



1 ALLGEMEINES

- 1.1. Die Wettfahrten werden nach den Regeln gesegelt, wie sie in den aktuellen Wettfahrtregeln (WR) von World Sailing, der Wettsegelordnung (WO) des DSV und den Klassenregeln der jeweiligen Klasse veröffentlicht sind.
- 1.2. Mitteilungen werden an der Tafel für Bekanntmachungen ausgehängt. Diese befindet sich vor dem Regattabüro.
- 1.3. Die Segelanweisung kann durch schriftliche oder mündliche Bekanntmachung bei der Steuermannsbesprechung geändert werden.
- 1.4. Steuerleute müssen im Besitz eines für das Gewässer vorgeschriebenen Führerscheins bzw. des Jugendsegelscheins (für Jahrgänge U17) sein.

2 SICHERHEITSBESTIMMUNGEN

- 2.1 Jeder Steuermann ist für die richtige seemännische Führung seines Bootes, insbesondere für die Teilnahme an der Wettfahrt, in jeder Hinsicht selbst verantwortlich.
- 2.2 Bei Zeigen der Flagge „Y“ im Hafen oder auf einem Boot der Wettfahrtleitung müssen von allen Seglern Schwimmwesten angelegt werden. Jugendliche Segler müssen immer Schwimmwesten tragen, auch wenn die Flagge „Y“ nicht gesetzt ist.
- 2.3 Ein Boot, das die Wettfahrt aufgibt, hat dies unverzüglich der Wettfahrtleitung oder dem Wettfahrtbüro mitzuteilen.

3 BAHNEN UND BAHNMARKEN (Schema im Anhang)

- 3.1 Als Bahnmarken werden gelbe zylindrische Bojen verwendet.
- 3.2 Die Wettfahrtleitung legt vor dem Ankündigungssignal gegen den Wind die Luv-Bahnmarke 1 aus. Die weiteren Bahnmarken werden gemäß Bahnskizze ausgelegt.
- 3.3 Bahnänderungen werden mit der Flagge „C“ und Schallsignalen vor dem geänderten Bahnschenkel durch ein Boot der Wettfahrtleitung angezeigt (Verkürzung, Verlängerung oder Verlegung nach Steuer- oder Backbord).
- 3.4 Fehlende oder vertriebene Bahnmarken werden durch die Flagge „M“ auf einem Boot der Wettfahrtleitung oder einer Ersatzboje angezeigt.
- 3.5 Alle Bahnmarken werden mit der Backbordseite passiert. Das Bojenfeld wird also immer entgegen des Uhrzeigersinns umrundet.

4 ANMELDUNG AM STARTSCHIFF

- 4.1 Zur Anwesenheitskontrolle müssen alle Boote das Startschiff vor dem Ankündigungssignal am Heck von Backbord nach Steuerbord passieren.

5 START

- 5.1 Die Startlinie wird gebildet durch den Peilmast am Startschiff mit oranger Flagge und einer Boje mit roter Flagge – dies kann auch eine Bahnmarke sein.
- 5.2 Starten mehrere Bootsklassen nacheinander, erfolgt das Ankündigungssignal eine Minute nach dem Startsignal der gerade gestarteten Klasse.
- 5.3 Boote die nicht 5 Minuten nach ihrem Startsignal gestartet sind, werden als nicht gestartet gewertet (DNS).

6 ZIEL

- 6.1 Die Ziellinie wird gebildet durch den Peilmast am Zielschiff mit blauer Flagge und einer Boje oder Bahnmarke mit blauer Flagge.

7 STARTABLAUF (Schema im Anhang):

7.1 Die Wettfahrten sind nach WR26 unter Verwendung folgender Signale zu starten:

Signal	Minuten	Aktion	Schallsignal
Vorankündigung	10	Orange Flagge auf Peilmast setzen	—
	6	AP, L, Abbruch oder Rückruf niederholen	(●)
Ankündigung	5	Vereins- oder Klassenflagge setzen	•
Vorbereitung	4	Flagge P oder U setzen	•
Startverschärfung	1	Flagge P oder U niederholen	—
Start	0	Vereins- oder Klassenflagge niederholen	•

