



Landes-Segler-Verband  
Baden-Württemberg

Lehrteam Wettsegeln

# Regattasegeln

Stand: 01. Januar 2017 (WR 2017-2020)

Jürgen Graf, LSVb BW

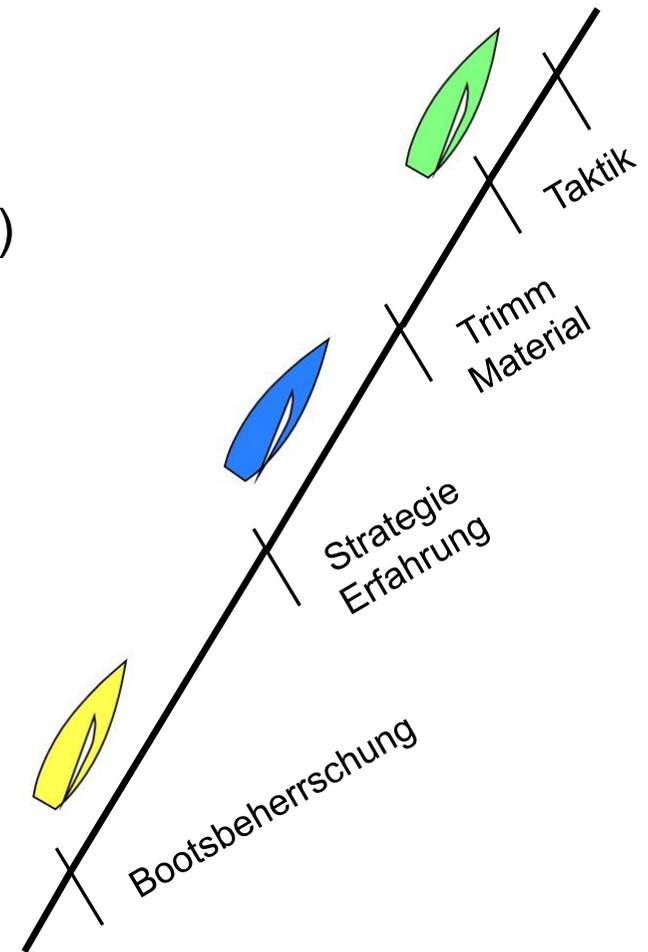
# *Was ist Regattasegeln?*



# Regattasegeln ist ...

---

- ✓ **Bootsbeherrschung**
  - ✓ Boot in jeder Situation im Griff haben
  - ✓ Perfekte Manöver
- ✓ **Strategie**
  - ✓ Wie Bahn absegeln (beste Seite der Bahn)
  - ✓ Wie ändert sich der Wind
  - ✓ Gegebenheiten des Reviers nutzen
- ✓ **Trimm und Material**
- ✓ **Taktik**
  - ✓ Regeln nutzen
  - ✓ Gegner kontrollieren
  - ✓ vorteilhafte Positionen erlangen



# Taktik und Strategie - Grundlagen

---

## Informationen

- ✓ Ausschreibung (genau lesen!)
- ✓ 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

- ✓ Boot auf die Bedingungen einstellen
- ✓ Wind beobachten

# Taktik und Strategie - Grundlagen

---

## Unser Ziel

- ✓ Den kürzesten Weg vom Start zum Ziel finden

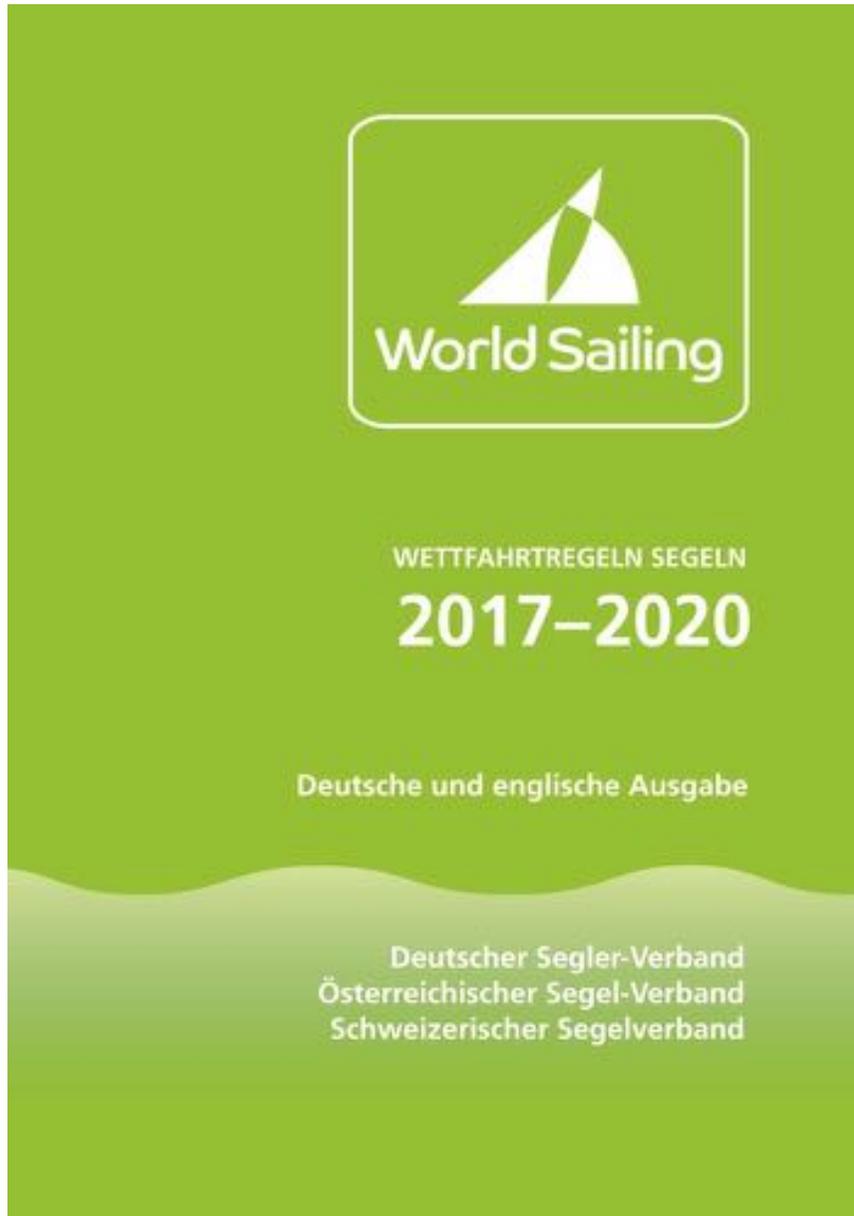
## Start

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

## Kreuz

- ✓ Immer den Schlag segeln, der einen näher zur Luvtonne bringt
- ✓ Die anderen Boote beobachten, Abwinde meiden
- ✓ Änderungen der Windstärke und Windrichtung beachten
- ✓ Layline (Anliegeline) meiden

# Aufbau Wettfahrtregeln



- ✓ Wettfahrtsignale
- ✓ Hinweise DSV, OeSV, 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)

# Änderungen, Ergänzungen WR 2017-2020

---

## Begriffe

- ✓ Wettkomitee (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 zu 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)

# 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.

# 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*

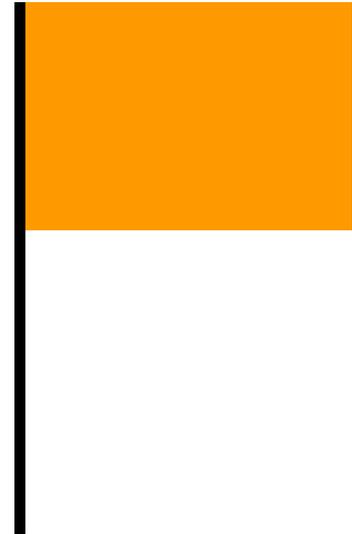


# Wettfahrtsignale Start

---

## 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.
  - ✓ PIN-End als Tonne: Dauerhaft gesetzt,
  - ✓ PIN-End als Boot: Gleichzeitiges Setzen.
- ✓ 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

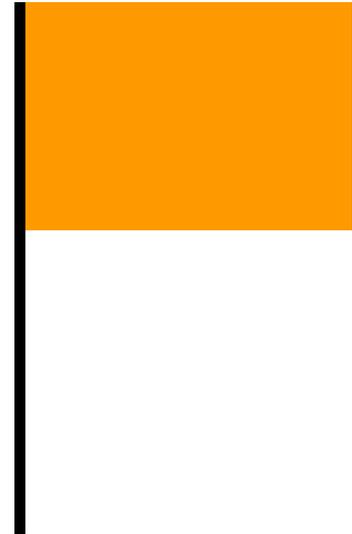


# Wettfahrtsignale Start

---

## Orangene Flagge

- ✓ Flagge wird gesetzt:
  - ✓ Vor dem Startverfahren (mind. 5 Minuten vorher!)
- ✓ Flagge bleibt gesetzt:
  - ✓ Bei kurzer Startverschiebung
  - ✓ Zwischen verschiedenen Startgruppen
  - ✓ Bei allgemeinem Rückruf
- ✓ Niederholen 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.



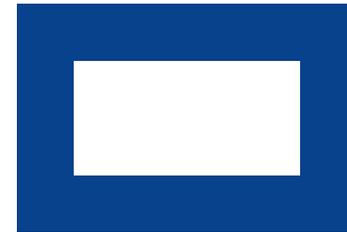
# Wettfahrtsignale Start

---

## 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.

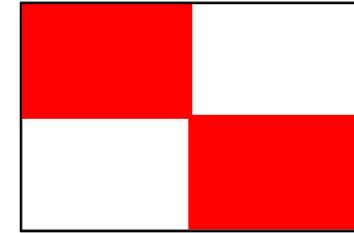


# Wettfahrtsignale Start

---

## 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

---

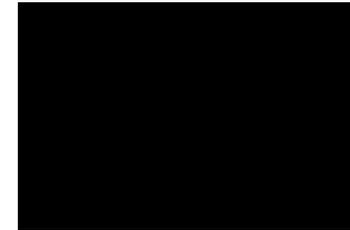
## Vorbereitungssignal

### 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!

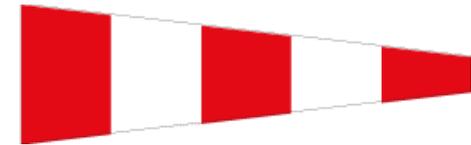
# Wettfahrtsignale Start

---

## 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

Die WL kann AP bis unmittelbar vor dem Startsignal setzen.

# Wettfahrtsignale Start

---

## Startverschiebung oder Allgemeiner Rückruf!

### Startverschiebung

- ✓ Die Wettfahrtleitung hat einen „Fehler“ begangen.
- ✓ Dies beinhaltet alles, was ein Startverfahren für den Segler unfair macht!

### Allgemeiner Rückruf

- ✓ Der „Fehler“ liegt bei den Seglern.
- ✓ Die Startlinie lag optimal und die Boote waren über die Linie verteilt.

Dies bedeutet:

- ✓ Nach einer Startverschiebung kann bzw. soll (DARF) keine Startverschärfung erfolgen!
- ✓ Nach einem Allgemeinen Rückruf sollte (MUSS) eine Startverschärfung erfolgen!

# 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

---

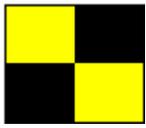
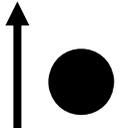
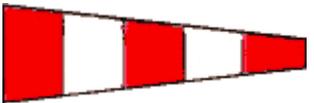
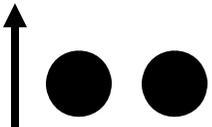
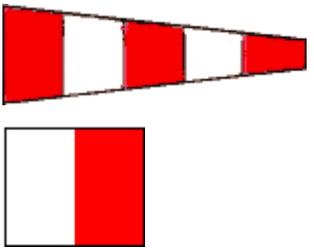
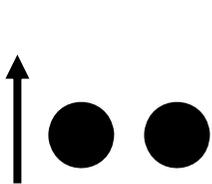
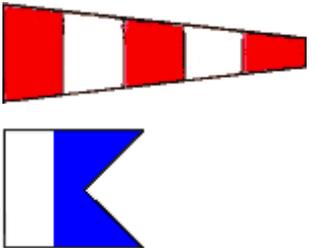
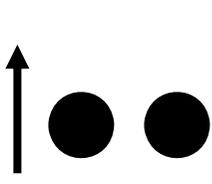
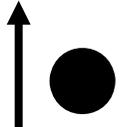
## Rückrufsignale

### 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

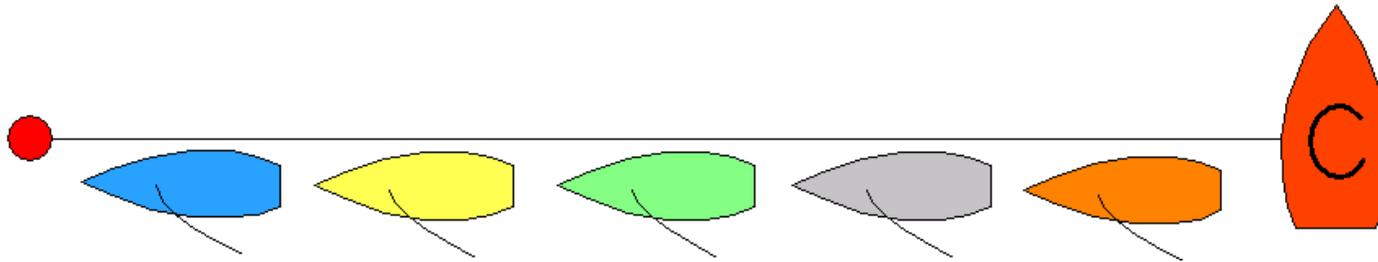
	L		In Rufweite kommen oder diesem Boot folgen
	AP		Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben
	AP über H		Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben. Weitere Signale an Land
	AP über A		Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben. Heute keine Wettfahrt mehr
	Y		Persönliche Auftriebsmittel sind zu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

# 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



# Startlinie

---

## Lage der Startlinie

- ✓ Der Segler entscheidet, ob eine Linie gerade liegt!

Zeichen für eine „schiefe“ Linie:

- ✓ Pulkbildung an den Enden
- ✓ Keine gleichmäßige Verteilung der Segler

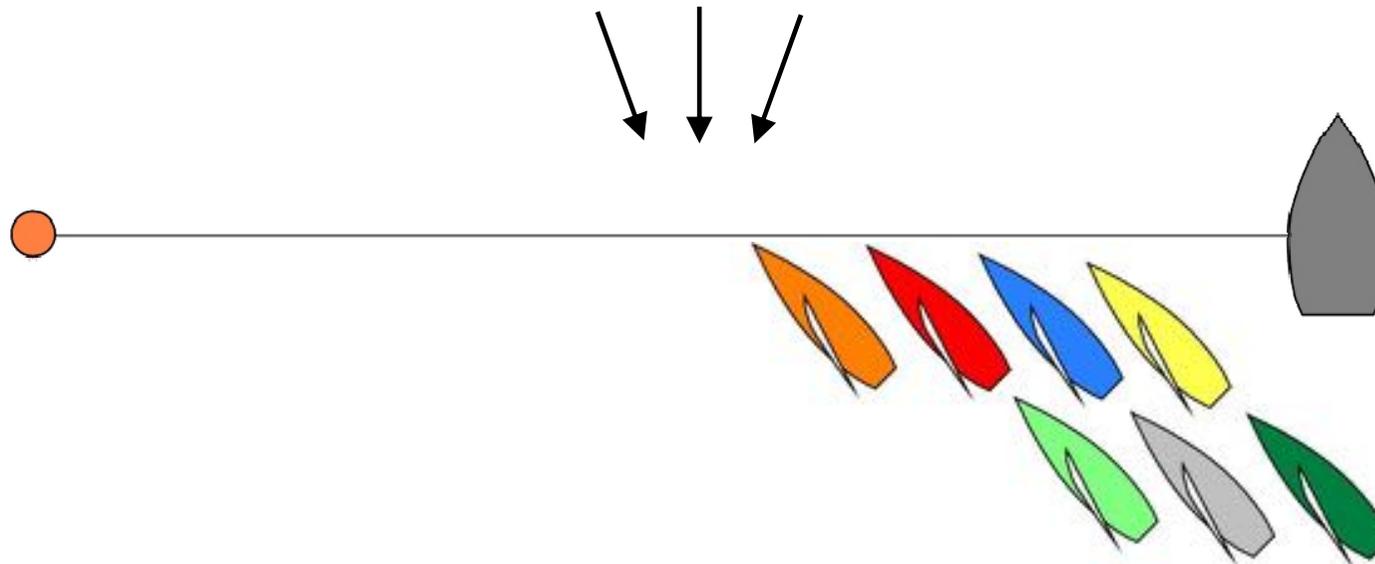
Die Wettfahrtleitung sollte den Start verschieben und die Startlinie wie folgt korrigieren:

- ✓ Bildet sich ein Pulk am Pin-End: Pin-End nach Lee!
- ✓ Bildet sich ein Pulk am Startschiff: Pin-End nach Luv!
- ✓ Veränderungen an der Linie sind bis 4 Minuten vor dem Startsignal möglich!

