurs segelt, darf Boote behindern.

Regel 31 Berühren einer Bahnmarke (egal womit) ist nicht zulässig.

6. Teil 3 – Weitere Regeln

Regel 42 – Vortrieb

42.1 Grundregel

Ein Boot in einer Wettfahrt darf nur Wind und Wasser nutzen um seine Geschwindigkeit zu ändern. Seine Besatzung darf den Trimm von Segel und Bootskörper anpassen, aber sonst keinerlei Körperbewegungen machen um das Boot anzutreiben.

42.2 Verbotene Handlungen

- a) Pumpen: Wiederholtes Bewegen eines Segels (Fieren – Dichtholen)
- b) Schaukeln durch Körperbewegung, wiederholtes Verstellen des Segels oder Schwertes, Steuern
- c) Treiben: schnelle Körperbewegung nach vorne mit abrupten Abstoppen
- d) Wriggen
- e) wiederholtes Wenden und Halsen, das nicht mit Windänderungen oder taktischen Überlegungen zusammenhängt

42.3 Ausnahmen

- a) Rollbewegung zur Erleichterung des Steuerns.
- b) Während des Wendens oder Halsens das Steuern durch Verstärkung der Rollbewegung mittels Körperbewegung
- c) Angleiten und Wellenreiten: Segel 1x dicht holen je Welle oder Bö
- d) wenn Boot höher als am Wind – wriggen um abzufallen
- e) Pumpen, um eine Segellatte zum Umspringen zu bringen
- f) durch Bewegen des Ruders darf ein Boot die Geschwindigkeit verringern
- g) jedes Mittel zum Vortrieb darf bei Personen oder Fahrzeug in Gefahr verwendet werden
- h) Freikommen bei Zusammenstoß, jedes Mittel benutzen (außer Motor)
- i) Segelanweisungen können weitere Umstände festlegen

6. Teil 3 – Weitere Regeln

Regel 44 – Strafe und Entlastung

44.1 – Verletzung der Regel 31 - Berührung einer Boje/Tonne (Start-, Luv-, Lee-, Dwars-, Start- und Zieltonne)

- Freisegeln, niemanden behindern, man hat kein Wegerecht (21.1)
- 360° Drehung durchführen
- Die Drehung besteht aus einer Wende und einer Halse in die gleiche Richtung
- Die Drehung muss sofort nach dem Vorfall durchgeführt werden (sobald freigesegelt)
- Bei Vorfall in der Nähe des Ziels muss die Strafdrehung vollständig vor der Ziellinie (auf der Bahnseite des Ziels) durchgeführt werden.

44.2 - Alle anderen Regelverletzungen (z.B. Bootsberührung, keine Vorfahrt gewährt „Wind v. Backbord“ etc.)

- Freisegeln, niemanden behindern, man hat kein Wegerecht (21.1)
- 720° Drehung durchführen
- Die Drehung besteht aus einer Wende, einer Halse, einer Wende und einer Halse in die gleiche Richtung
- Die Drehung muss sofort nach dem Vorfall durchgeführt werden (sobald freigesegelt)
- Bei Vorfall in der Nähe des Ziels muss die Strafdrehung vollständig vor der Ziellinie (auf der Bahnseite des Ziels) durchgeführt werden.

Regelverstöße ohne Entlastung durch Kringeln führen zur Disqualifikation des Regattalaufes (DSQ) !

7. Vor und während des Starts

Regel 18 (Bahnmarkenraum) hat vor und während des Starts keine Gültigkeit. Wettfahrtleitung muss Kurs und Rundenanzahl bekannt geben (Steuermannsbesprechung). Regel 1 ist zu beachten.



Wettfahrtleitung kann ggf. zusätzlich eine Schwimmwestenpflicht anordnen (für Minderjährige gilt diese grundsätzlich und zu jeder Zeit.)