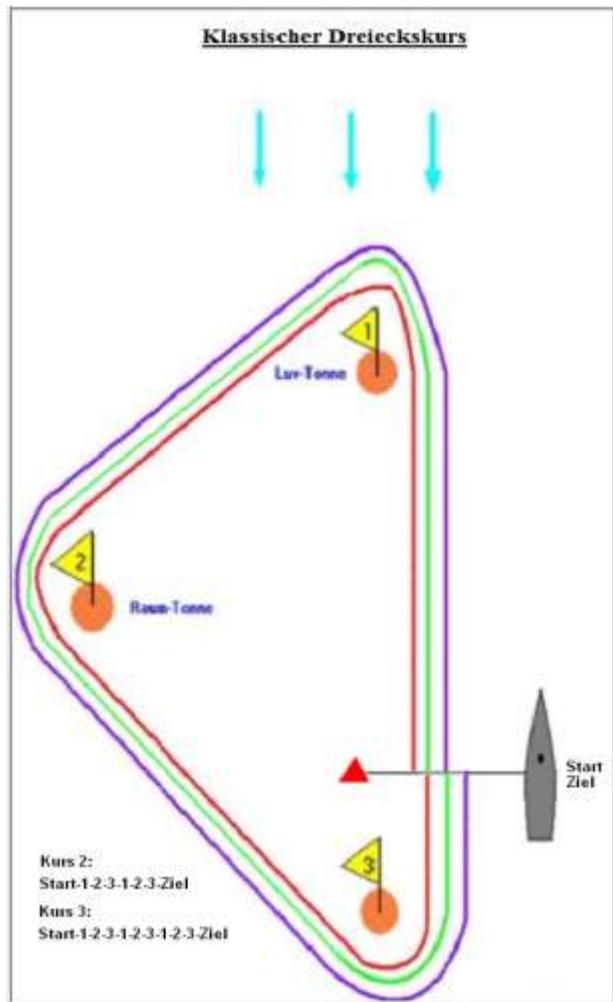
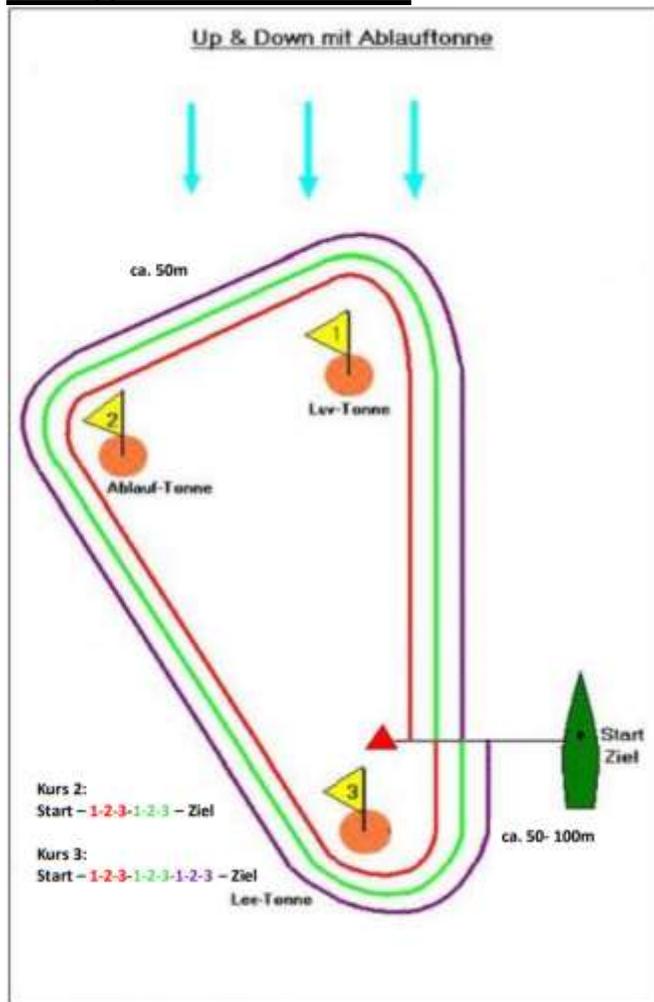
8 BEENDIGUNG DER WETTFAHRT UND ZEITLIMITS