# Start - Grundlagen

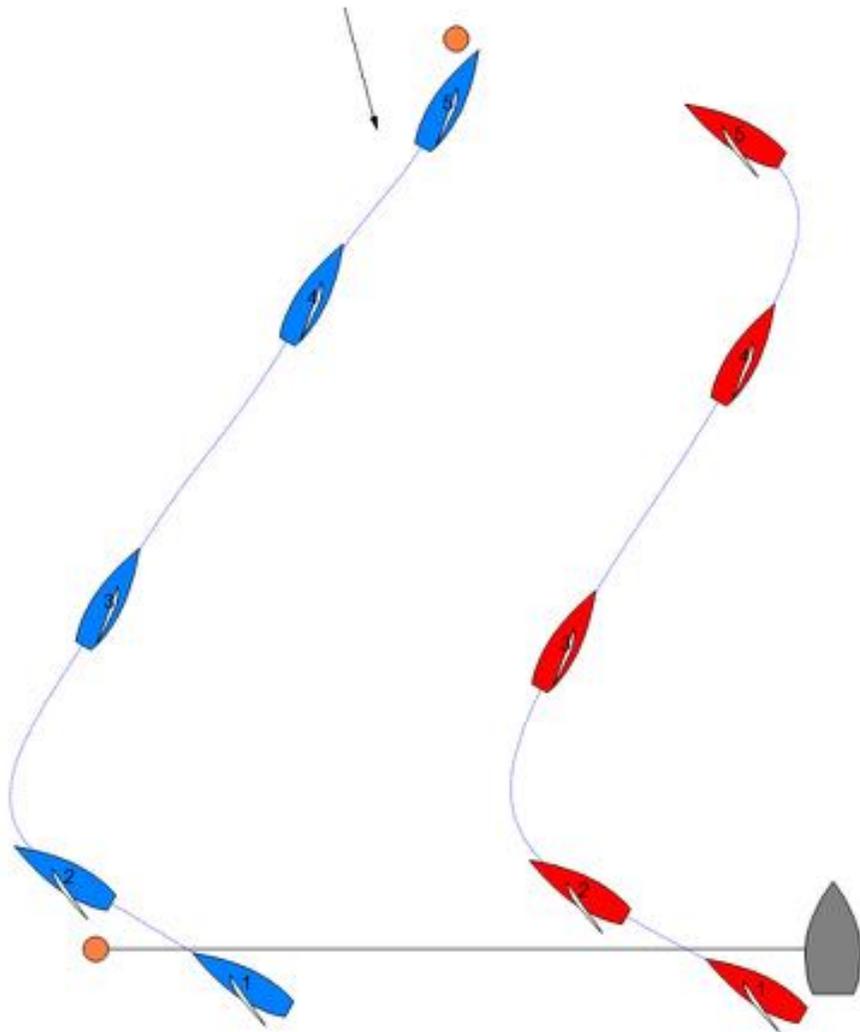
---

- ✓ Je kürzer die Wettfahrt, je größer das Feld, umso wichtiger ist ein guter Start mit freiem Wind.
- ✓ Lage der Startlinie 90° zum Wind
  - ✓ Start mit Steuerbordschlag (Wind von StB) auf der rechten Seite.
  - ✓ Wind dreht nach links → linke Seite mehr bevorzugt
  - ✓ Wind dreht nach rechts → rechte Seite mehr bevorzugt

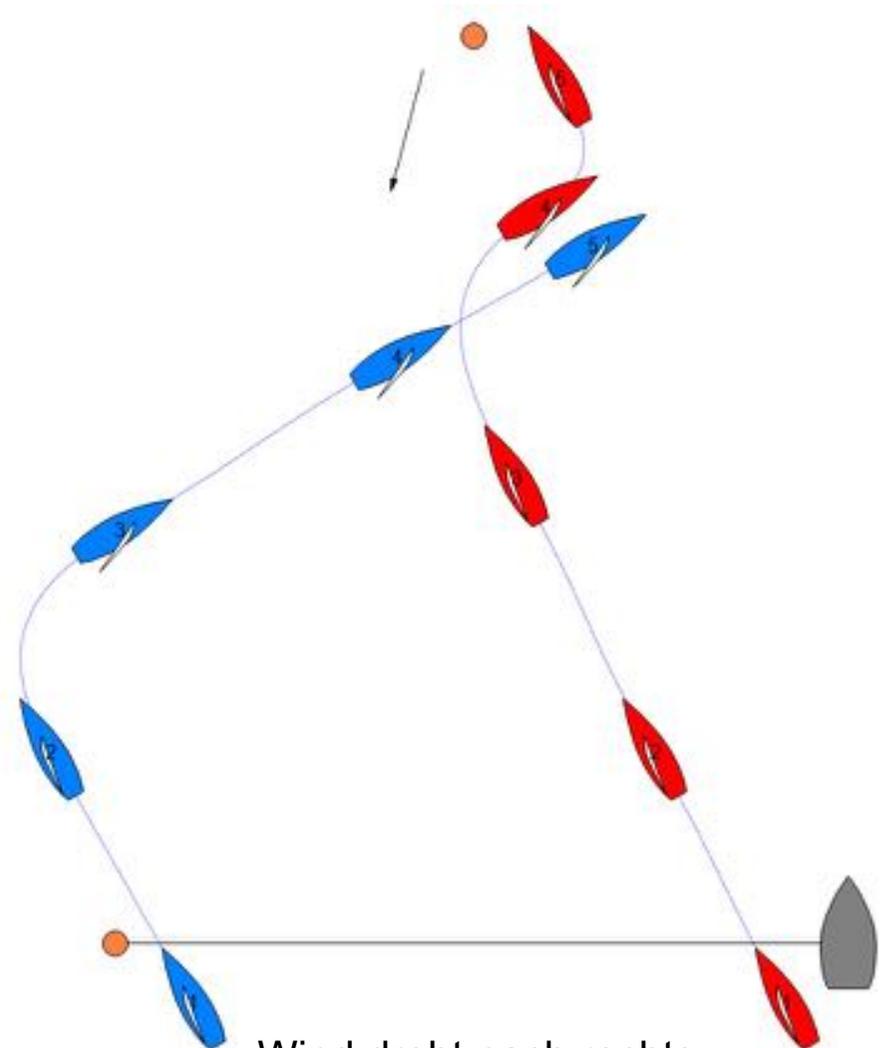


Wer gut startet, gute Manöver fährt und nicht komplett auf die falsche Seite setzt, hat gute Chancen zum Sieg. Je länger die Wettfahrten werden, umso weniger wichtig wird die Position beim eigentlichen Start. Wichtig bleibt aber immer das Motto, möglichst mit freiem Wind zu starten.

# Start - Grundlagen



Wind dreht nach links  
⇒ linke Seite mehr bevorzugt



Wind dreht nach rechts  
⇒ Rechte Seite mehr bevorzugt

# Start - Grundlagen

---

## Lage der Linie

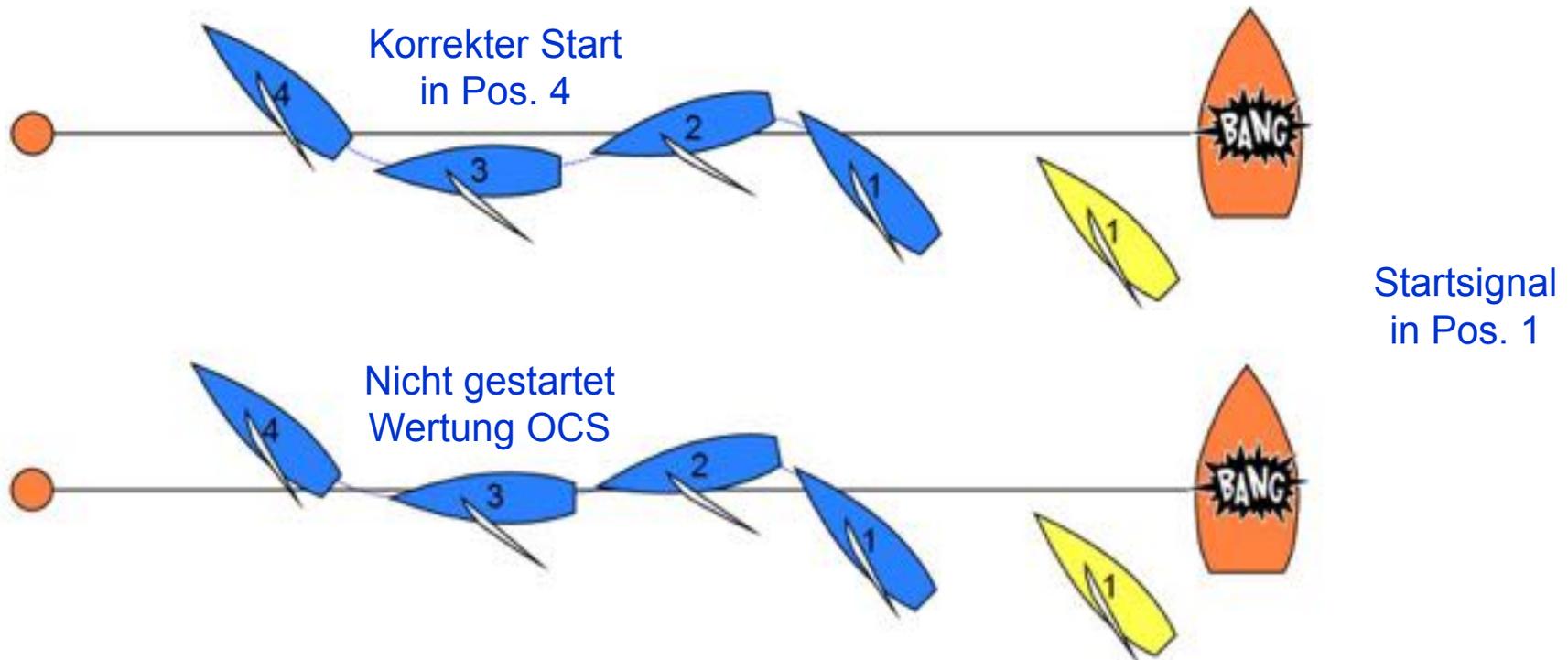
- ✓ Länge 200 m
- ✓ Vorsprung bei
  - ✓ Abweichung  $1^\circ = 3,5$  m
  - ✓ Abweichung  $5^\circ = 17,5$  m
  - ✓ Abweichung  $10^\circ = 35$  m



# 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.

Beachte WR 24.1 (Behinderung anderer Boote):

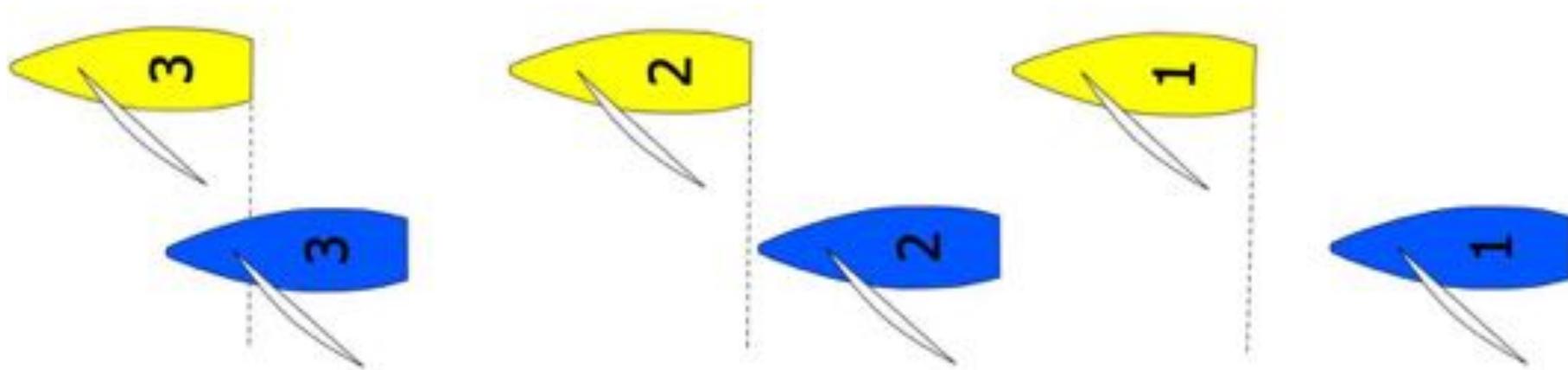
Wenn es vernünftigerweise möglich ist, darf ein nicht in einer Wettfahrt befindliches Boot ein in einer Wettfahrt befindliches Boot nicht behindern.

# 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

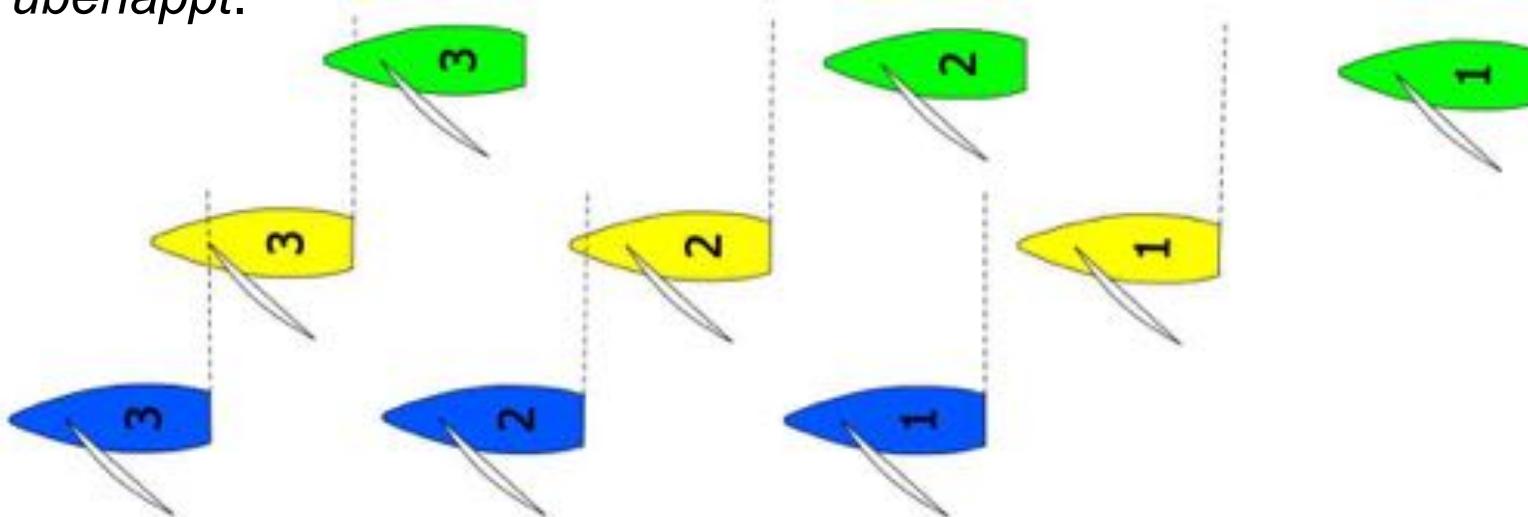
# Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

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

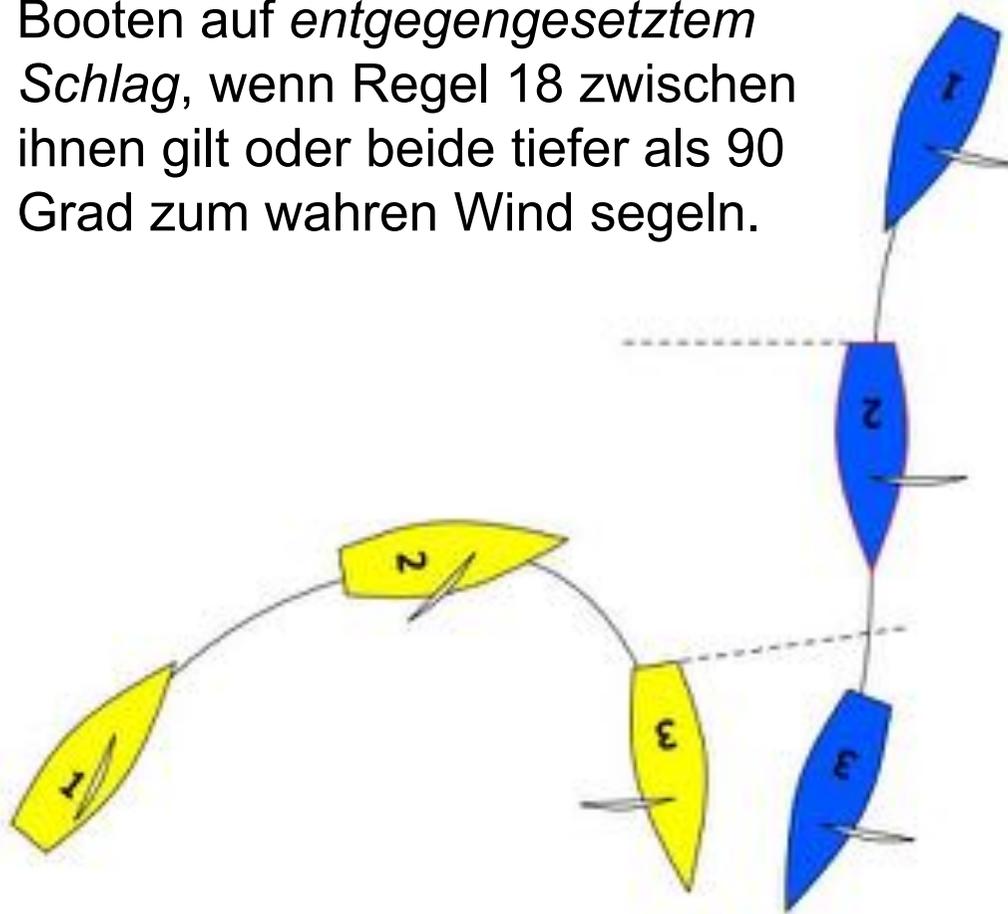
Pos. 2: Überlappung Blau/Gelb, keine Überlappung Gelb/Grün

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?



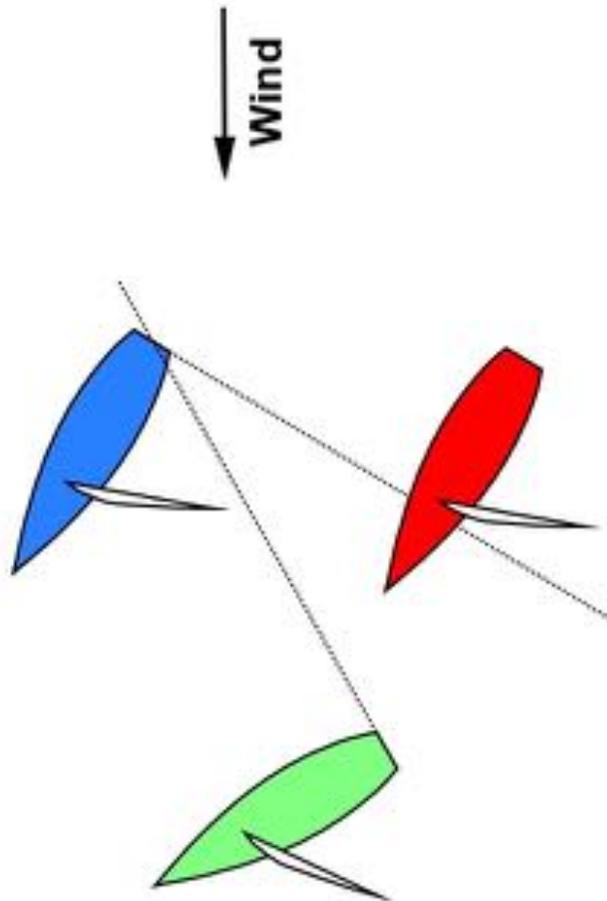
Nein:

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?