5-Minuten-Signal (mit Vorankündigung)

Nicht in der Wettfahrt, keine Strafen für Paddeln, Wriggen, etc.; Wettfahrtleitung darf noch die Starttonnen verlegen



4-Minuten-Signal (mit Vorankündigung)

Landberührung zum Reffen, Lenzen, Reparieren, etc. erlaubt, Ankern ist erlaubt. Startlinie darf überfahren werden. In der Wettfahrt → Strafen für Paddeln, Wriggen, etc.; Entlastung durch Kringeln ist möglich



1-Minute-Signal (mit Vorankündigung)

Leinen los, Startlinie darf nicht mehr überfahren werden (sonst Frühstart und Freihalten von sämtlichen Teilnehmern).



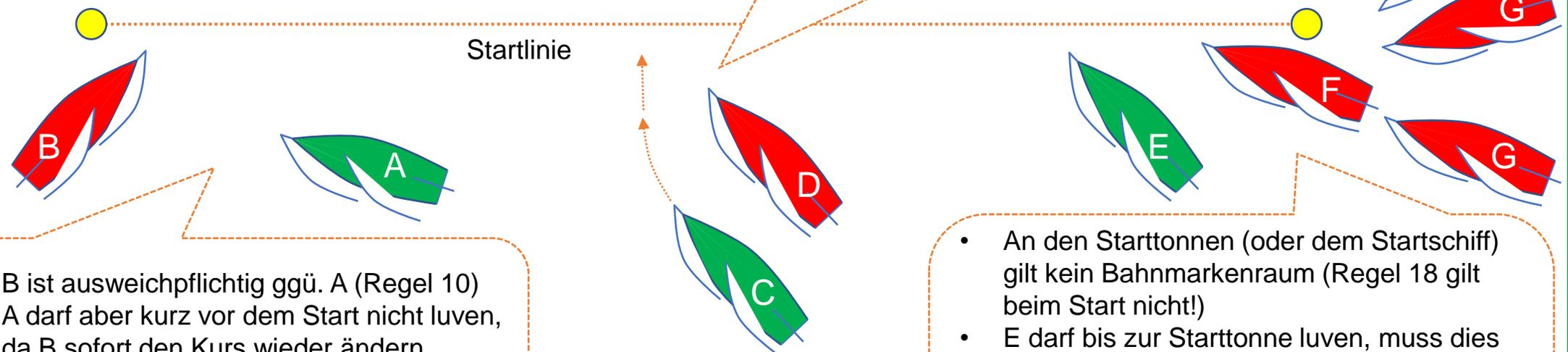
Start-Signal (ohne Vorankündigung)

Bei Frühstart sind „einzelne Rückrufe“ (Einzelsignal + Durchsage z.B. „Segelnummer 123“ oder „Max Mustermann“) oder wenn es zu viele sind ein „ allgemeiner Rückruf“ (Doppelsignal + Durchsage „z.B. Neustart in 4 Minuten“) durch die Regattaleitung möglich.