- 8.1 Die Wettfahrt wird abgebrochen, wenn kein Schiff die erste Luvtonne innerhalb von 30 Minuten erreicht hat.
- 8.2 Die Wettfahrt wird abgebrochen, wenn kein Schiff nach 60 Minuten die Ziellinie überfahren hat (Änderung WR35 und Anhang A4).
- 8.3 Zur Verkürzung der Wettfahrt setzt das Startschiff oder ein Boot der Wettfahrtleitung die Flagge „S“ (Abkürzung). Ziellinie ist dann zwischen dem an Steuerbord liegenden Fahrzeug der Wettfahrtleitung (z.B. Startschiff) mit der Flagge „S“ und der nächsten an Backbord liegenden Bahnmarke (das kann auch die Starttonne sein).
- 8.4 In einer Klassenregatta wird 20 Minuten nach Zieldurchgang des ersten Bootes für alle dann noch in der Wettfahrt befindlichen Boote die Wettfahrt mit der Wertung DNF beendet. Bei Yardstickregatten wird nach Zieldurchgang des ersten Bootes für alle dann noch in der Wettfahrt befindlichen Boote nach Zeitmaßgabe des Wettfahrtleiters die Wettfahrt mit entsprechender Platzwertung beendet.
- 8.5 Das Ende der Wettfahrt wird durch Streichen der blauen Flagge auf dem Zielschiff angezeigt.

9 STRAFSYSTEM UND PROTESTE

- 9.1 Es gilt Anhang P der Wettsegelregeln (WR) des DSV.
- 9.2 Die Protestzeit beträgt 60 Minuten nach Zieldurchgang des letzten Bootes in der letzten Tageswettfahrt bzw. nach deren Abbruch oder Ende der Startverschiebung.
- 9.3 Die Proteste sind auf dem offiziellen Formular im Regattabüro innerhalb der Protestfrist einzureichen.

Anlage Bahnschemata



Anlage Änderung des Bahnverlaufs:

C und Grün		↑	----	Auf dem Signalboot nahe einer Bahnmarke.	Die Position der nächsten Bahnmarke hat sich geändert. Verlegung der Bahnmarke nach Steuerbord.
C und Rot		↑	----	Auf dem Signalboot nahe einer Bahnmarke.	Die Position der nächsten Bahnmarke hat sich geändert. Verlegung der Bahnmarke nach Backbord.
C und Plus		↑	----	Auf dem Signalboot nahe einer Bahnmarke.	Die Position der nächsten Bahnmarke hat sich geändert. Bahnschenkel verlängert.
C und Minus		↑	----	Auf dem Signalboot nahe einer Bahnmarke.	Die Position der nächsten Bahnmarke hat sich geändert. Bahnschenkel verkürzt.

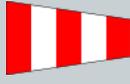
Anlage Anzeige einer Ersatzboje:

M		↑	----		Der Gegenstand, der dieses Signal zeigt, ersetzt eine fehlende Bahnmarke.
---	--	---	------	--	---

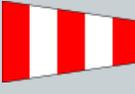
Anlage Anzeige Bahnabkürzung:

S		↑	--	Auf dem Zielschiff, nahe einer Bahnmarke.	Bahnabkürzung. Regel 32.2 ist in Kraft. (Die Ziellinie ist zwischen Bahnmarke und dem Zielschiff mit der Flagge S).
---	--	---	----	---	--