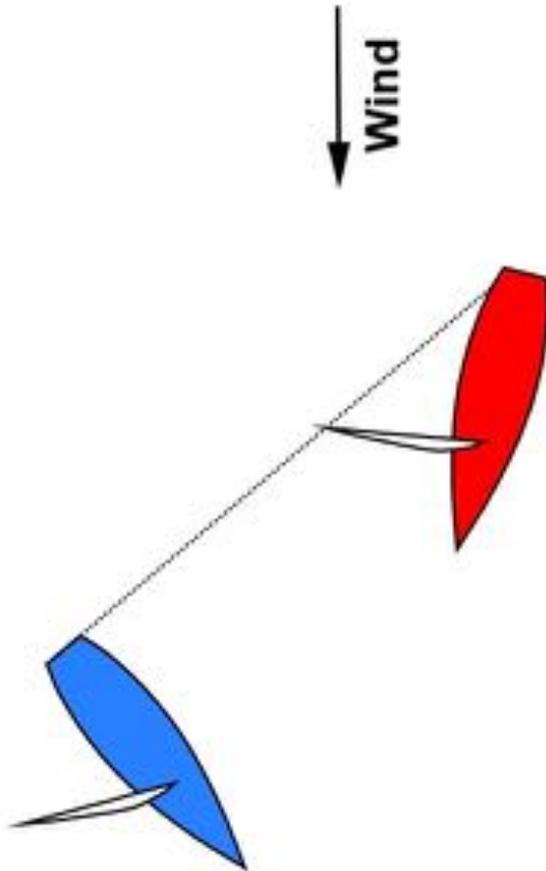
Nein:

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

# Definition *Klar achteraus/voraus; Überlappen*

---

Überlappung?



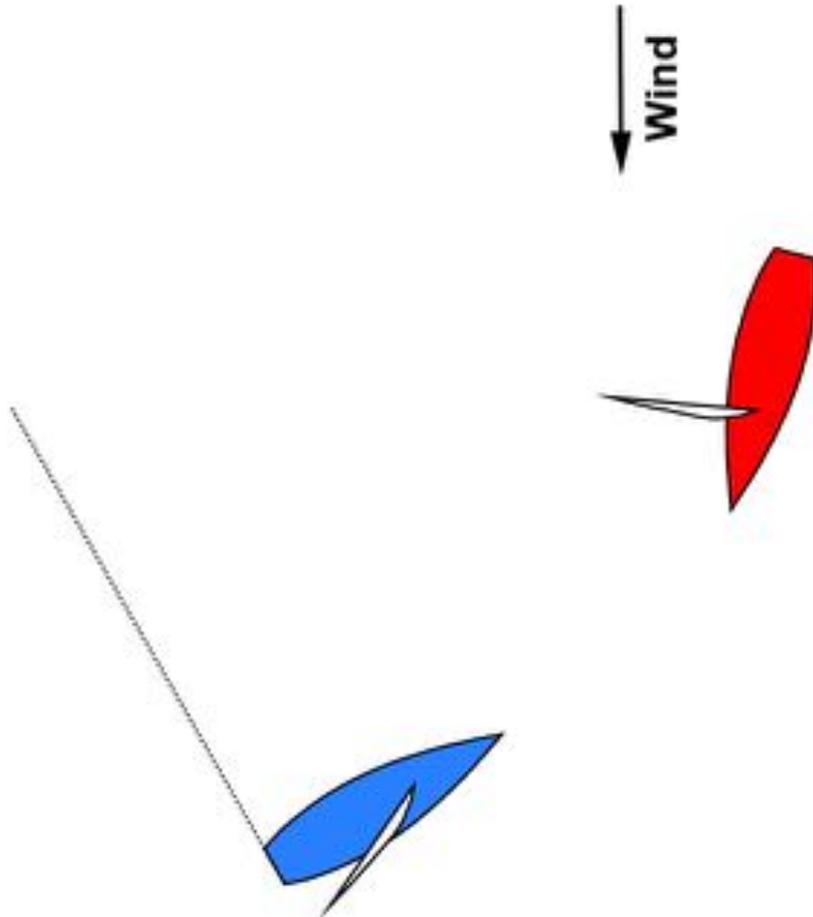
Ja:

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*

---

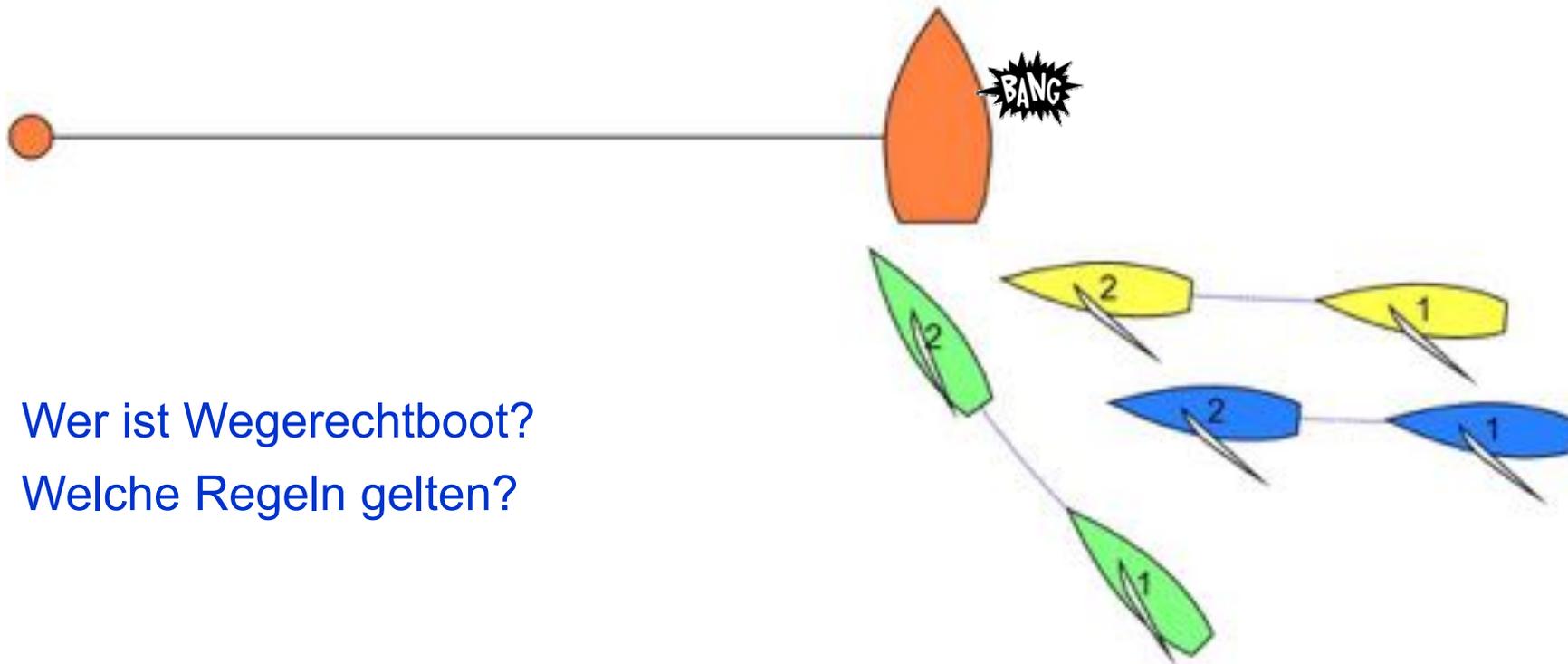
Überlappung?



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.

# Situationen beim Start



Wer ist Wegerechtboot?  
Welche Regeln gelten?

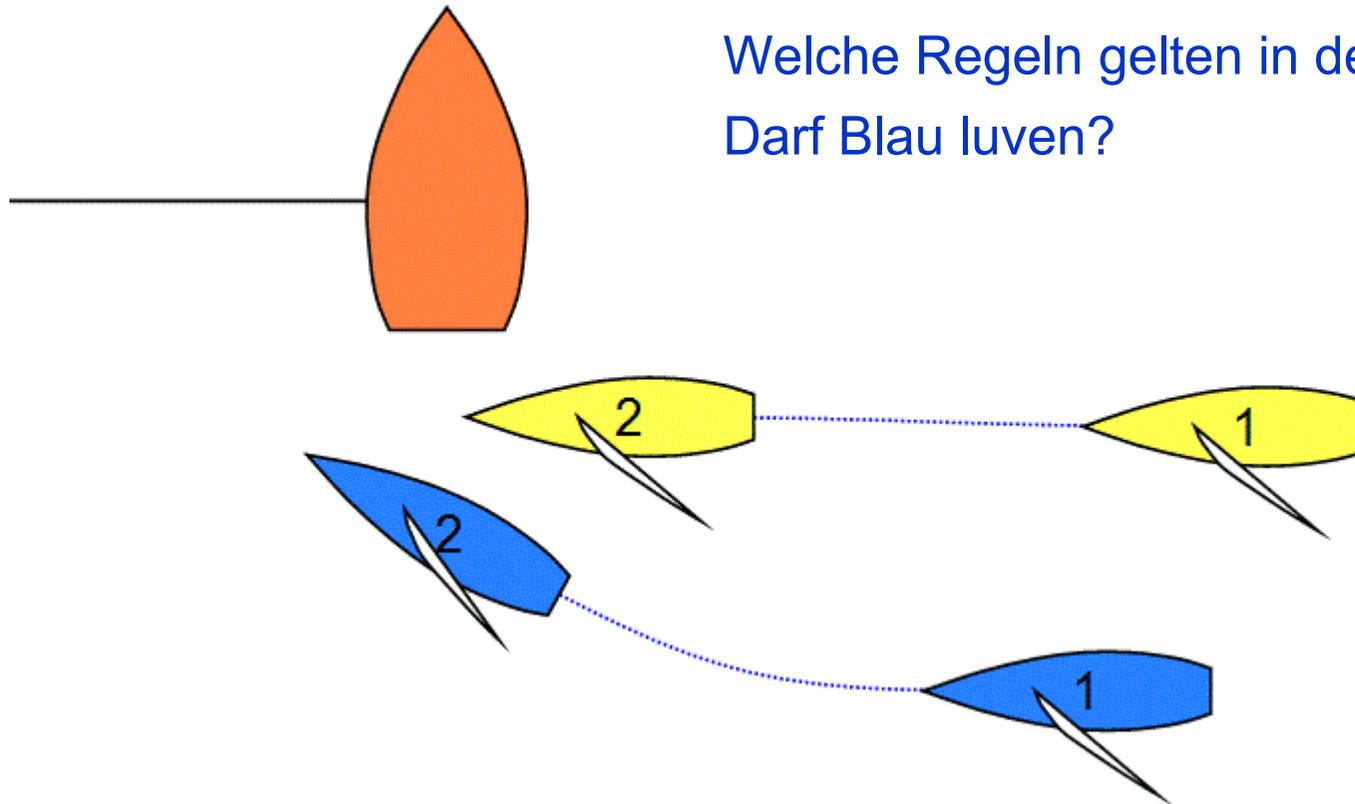
Grün ist Wegerechtboot

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?

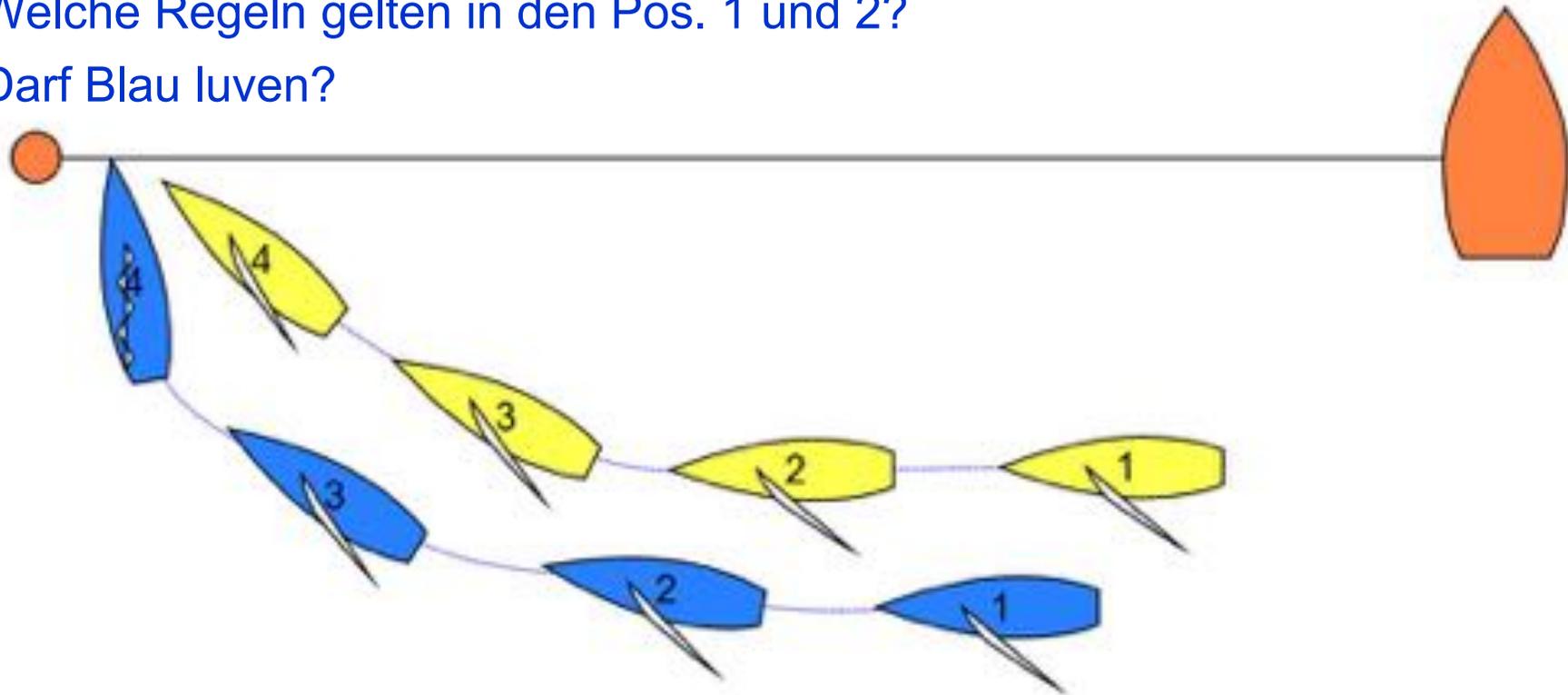
WR 11 (Auf gleichem Schlag mit Überlappung), WR 16.1 (Kurs ändern).  
Gelb hat zwar kein Recht auf Innenposition, doch Blau darf nicht so spät luvén, dass Gelb keine Ausweichchance hat (WR 16.1).

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?

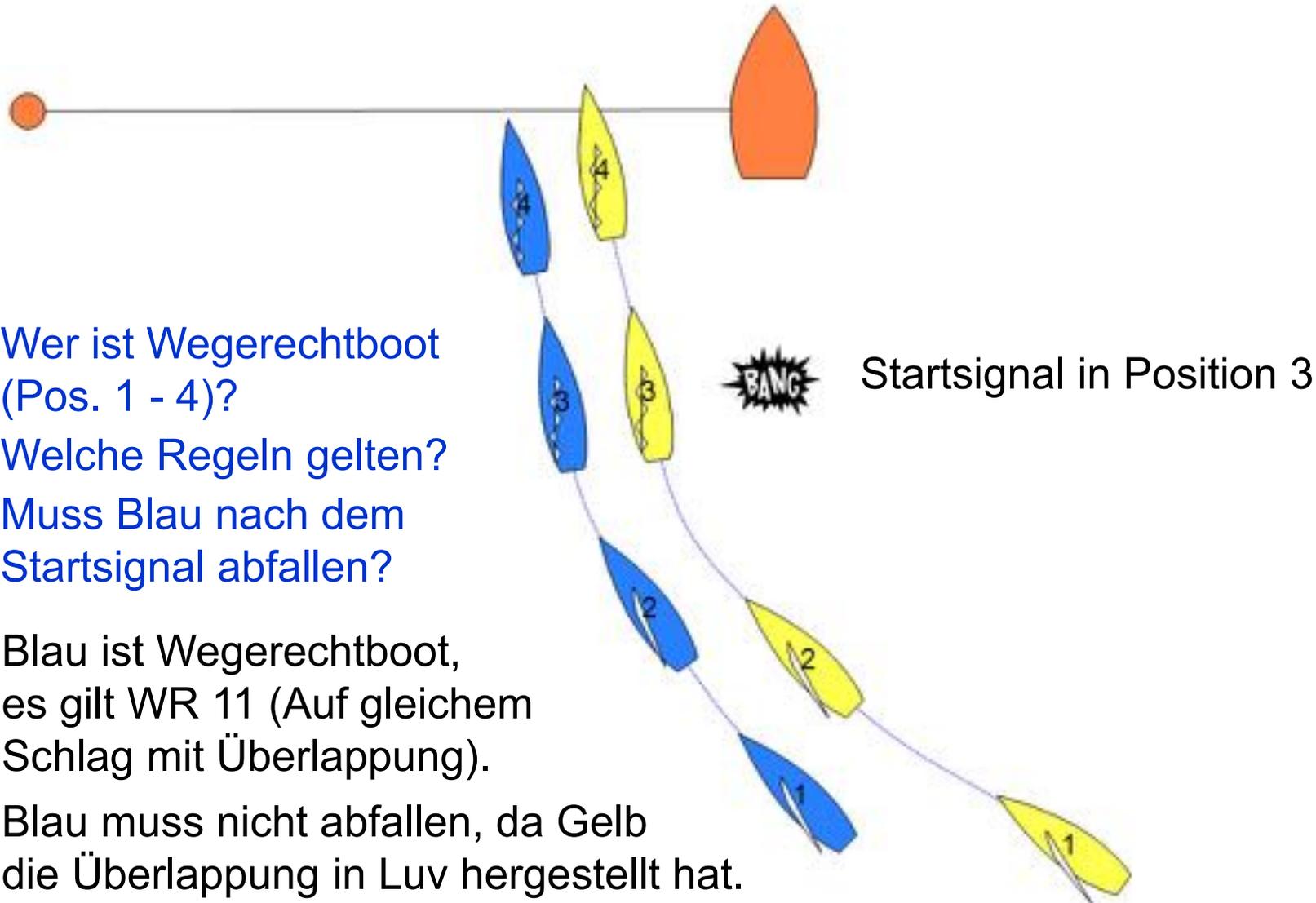
Darf Blau luvlen?



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) luvlen, sofern Blau bei diesem Luvlen 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?