7. Vor und während des Starts

 → hauptsächlich Pflichten
 → hauptsächlich Rechte

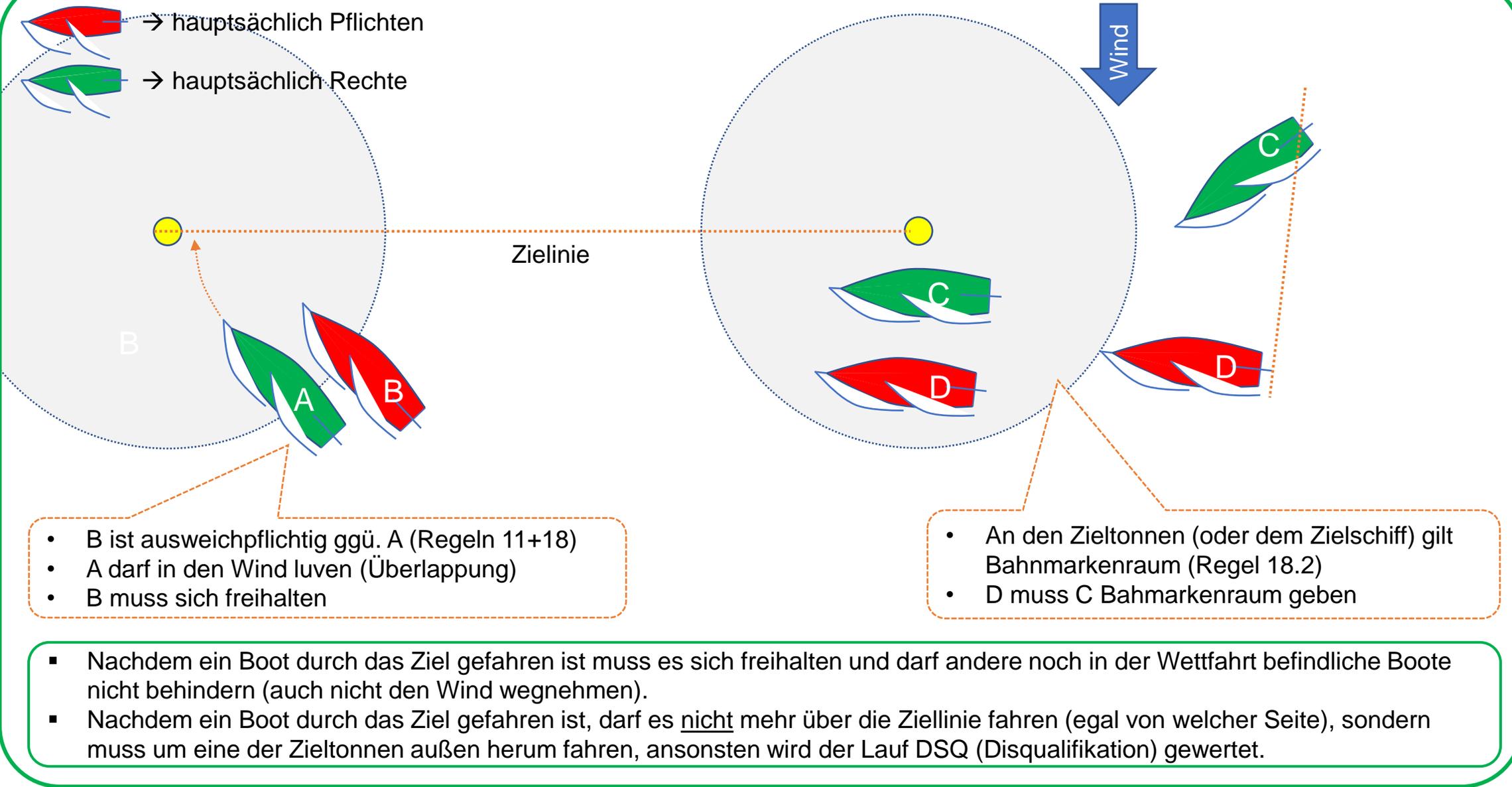
- C hat als Leeboot Wegerecht ggü. D (Regel 11)
- muss D aber Platz zum Freihalten lassen (Regel 15)
- C kann D zwingen zu wenden oder zu früh zu starten



- B ist ausweichpflichtig ggü. A (Regel 10)
- A darf aber kurz vor dem Start nicht luvén, da B sofort den Kurs wieder ändern müsste (Regel 16.1)
- A hätte schon früher luvén müssen

- An den Starttonnen (oder dem Startschiff) gilt kein Bahnmarkenraum (Regel 18 gilt beim Start nicht!)
- E darf bis zur Starttonne luvén, muss dies aber rechtzeitig F mitteilen (Regel 16).
- Ggü F hat E wahrscheinlich zu spät sein Wegerecht kenntlich gemacht (Regel 16)
- E muss früh genug sein Wegerecht ankündigen
- Positionen F und G ungünstig!