Startablauf mit blauen Peter

Zeitpunkt	Flaggensignal	Schallsignal	Erläuterung
X - 10 Minuten	 ↑ Geht hoch	und ein Schallsignal alternativ	Die orangene Flagge dient dazu, die Regattateilnehmer auf eine in Kürze bevorstehende Startprozedur aufmerksam zu machen
X - 6 Minuten	Nächster Start (Lima)  ↓ oder Ende Startverschiebung (Antwortwimpel)  ↓ oder Gesamtrückruf (1. Hilfsstander)  ↓ Gesamtrückruf (1. Hilfsstander) oder Abbruch (November)  ↓ Gehen runter	und ein Schallsignal z.B. Hupen	Diese Vorstartsignale sollen verwendet werden, damit die Segler auf das in einer Minute folgende Ankündigungssignal hingewiesen werden.
X - 5 Minuten: Klassenzeichen/ Klassenflagge Ankündigungssignal: geeignete Klassenflagge	 ↑ Geht hoch	und ein Schallsignal	Ankündigungssignal; spätestens jetzt muss die Startlinie und die erste Tonne festliegen
X - 4 Minuten: Vorbereitungssignal (Startverschärfung)	 ↑ Geht hoch	und ein Schallsignal	Vorbereitungssignal; Startverschärfung
X - 1 Minute: Eine-Minute-Signal	 ↓ Geht runter	und ein langes Schallsignal	Eine-Minute-Signal; war Flagge "Papa" gesetzt: Eintauchen hinter die Startlinie zur Entlastung nötig, ansonsten droht ein OCS-disqualified;
X=0: Startsignal für die Wettfahrt	 ↓ Geht runter	und ein Schallsignal	
Rückruf (eventuell)	entweder Einzelrückruf (Xray)  ↑ oder Gesamtrückruf (1. Hilfsstander)  ↑ Geht Hoch	und bei Einzelrückruf ein Schallsignal (geht runter, wenn alle Frühstarter entlastet sind, spätestens nach 4 Minuten) bei Gesamtrückruf zwei Schallsignale	Rückruf wegen Frühstarts; zur Entlastung: siehe Anmerkung zu X - 1 Minute Neustart der Wettfahrt erfolgt sechs Minuten nachdem die Flagge runtergeholt wurde. UFD-Verletzer dürfen in dieser Wettfahrt wieder starten.
nach erfolgreichem Start:	 ↓ Geht runter	ohne Schallsignal	wird vor dem nächsten Start wieder rechtzeitig gesetzt.

Startablauf mit Flagge Uniform

Zeitpunkt	Flaggsignal	Schallsignal	Erläuterung
X - 10 Minuten	 ↑ Geht hoch	und ein Schallsignal alternativ	Die orangene Flagge an einer Peilstange dient dazu, die Regattateilnehmer auf eine in Kürze bevorstehende Startprozedur aufmerksam zu machen. Sie dient auch zur Startlinienpeilung auf dem Startschiff.
X - 6 Minuten	Nächster Start (Lima)  ↓ oder Ende Startverschiebung (Antwortwimpel)  ↓ oder Gesamtrückruf (1. Hilfsstander)  ↓ Gesamtrückruf (1. Hilfsstander) oder Abbruch (November)  ↓ Gehen runter	und ein Schallsignal z.B. Hupen	Diese Vorstartsignale sollen verwendet werden, damit die Segler auf das in einer Minute folgende Ankündigungssignal hingewiesen werden.
X - 5 Minuten: Klassenzeichen/ Klassenflagge Ankündigungssignal: geeignete Klassenflagge	 ↑ Geht hoch	und ein Schallsignal	Ankündigungssignal; spätestens jetzt muss die Startlinie und die erste Tonne festliegen
X - 4 Minuten: Vorbereitungssignal (Startverschärfung)	Vorbereitungssignal (Flagge Uniform)  ↑ Geht hoch	und ein Schallsignal	Vorbereitungssignal; Startverschärfung mit Flagge U
X - 1 Minute: Eine-Minute-Signal	Vorbereitungssignal (Flagge Uniform)  ↓ Geht runter	und ein langes Schallsignal	Eine-Minute-Signal mit Flagge U: Wer in der letzten Minute vor dem Start die Startlinie überquert, bekommt eine UFD. Bei Neustart der Wettfahrt nach einem Abbruch oder Gesamtrückruf ist der Segler wieder startberechtigt.
X=0: Startsignal für die Wettfahrt	 ↓ Geht runter	und ein Schallsignal	
Rückruf (eventuell)	Gesamtrückruf (1. Hilfsstander)  ↑ Geht Hoch	bei Gesamtrückruf zwei Schallsignale	Neustart der Wettfahrt erfolgt sechs Minuten nachdem die Flagge runtergeholt wurde. UFD-Verletzer dürfen in dieser Wettfahrt wieder starten.
nach erfolgreichem Start:	 ↓ Geht runter	ohne Schallsignal	wird vor dem nächsten Start wieder rechtzeitig gesetzt.