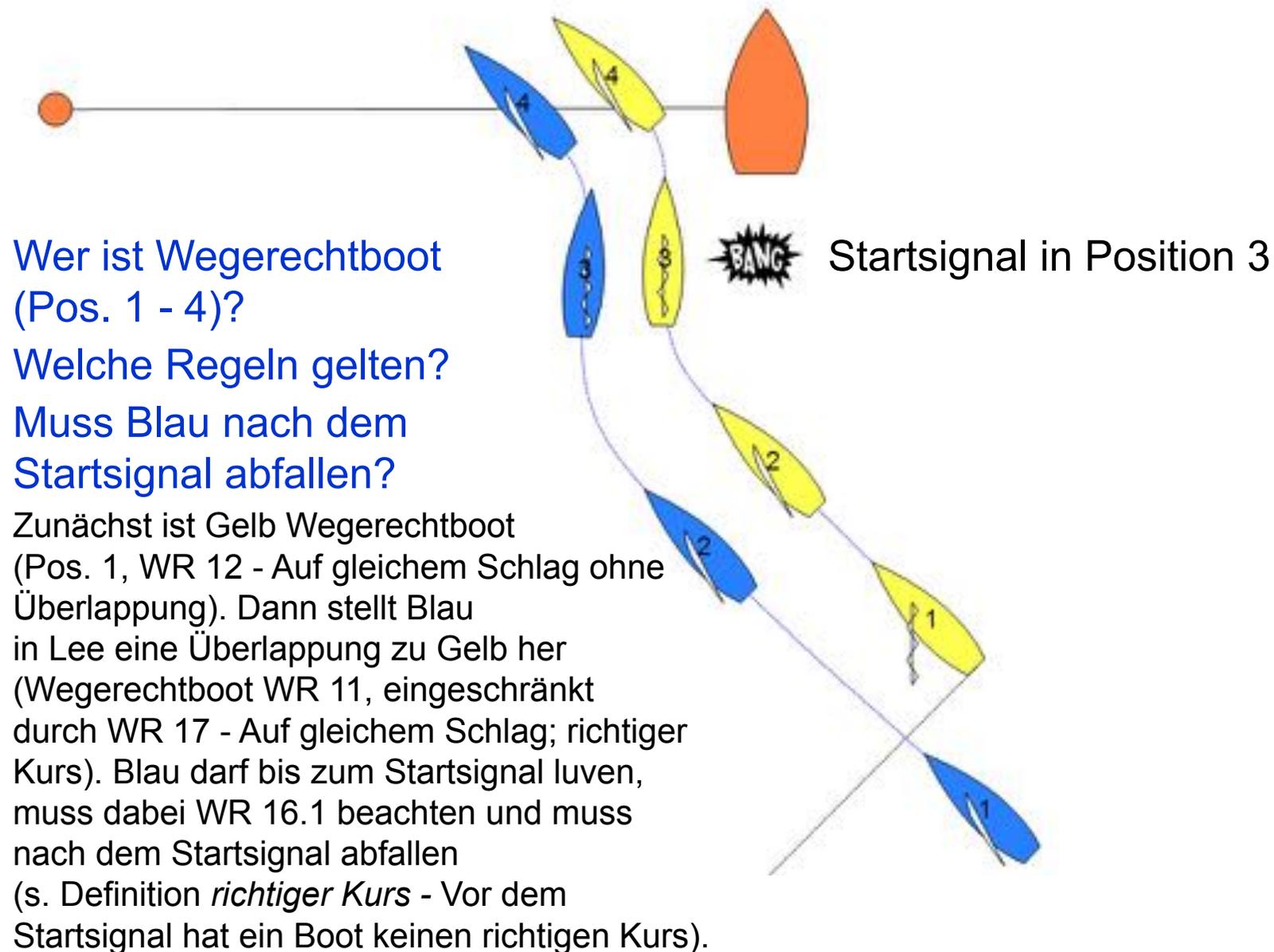
Muss Blau nach dem  
Startsignal abfallen?

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



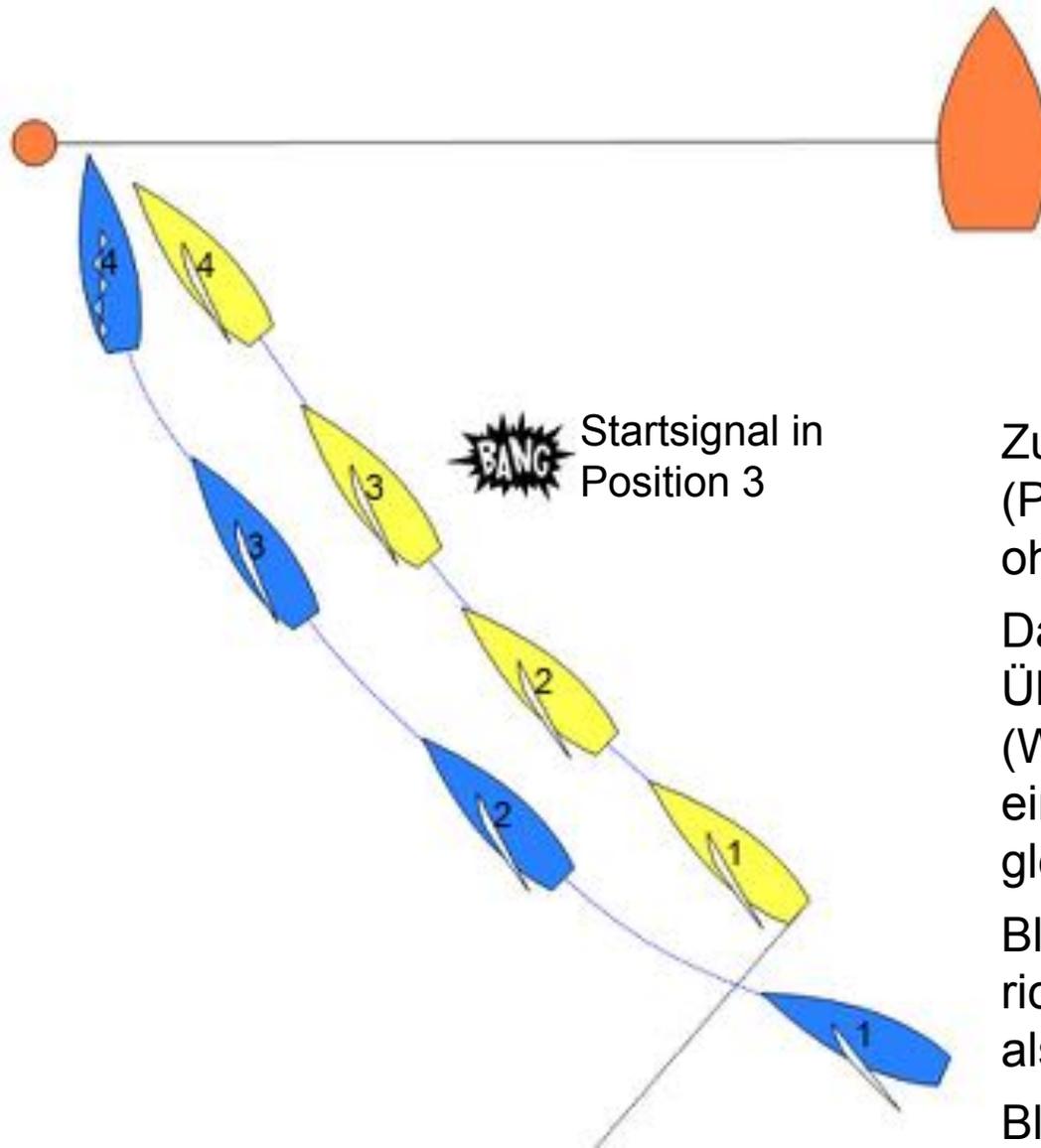
Wer ist Wegerechtboot  
(Pos. 1 - 4)?

Welche Regeln gelten?

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?

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“.

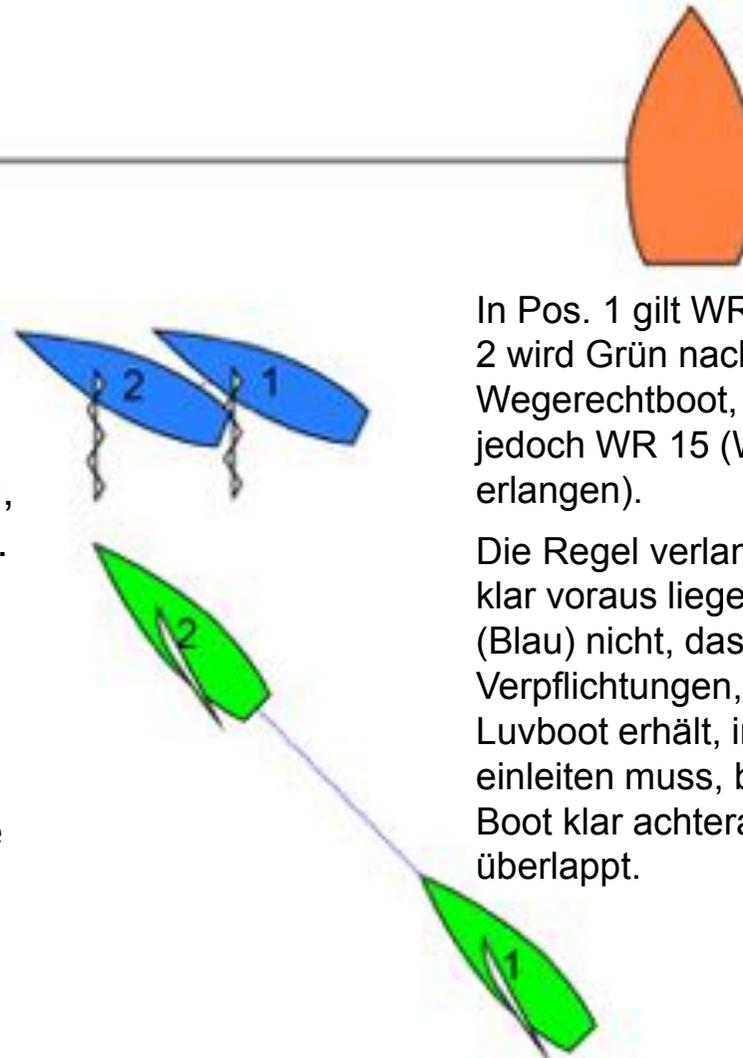
Blau muss jedoch in Pos. 3  
WR 16 (Kurs ändern) beachten.

# 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.

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).

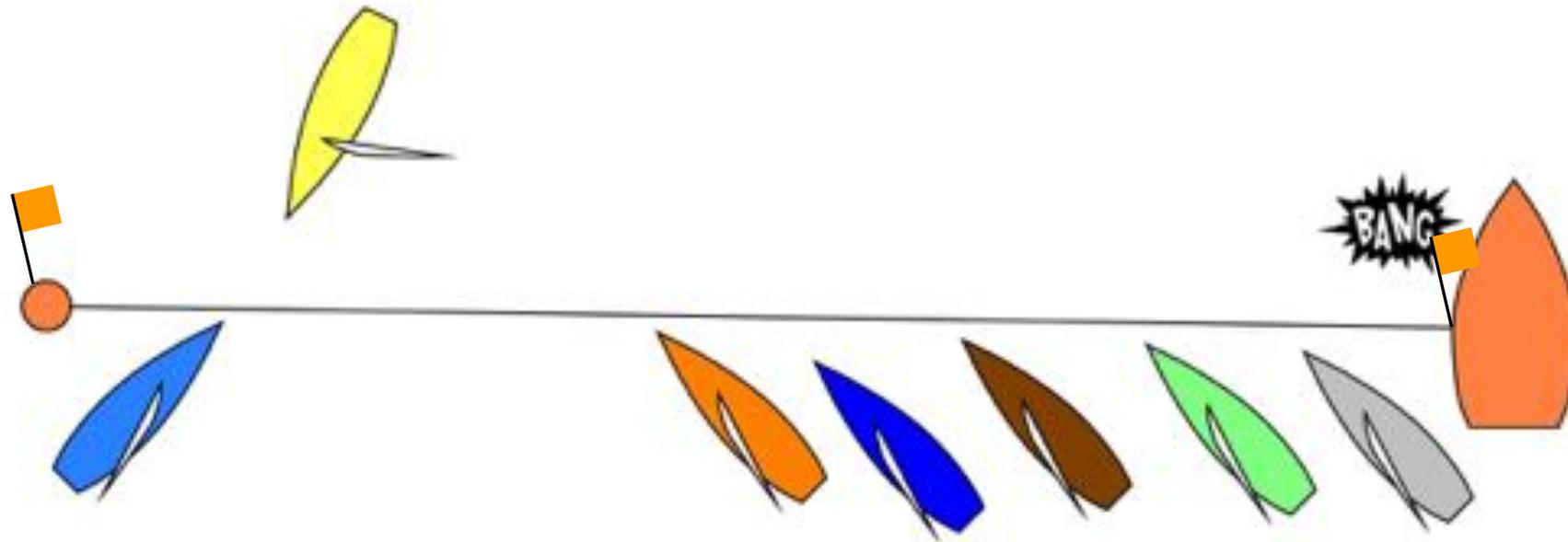


In Pos. 1 gilt WR 12, in Pos. 2 wird Grün nach WR 11 Wegerechtboot, unterliegt jedoch WR 15 (Wegerecht erlangen).

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.

# Situationen beim Start

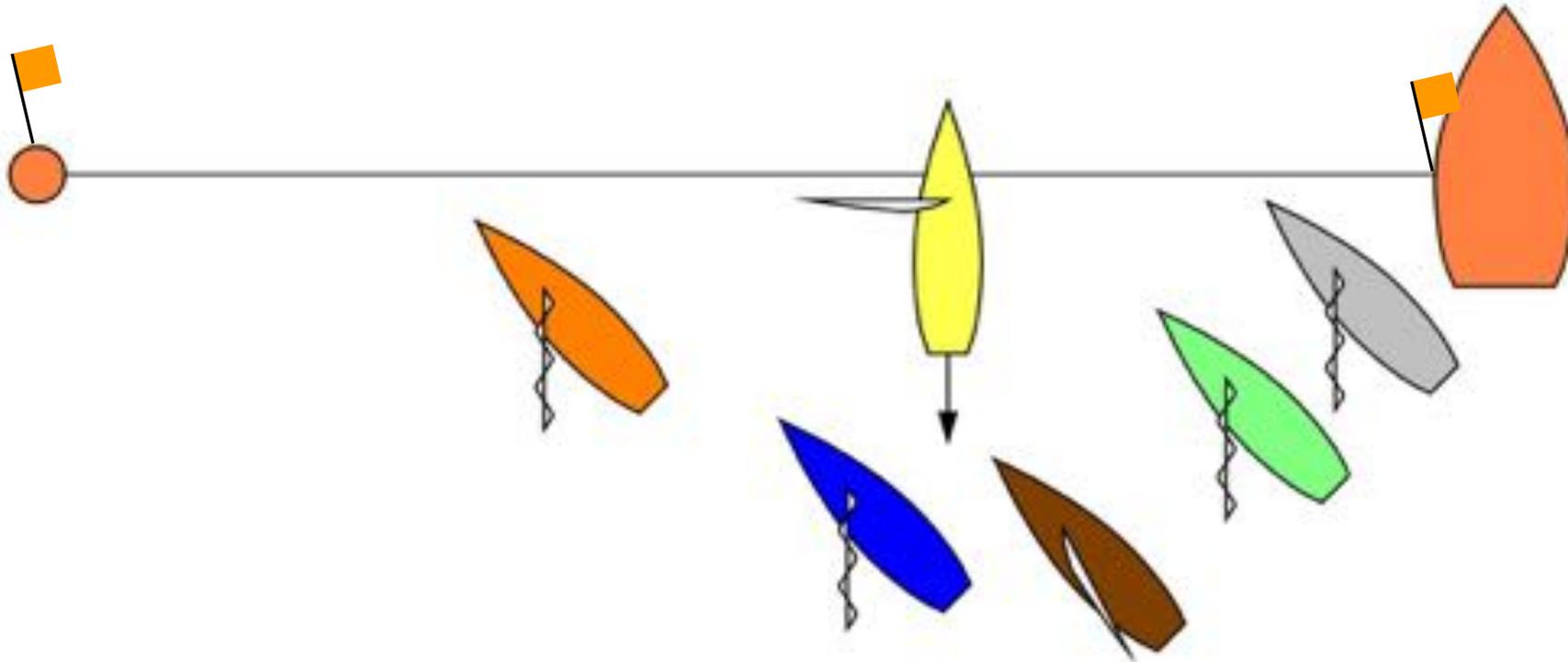
---



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



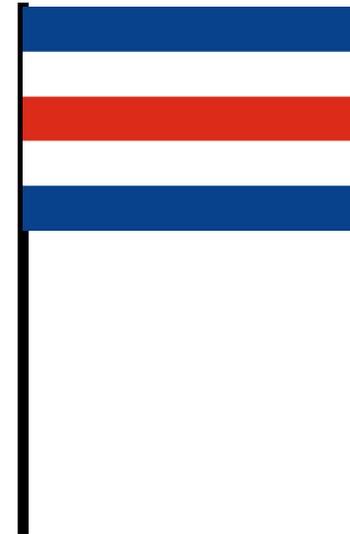
# Signale während der Wettfahrt

---

## Bahnänderung

**Flagge CHARLY** mit andauernden Schallsignalen

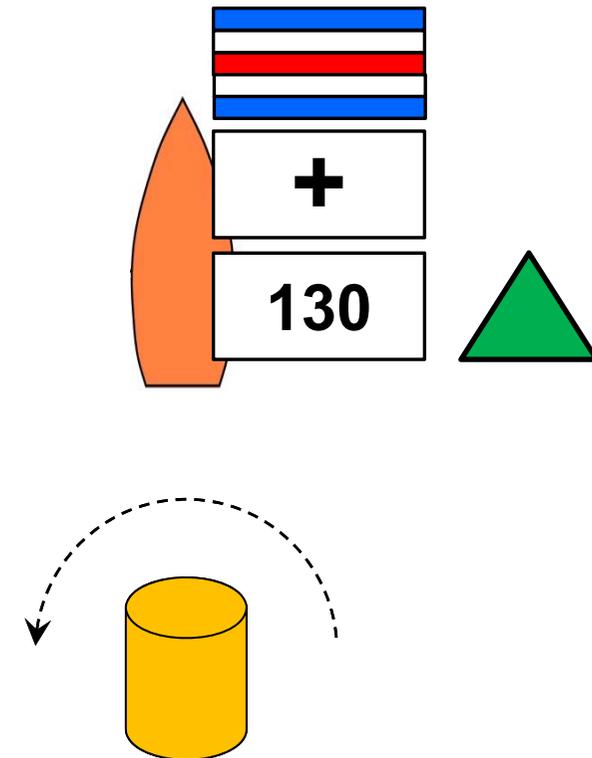
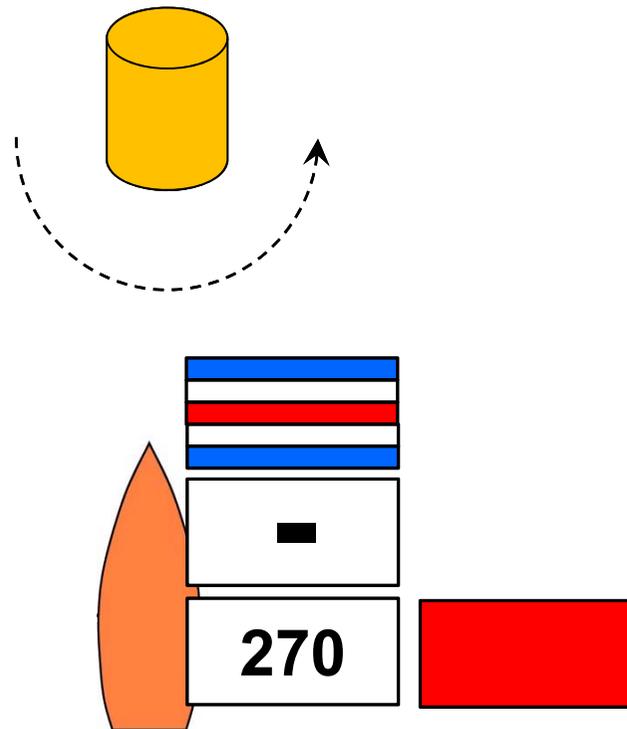
- ✓ sowie mit ergänzenden Signalen:
- ✓ + / - , **ROT** / **GRÜN** und/oder Kompasskurs
- ✓ Die ergänzenden Signale zur Flagge CHARLY sind zwingend!
- ✓ Der geänderte Kurs muss angezeigt werden, bevor das erste Boot die Bahnmarke passiert.  
(D.h. setzen der Flagge CHARLY + Zusatzsignale mit andauernden 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...