8. Während und nach dem Zieleinlauf



9. Punktwertung – Ermittlung der Platzierung

Bonus-Punkt-System

<u>Platz</u>	<u>Punkte</u>
1. Platz	0
2. Platz	3,0
3. Platz	5,7
4. Platz	8,0
5. Platz	10,0
6. Platz	11,7
7. Platz	13,0
Folgende Plätze	je +1 Punkt

Wertungskürzel (grau = für WASPO-Regatten nicht relevant)

DNC Did Not Come in the starting area / nicht ins Startgebiet gekommen

DNS Did Not Start / Nicht gestartet

OCS On the Course Side of the starting line, Frühstart und kein Neustart gemacht

ZFP 20% Strafe nach Regel 30.2 (Flagge Z)

BFD Black Flag Disqualification, Frühstart und Disqualifikation

DNF Did Not Finish

RET Retired

DSQ Disqualification

DNE Disqu. Not Excludable

DGM Disqu. for Gross Misconduct / Disqualifikation wegen groben Fehlverhaltens

RDG ReDress Given / Wiedergutmachung gewährt

Punktegleichstand in einer Regatta

Ermittlung des Gewinners:

- Auflistung der Wettfahrten jedes Teilnehmers, beginnend mit dem besten Ergebnis, zweitbesten usw.. Sobald ein Unterschied auftritt, hat das Boot mit dem besseren Ergebnis gewonnen. Gestrichene Wettfahrten werden nicht gewertet.
- Bleibt dann immer noch ein Gleichstand, entscheidet die Wertung in der LETZTEN Wettfahrt, vorletzten Wettfahrt etc.

Punktegleichstand bei der Jahreswertung

Ermittlung des Gewinners:

- Auflistung der Regatten jedes Teilnehmers, beginnend mit dem besten Ergebnis, zweitbesten usw.. Sobald ein Unterschied auftritt, hat das Boot mit dem besseren Ergebnis gewonnen. Gestrichene Regatten (mehr als drei) werden nicht gewertet.
- Bleibt dann immer noch ein Gleichstand, entscheidet die Wertung in der LETZTEN Regatta, vorletzten Regatta etc.

10. OnePager der WASPO-Regattaregeln - im Zweifelsfall gilt die ausführlichere Form der WASPO-Regattaregeln.

Definitionen:

Ein Boot ist **in der Wettfahrt** vom 4-Min-Signal bis zum Zieldurchgang, Aufgabe, „allgemeinem Rückruf“ oder Abbruch. Die Startlinie darf nach dem 1-Min-Signal erst beim Start überfahren werden, sonst ist es ein Frühstart.

Ein Boot ist **klar achteraus**, wenn es sich hinter einer Geraden befindet, die senkrecht zum letzten Punkt des Bootes inklusive Ausrüstung verläuft. Das andere Boot ist dann **klar voraus**. Boote **überlappen**, wenn keines klar achteraus ist.

Freihalten: ein Boot hält sich frei, wenn das andere Boot seinen Kurs nicht ändern muss und etwas Platz zum Drehen in beide Richtungen hat.

Raum ist der zum Manövrieren notwendige Platz.

Bahnmarken-Raum ist der Raum, den man zum Runden der Bahnmarke benötigt.

Hindernis ist jeder Gegenstand, dem man ausweichen muss, auch ein Wegerechtboot.

Richtiger Kurs ist der Kurs, den ein Boot allein nach dem Start segeln würde.

Zone ist der Zweilängenkreis um eine Bahnmarke

Sportliches Verhalten - Alle Regattasegler sollen die Regeln befolgen und durchsetzen und bei einer Regelverletzung eine Strafe annehmen oder aufgeben.

TEIL 1 - Grundregeln

Regel 1: Allen in Gefahr befindlichen Personen oder Booten muss man **Hilfe leisten**.

Regel 2: Jeder Segler ist selbst verantwortlich für das Tragen von **Sicherheitsausrüstung**.