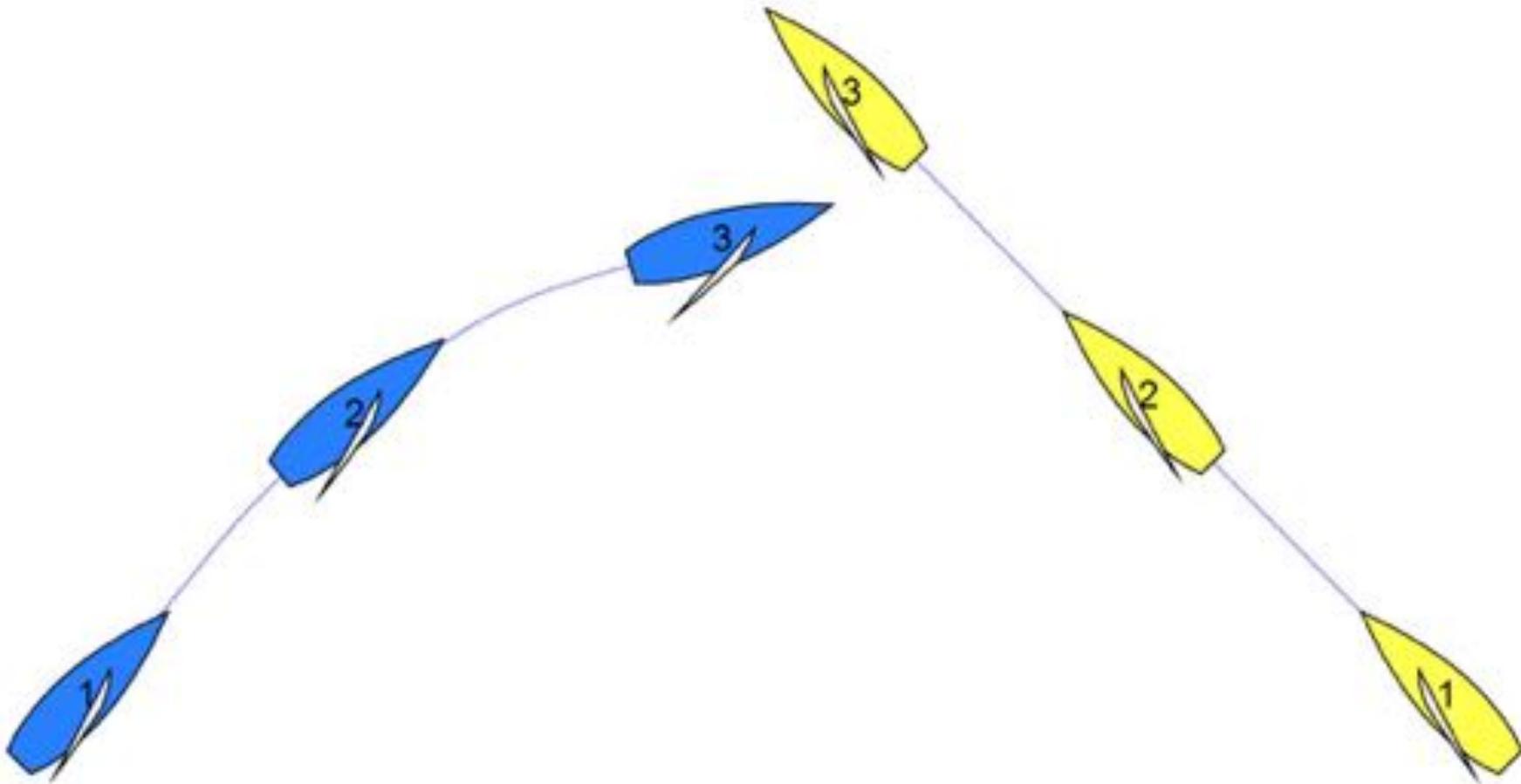


... und zwar immer an der vorhergehenden Bahnmarke von jener, welche verändert wurde!

# Definition *Freihalten*

---

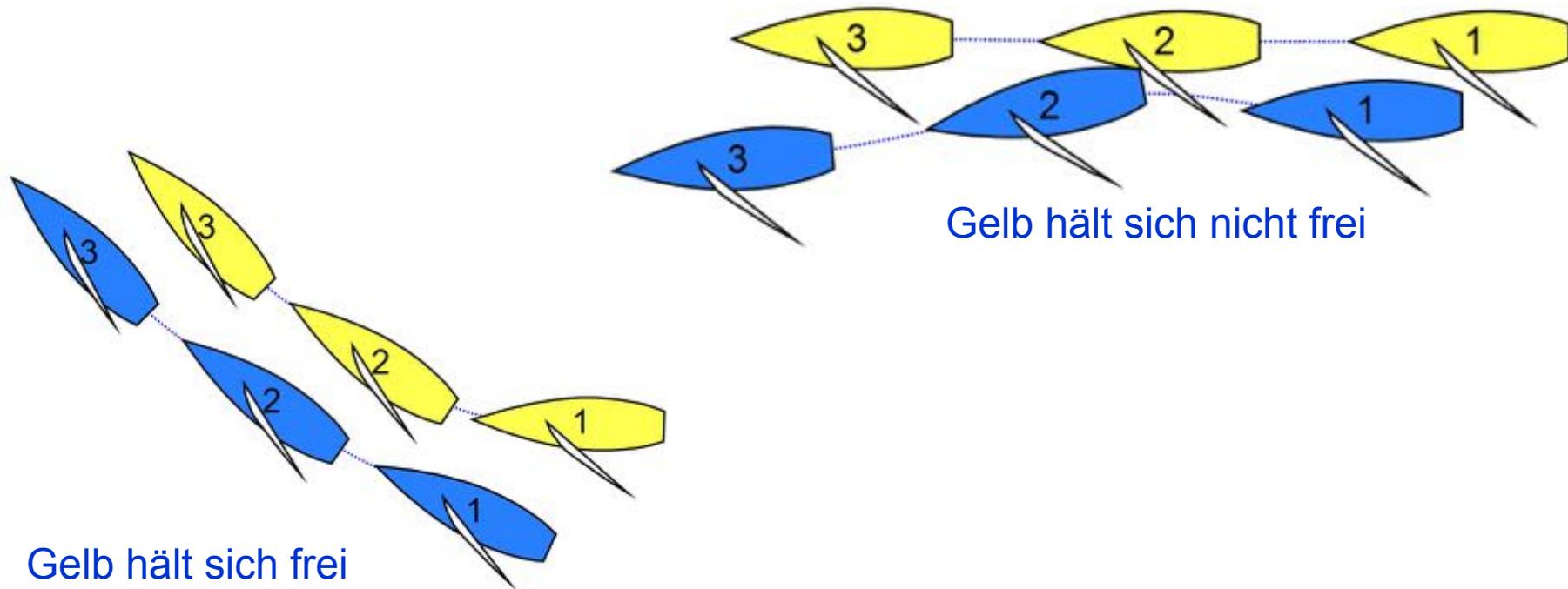
Ein Boot *hält* sich von einem Wegerechtboot *frei*,  
(a) wenn das Wegerechtboot seinen Kurs segeln kann, ohne  
Ausweichmaßnahmen ergreifen zu müssen und ...



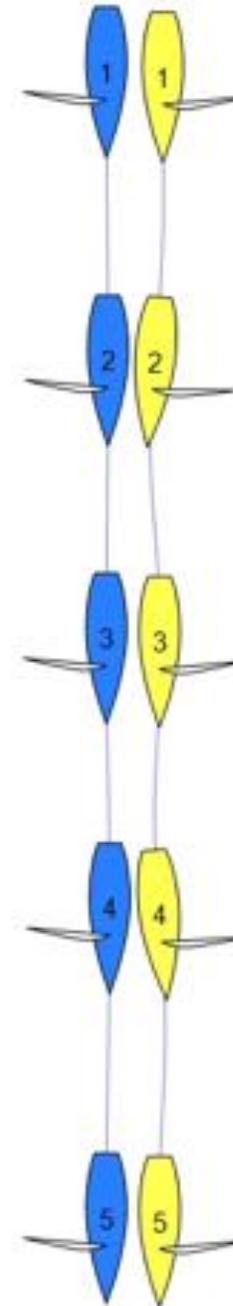
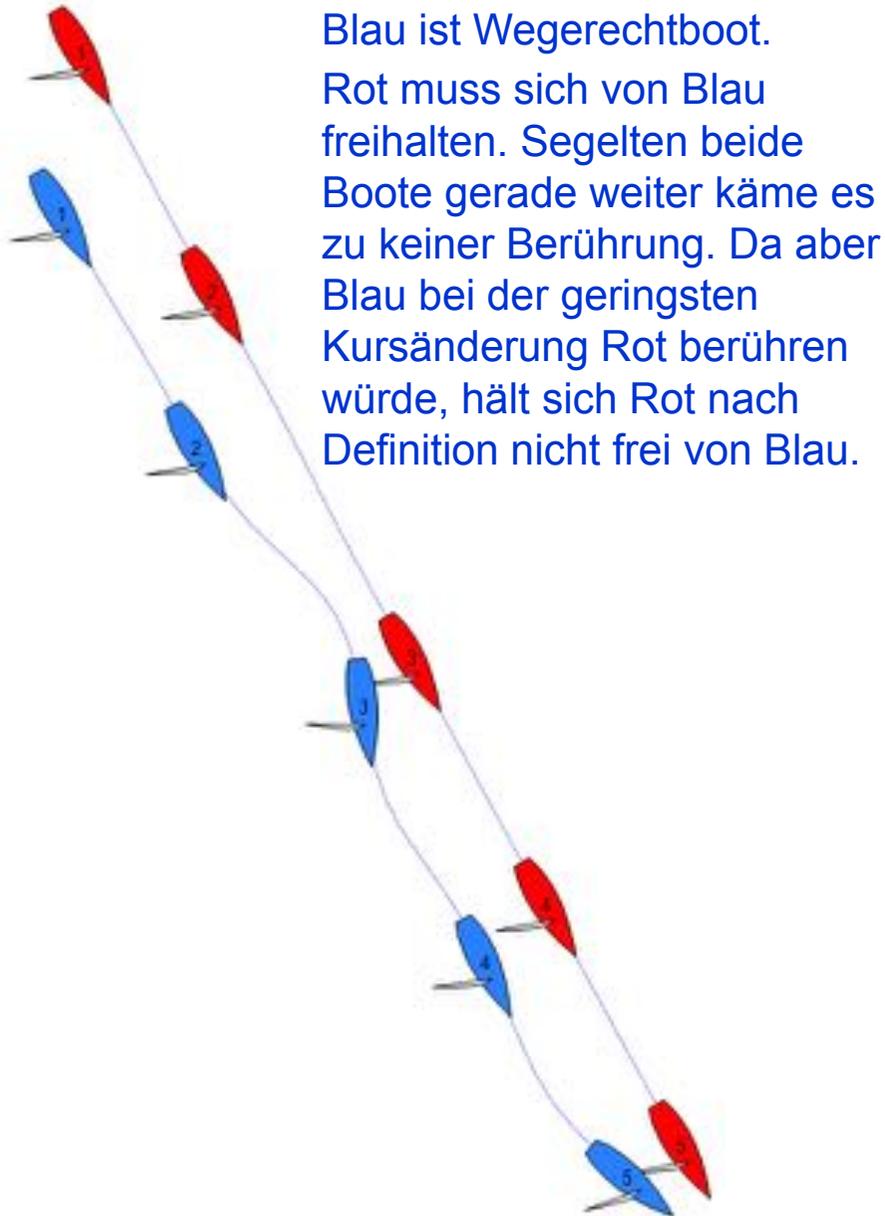
# Definition *Freihalten*

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.

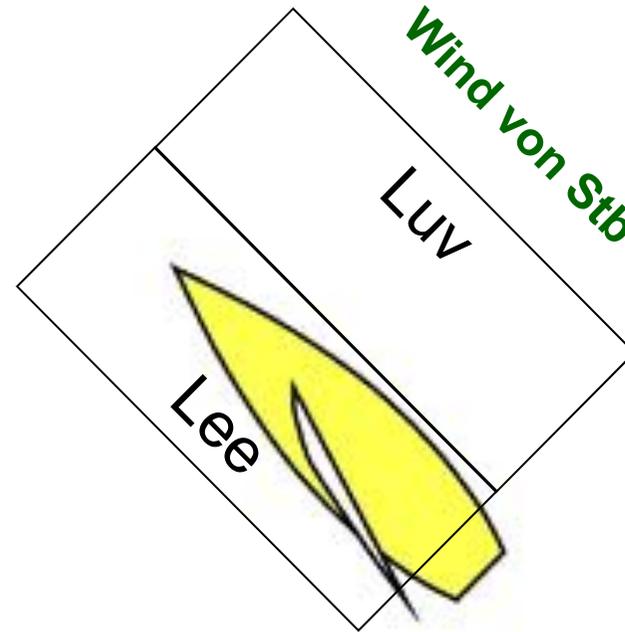
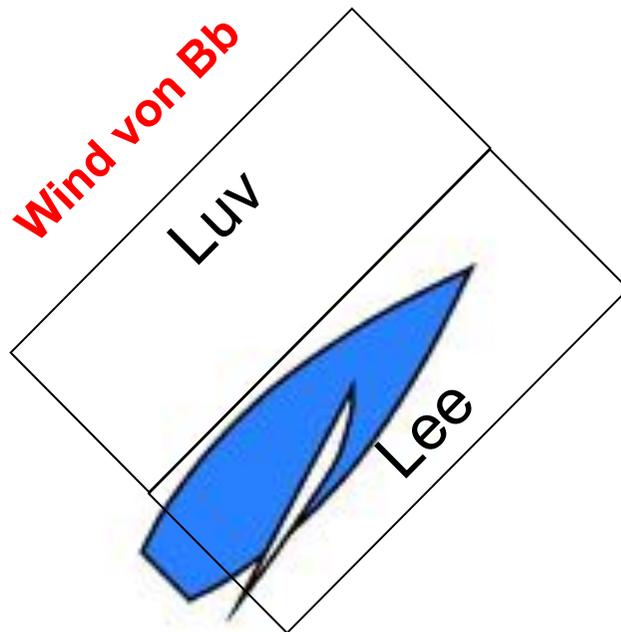


# Definition *Freihalten*



# Definition Schlag Stb oder Bb, Lee und Luv

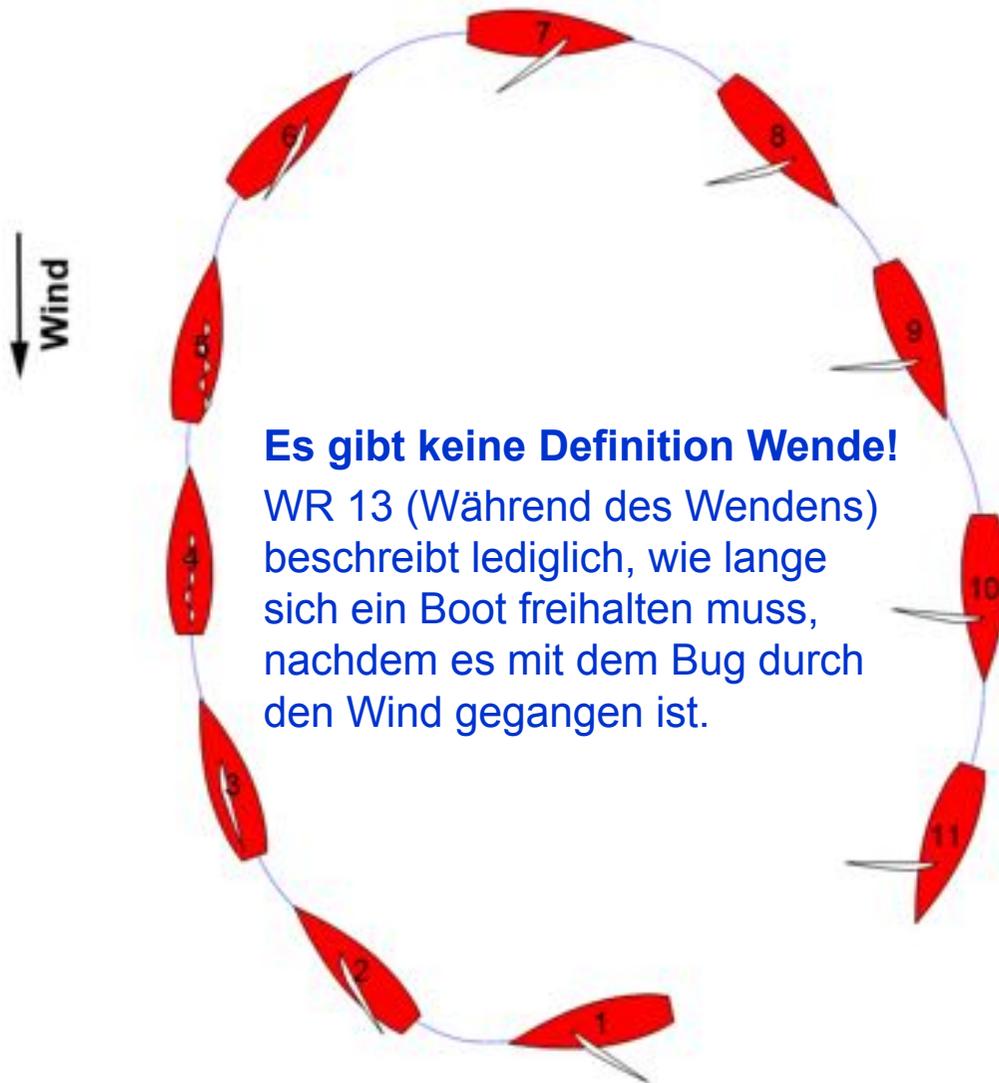
---



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



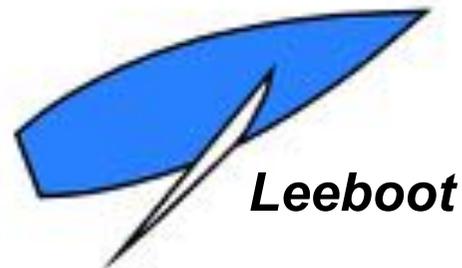
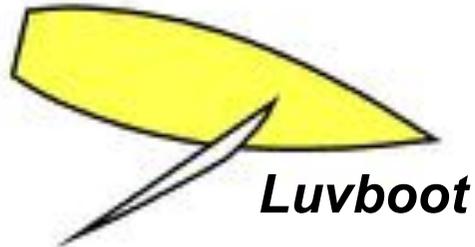
Die *Leeseite* eines Bootes ist die Seite, die vom Wind abgewandt ist oder, wenn es im Wind ist, abgewandt war.

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).

# Definition Schlag Stb oder Bb, Lee und Luv

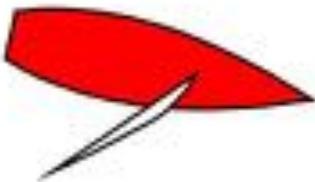
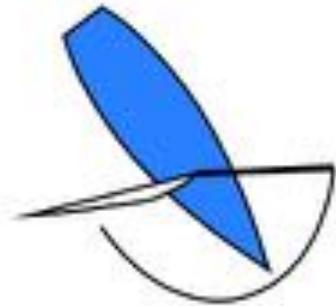
---



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 ?

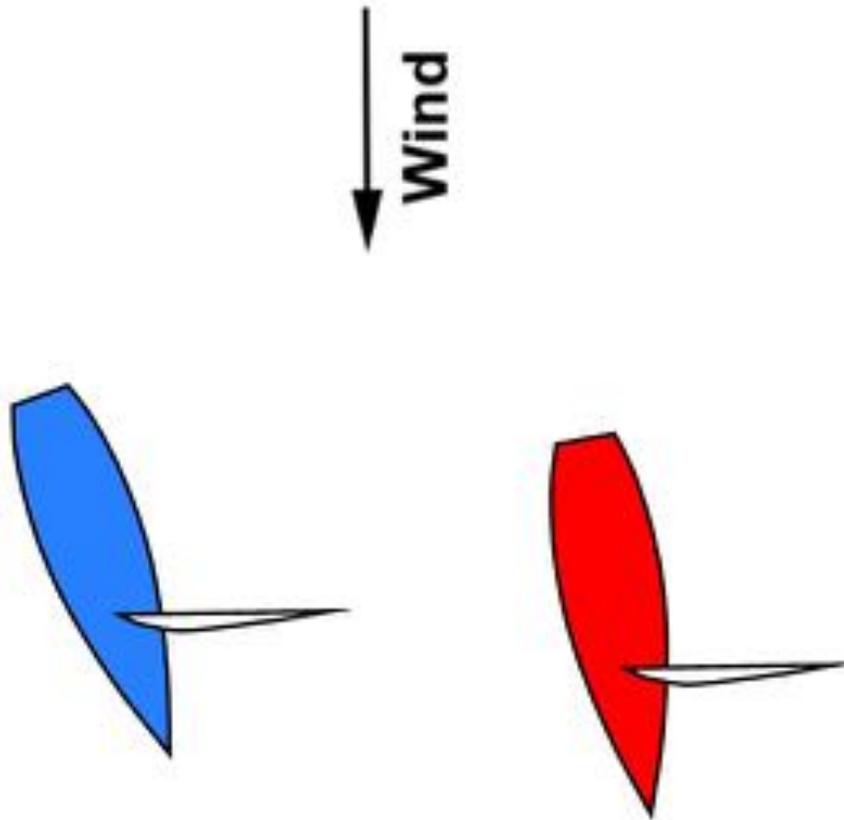
---



Rot (in Lee von Blau)

# Wer ist Leeboot ?

---

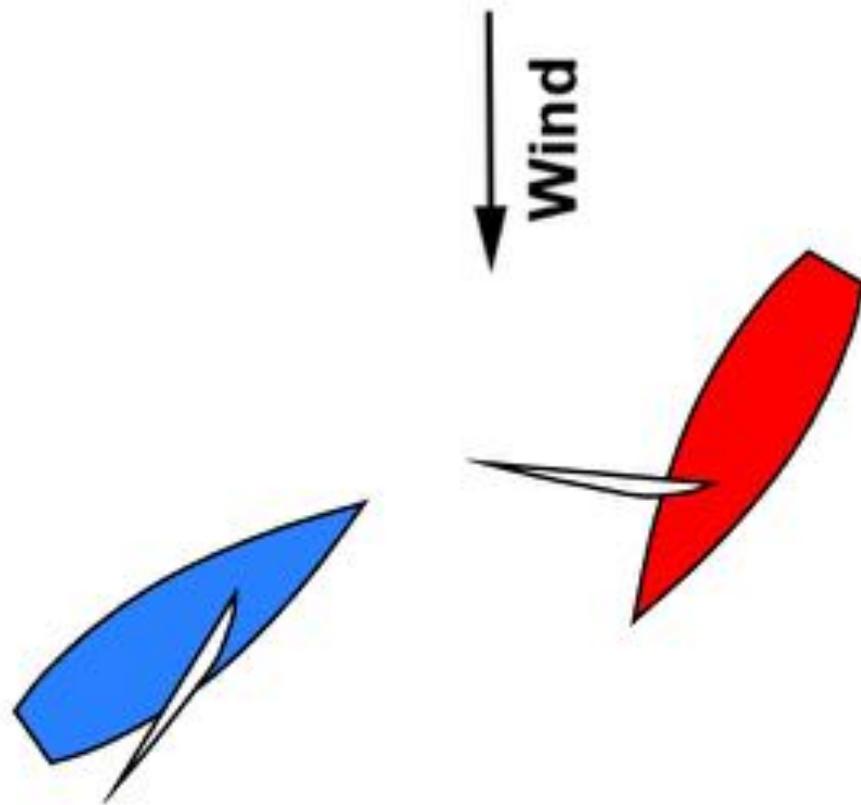


Rot:

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

# Wer ist Leeboot ?

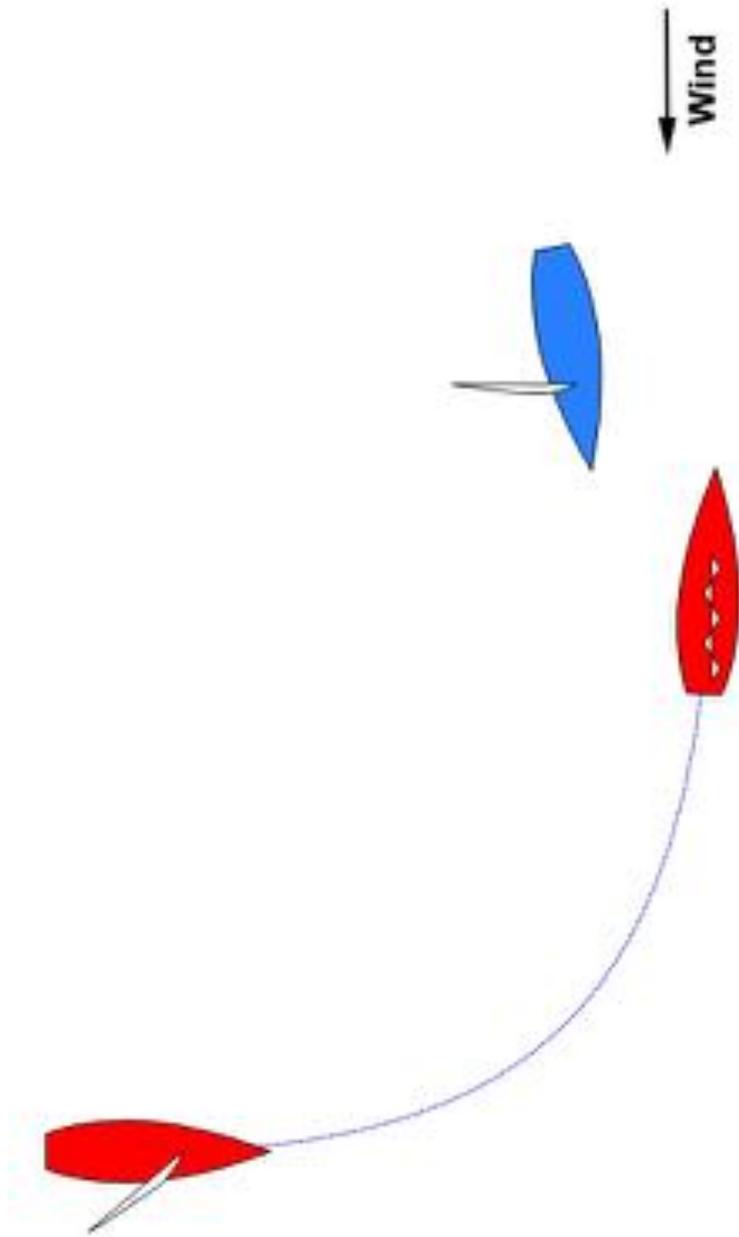
---



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.

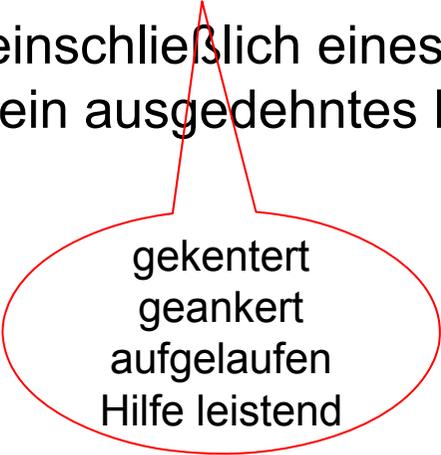
... in guter Seemannschaft ...?

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*

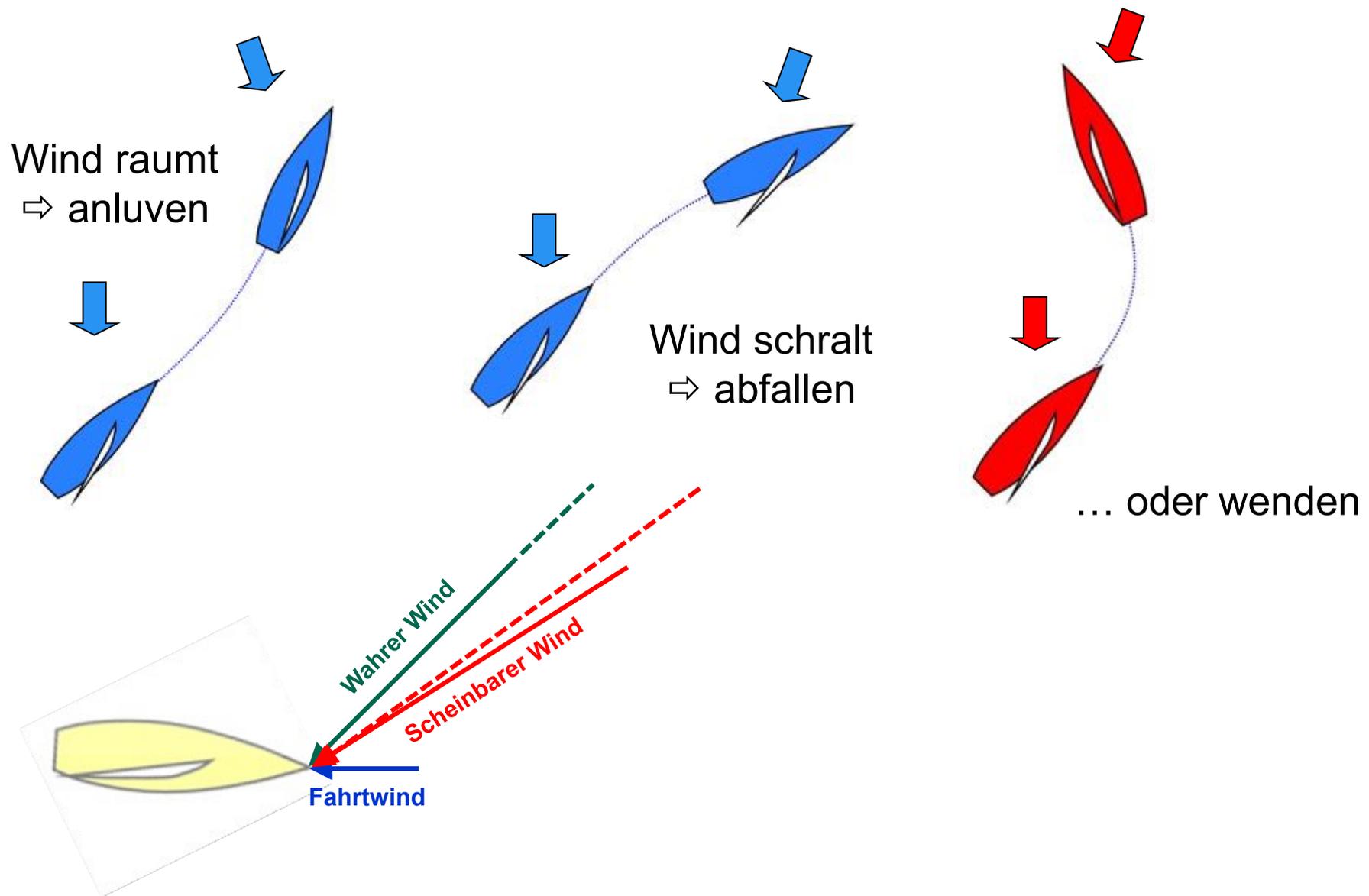
---

- ✓ 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.



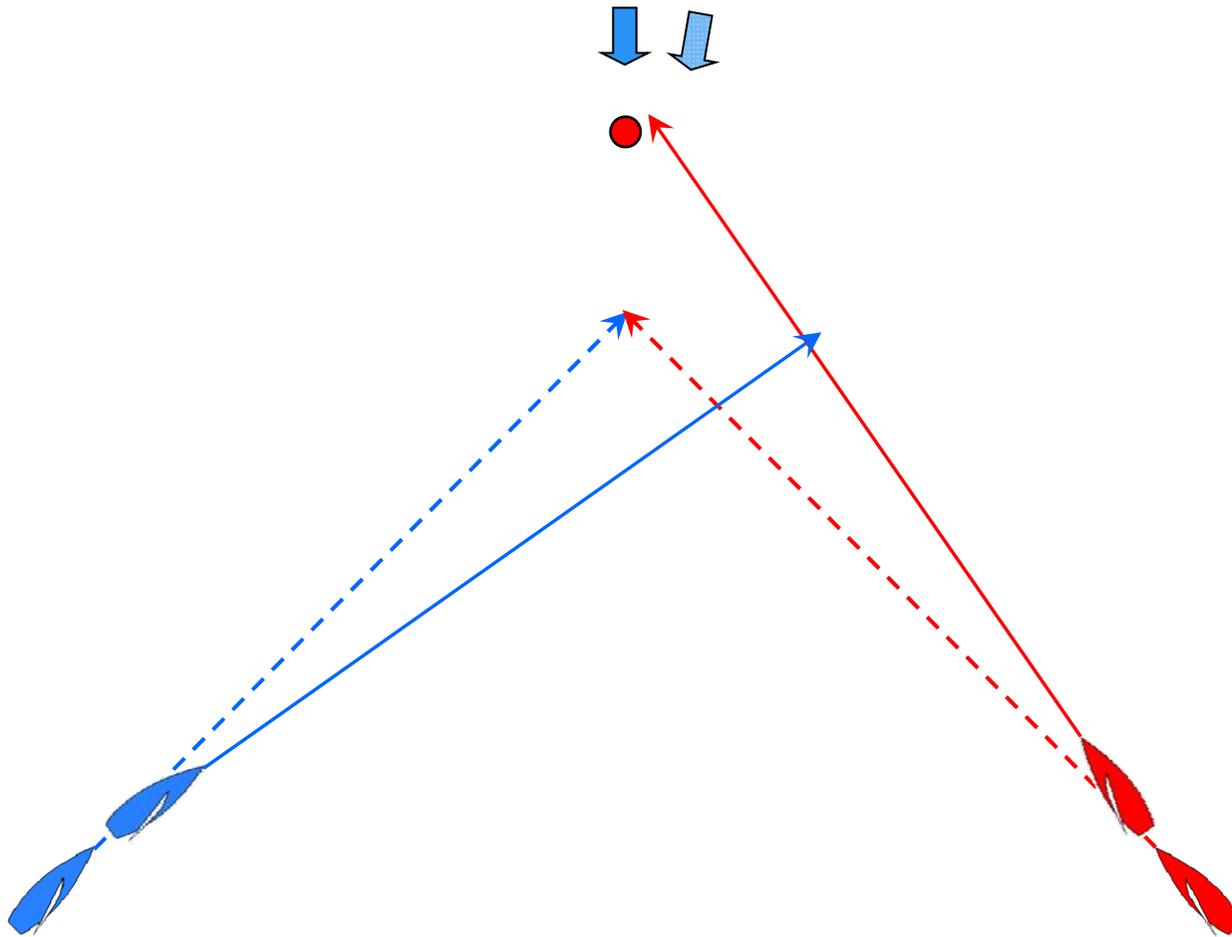
gekentert  
geankert  
aufgelaufen  
Hilfe leistend

# Kreuz - Grundlagen



# Kreuz - Grundlagen

---

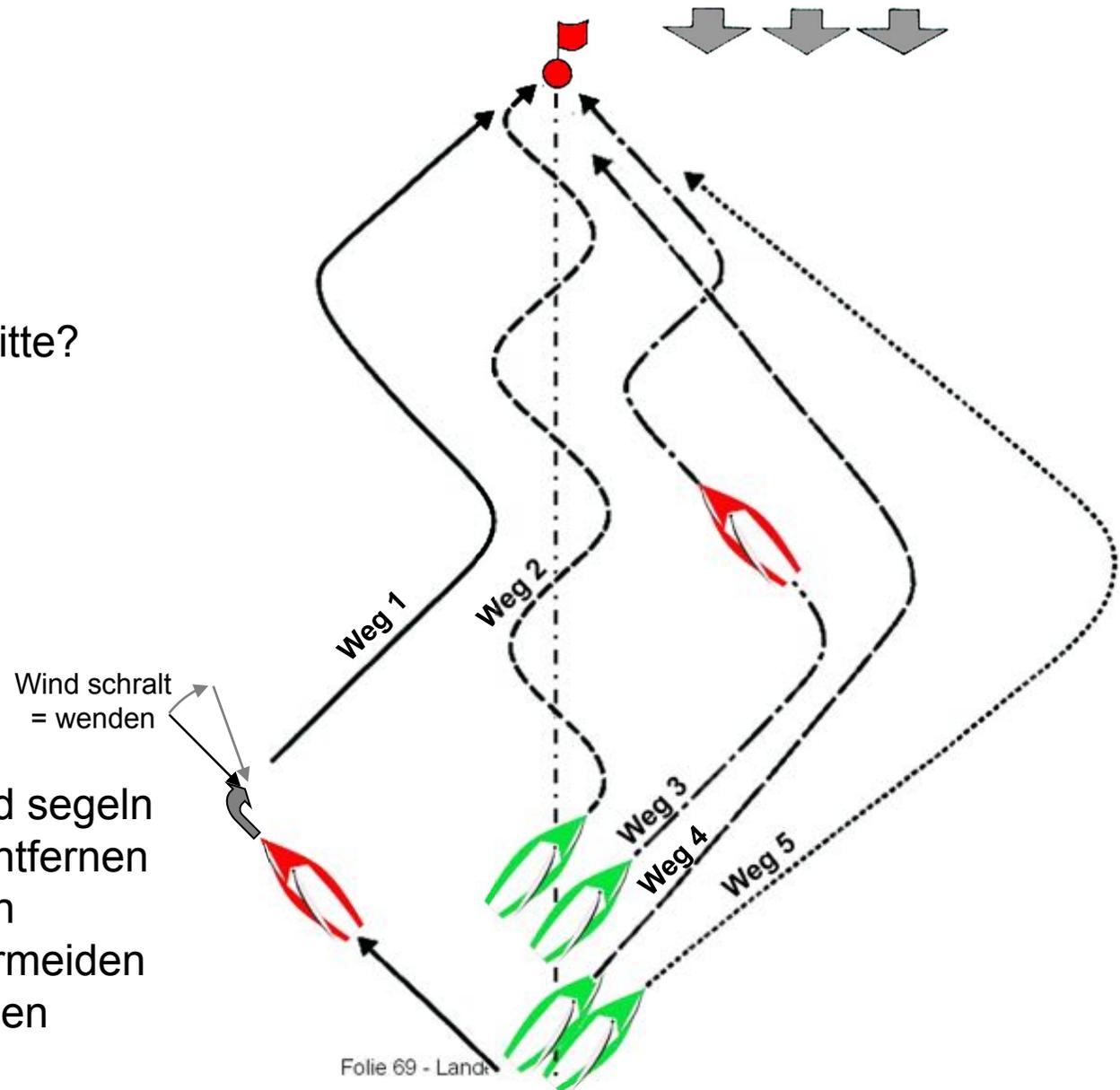


Dreht der Wind um 10 Grad nach links, kann Rot um 10 Grad höher laufen und Blau muss 10 Grad abfallen.