Regel 3: Jeder Segler muss die **Fairness** beachten!

Durch die Meldung gelten die Regeln!

Regel 4: Jeder Segler **entscheidet selbst**, ob er startet oder nicht, und ob er die Wettfahrt fortsetzt.

TEIL 2 - Begegnung von Booten

Regel 10: Auf entgegengesetztem Schlag Das Boot mit Wind von Bb muss sich vom Boot mit Wind von Stb **freihalten**.

Regel 11: Auf gleichem Schlag mit Überlappung: Luvboot muss sich vom Leeboot **freihalten**.

Regel 12: Auf gleichem Schlag ohne Überlappung: Boot **klar achteraus** muss sich vom Boot **klar voraus** **freihalten**.

Regel 13: Während des Wendens: Nachdem ein Boot durch den Wind gegangen ist, muss es sich von anderen Booten **freihalten**, bis es auf einen Am-Wind-Kurs abgefallen ist.

Regel 14: Jedes Boot muss **Berührungen mit anderen vermeiden**. Das ausweichpflichtige Boot muss ausweichen, das Wegerechtboot nur, um Schaden zu vermeiden.

Regel 15: Erhält ein Boot Wegerecht, muss es anfangs dem anderen **Raum** zum **Freihalten** geben.

Regel 16: Ein Wegerechtboot darf den Kurs nur ändern, wenn das andere **Raum** zum **Freihalten** hat.

Regel 17: Auf gleichem Schlag; richtiger Kurs

Überholt man in Lee im Zweilängenabstand, darf man nicht höher als seinen **richtigen Kurs** fahren.

Regel 18: Passieren von Bahnmarken

1. Regel 18 gilt **nicht** an Startbahnmarke beim Starten (Vorwort) und zwischen Booten mit Wind von entgegengesetzter Seite am Ende der Kreuzstrecke (18.1)

2. (abc) **Überlappen** Boote beim Erreichen der Zone, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Bahnmarken-Raum geben.

(bc) Ist ein Boot **klar voraus**, wenn es die Zone erreicht, muss das Boot **klar achteraus** **Bahnmarken-Raum** geben. Dies endet, wenn ein Boot wendet.

3. Wendet ein Boot mit Wind von Bb. in der Zone darf es ein Boot, das mit Wind von Stb. die Bahnmarke anliegt, nicht zum Luvlen über Amwind zwingen oder ihm den Raum zwischen Bahnmarke und sich blockieren.

4. Muss ein innen überlappendes Boot an einer Bahnmarke halsen, so muss es dies baldmöglichst tun. (Gilt nicht im Ziel)

Regel 19: Passieren zwei Boote ein Hindernis, muss das außen liegende dem innen liegenden Raum geben und ein Boot klar achteraus darf eine Überlappung nur herstellen, wenn Raum ist.

Regel 20: Segeln zwei Boote auf der Kreuz auf gleichem Schlag auf ein Hindernis zu, darf das Boot in Lee oder voraus Raum zum Wenden rufen. Das angerufene Boot muss Raum zum Wenden geben, das rufende Boot muss wenden.

TEIL 3 - Weitere Regeln

Regel 22: Wenn ein Boot hinter die Startlinie zurückkehrt, wenn es kringelt oder rückwärts fährt, muss es sich von anderen Booten **freihalten**.

Regel 28: Ein Boot muss korrekt starten, die Bahn absegeln und dann durchs Ziel gehen.

Regel 43: Wer innerhalb seines Raums oder Bahnmarken-Raums segelt darf 10 -13 verletzen.

Regel 44: Wer eine Bahnmarke berührt, muss sich frei segeln und dann einen Kringel drehen. Wer ein Boot behindert, muss sich freisegeln und dann zwei Kringel drehen.

Im Ziel - ein erneutes Durchfahren der Ziellinie darf egal von welcher Seite nicht erfolgen und führt zur Disqualifikation.