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 - Grundlagen

- ✓ Weg zur Luvtonne
  - ✓ wo liegt sie
  - ✓ wie dreht der Wind
  - ✓ wo ist der lange, wo der kurze Schlag
- ✓ Freisegeln
- ✓ Rechte oder link Seite, Mitte?

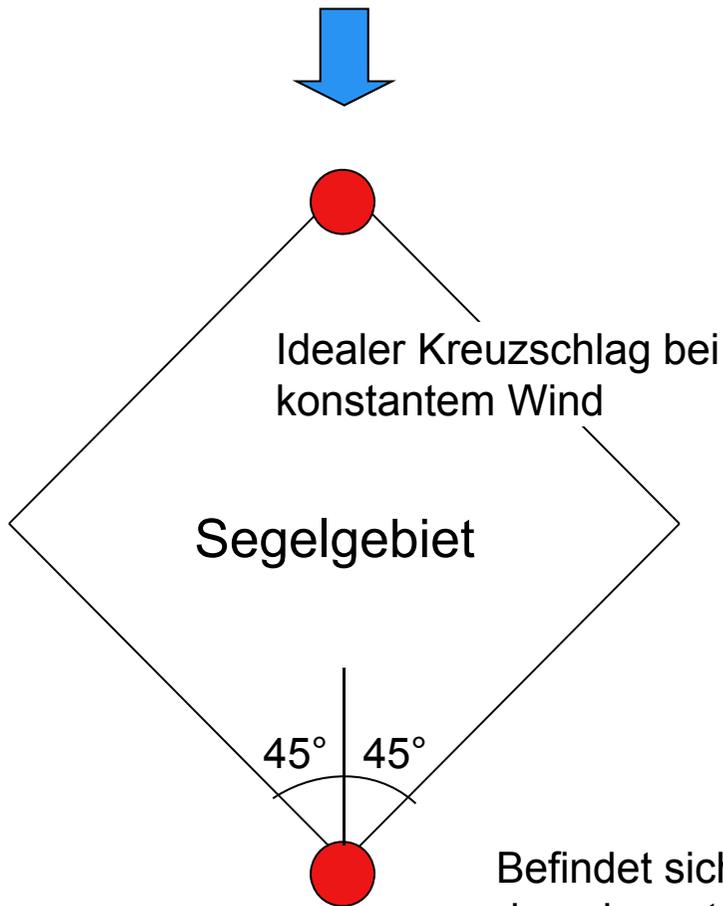


- ✓ Möglichst mit freiem Wind segeln
- ✓ Nicht zu weit vom Feld entfernen
- ✓ Jeden Winddreher nutzen
- ✓ Überflüssige Wenden vermeiden
- ✓ „Extremschläge“ vermeiden

# 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.



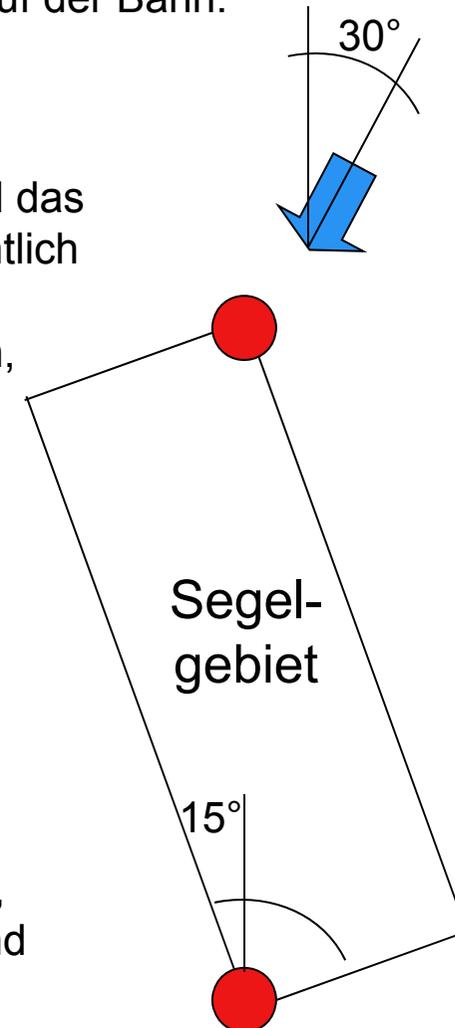
Idealer Kreuzschlag bei konstantem Wind

Segelgebiet

45° 45°

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

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



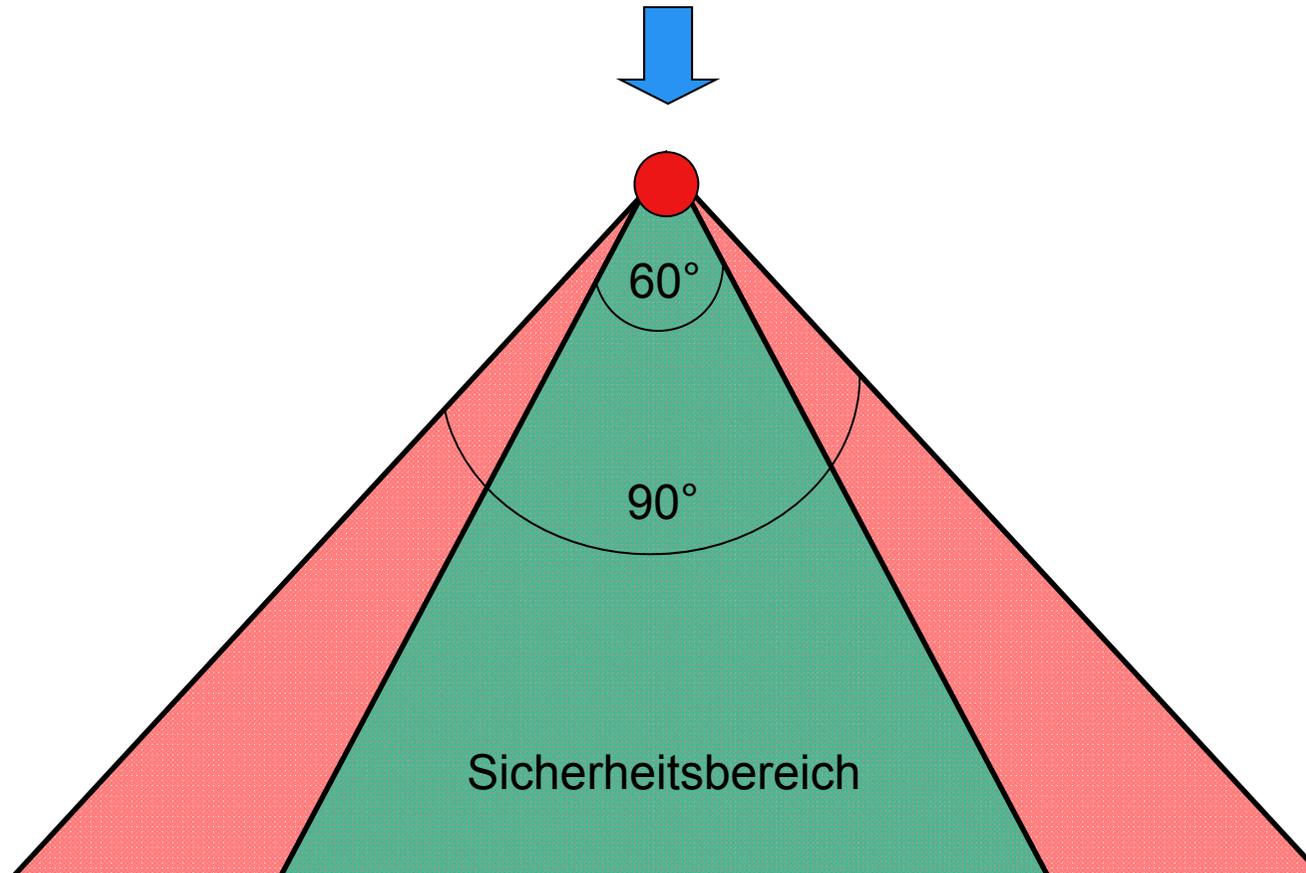
Segelgebiet

15°

30°

# Kreuz - Grundlagen

---

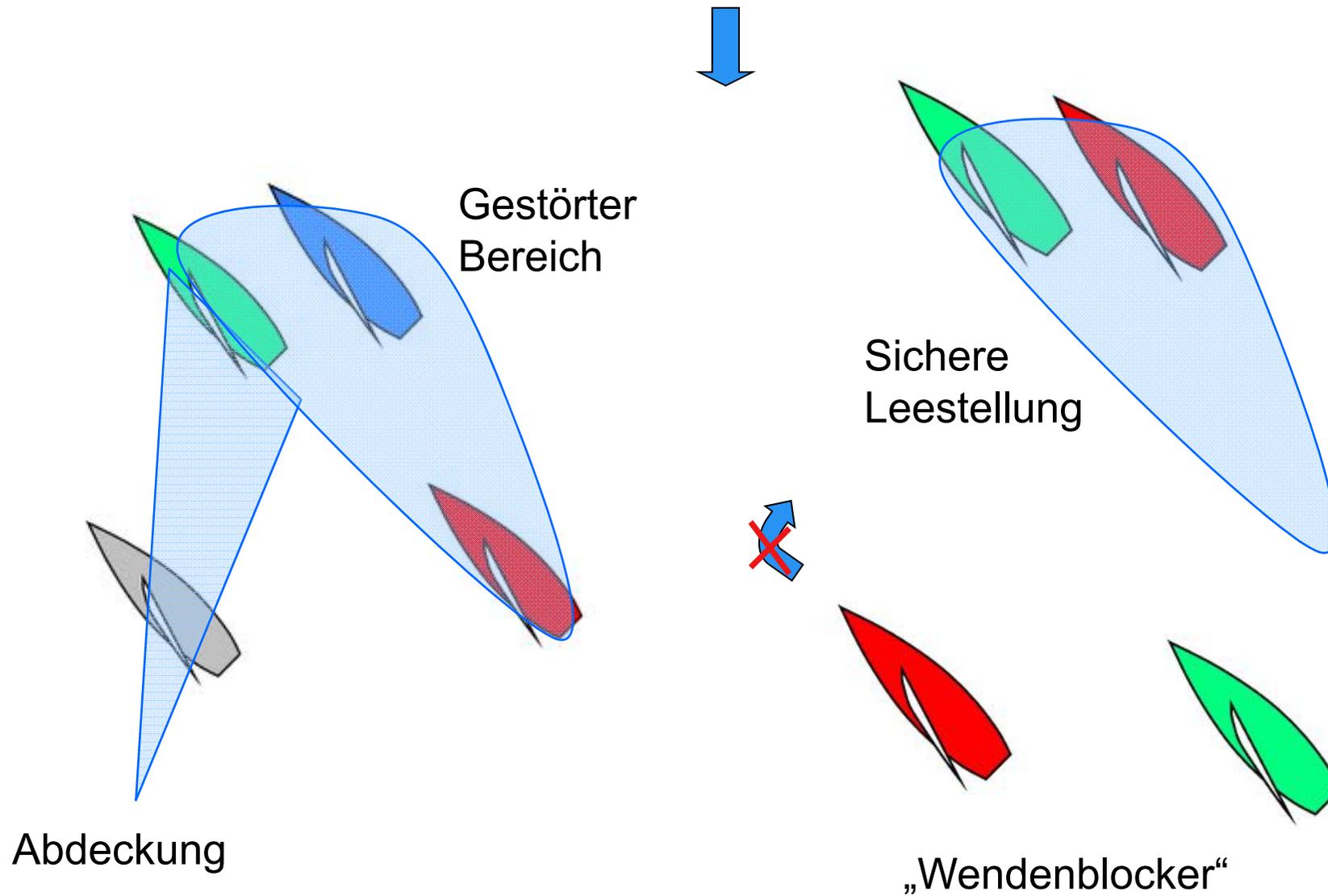


Bei unsicheren Windverhältnissen und wenn nicht sicher ist, dass eine Seite der Bahn durch Strom, lokalen Wind oder ähnliches bevorzugt ist, sollte man sich im „Sicherheitsbereich“ aufhalten und keinesfalls über die 60 Grad aber auf gar keinen Fall über die Anliegelinie zur Tonne hinaus fahren.

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

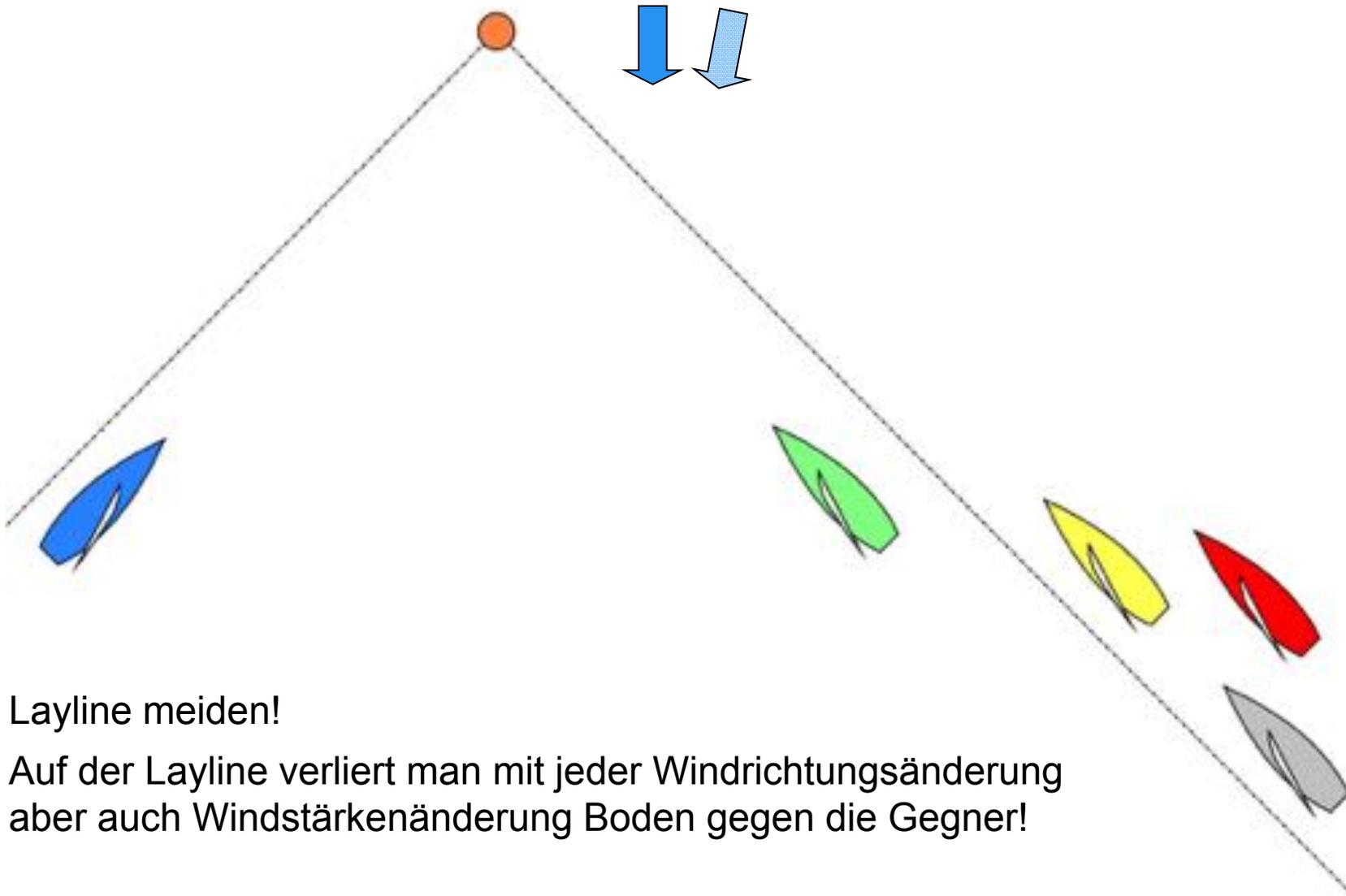
# Kreuz - Grundlagen

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



# Kreuz - Grundlagen

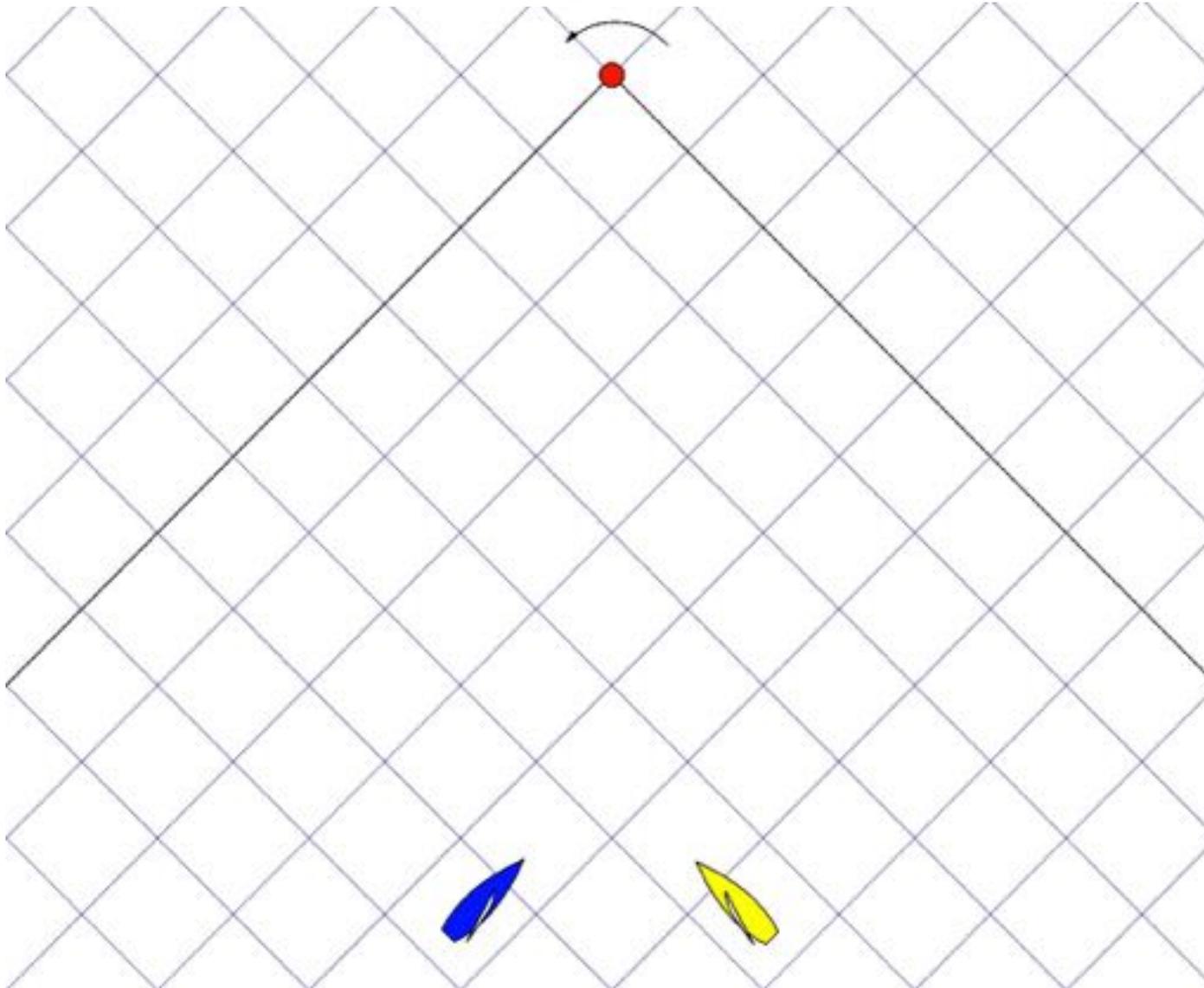
---



# Regeln und Taktik

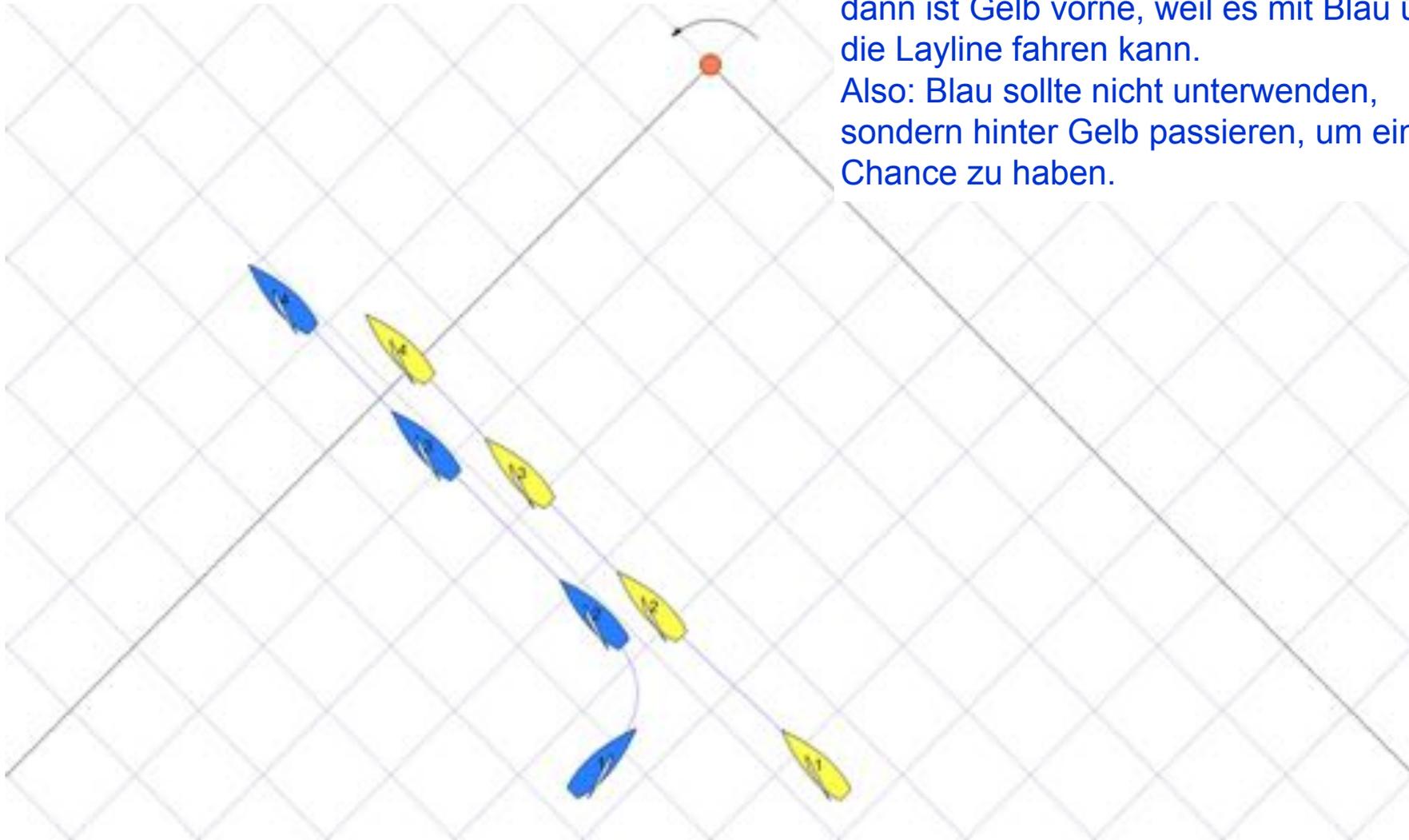
---

Welche Optionen hat das gelbe Boot?



# Regeln und Taktik

## Option 1

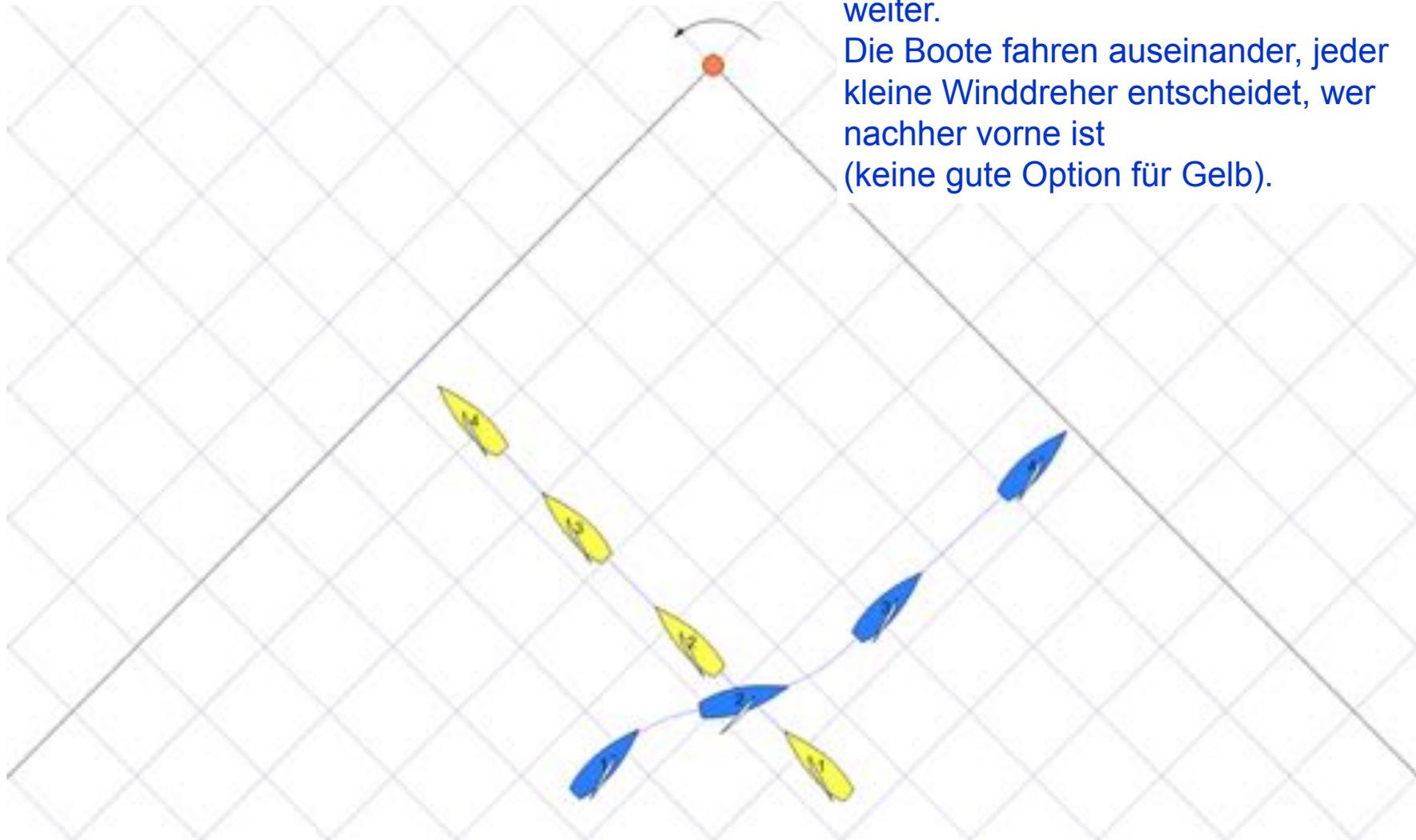


Blau unterwendet Gelb, Gelb fährt weiter, dann ist Gelb vorne, weil es mit Blau über die Layline fahren kann.

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

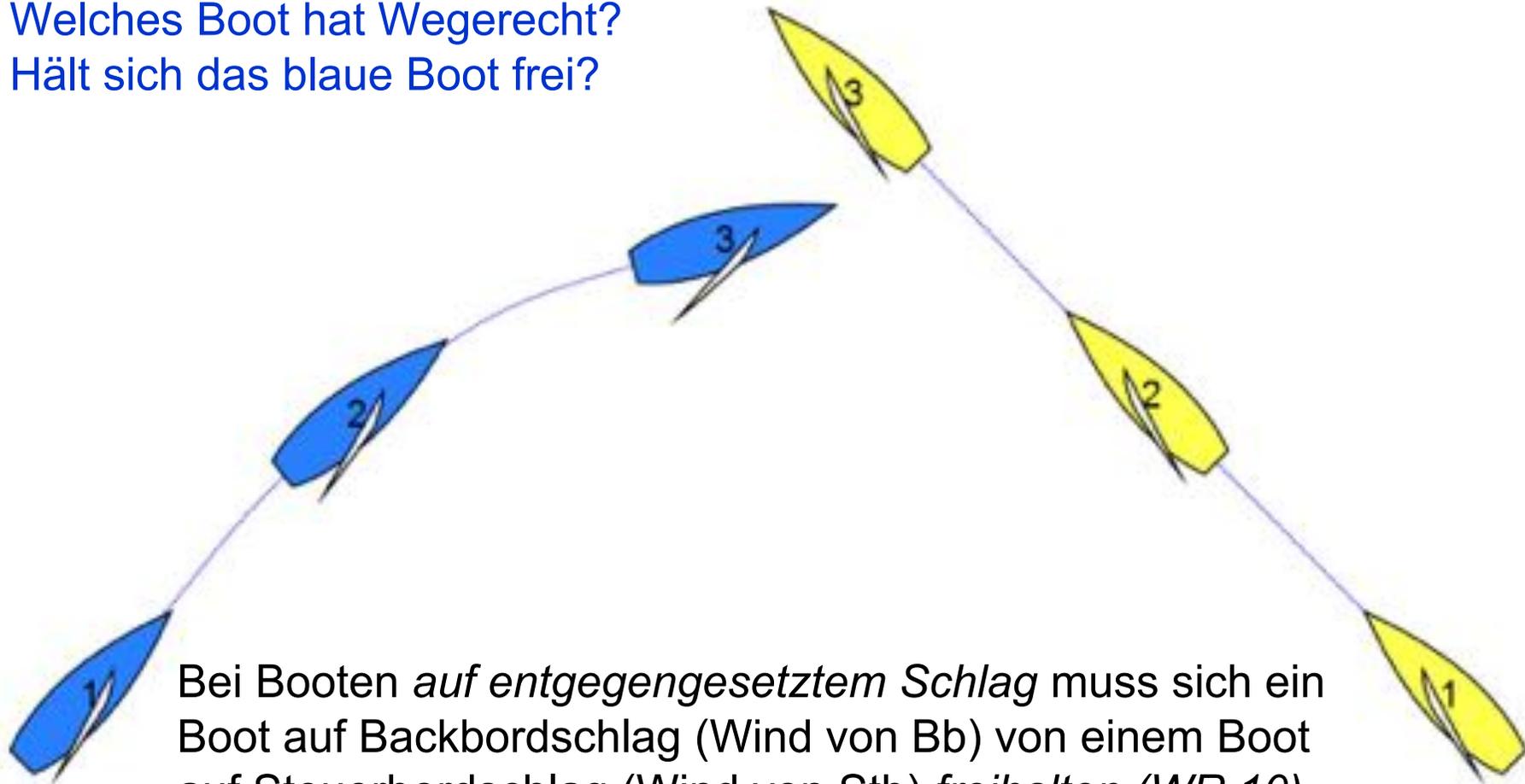
## Option 4

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

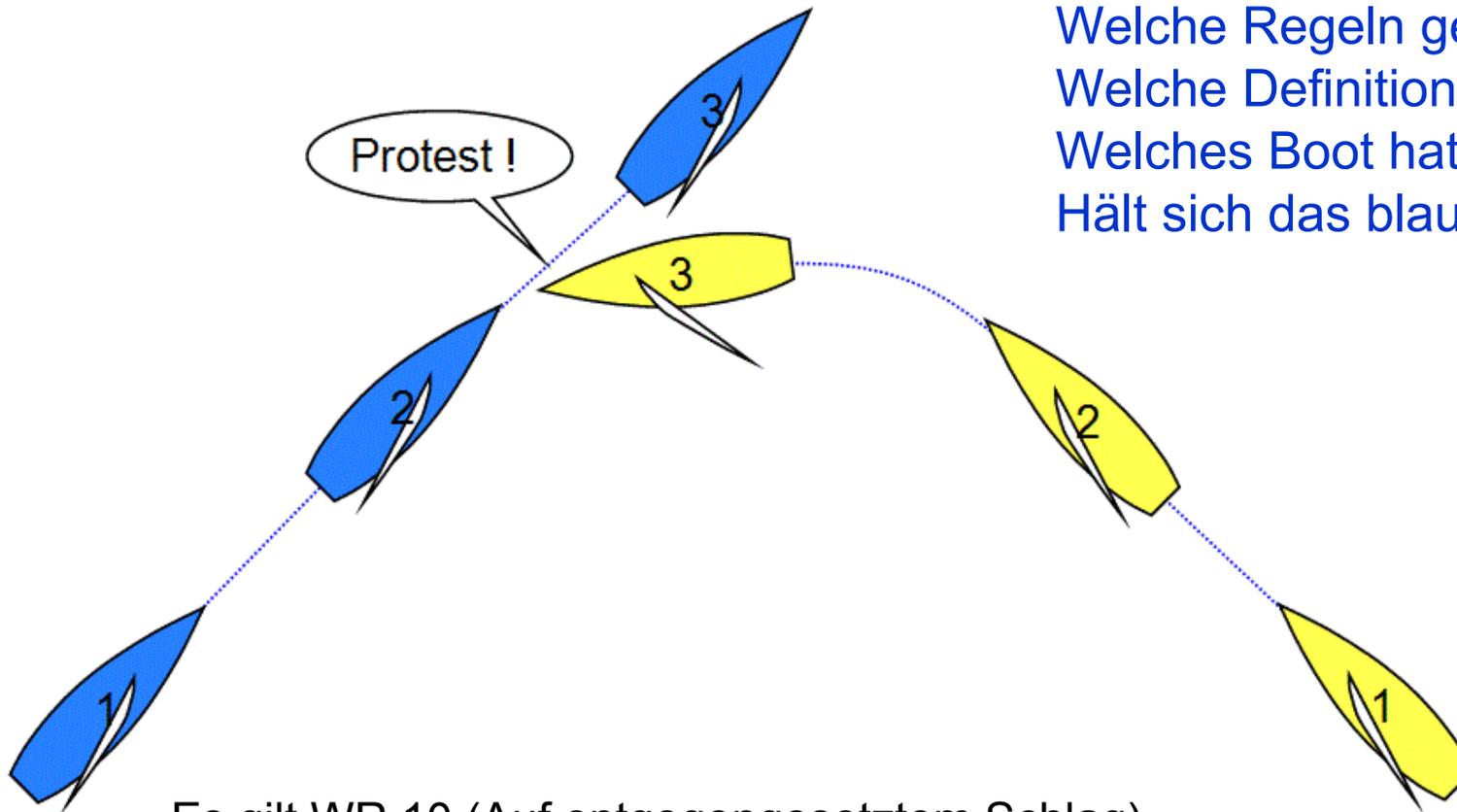
Welches Boot hat Wegerecht?  
Hält sich das blaue Boot frei?



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

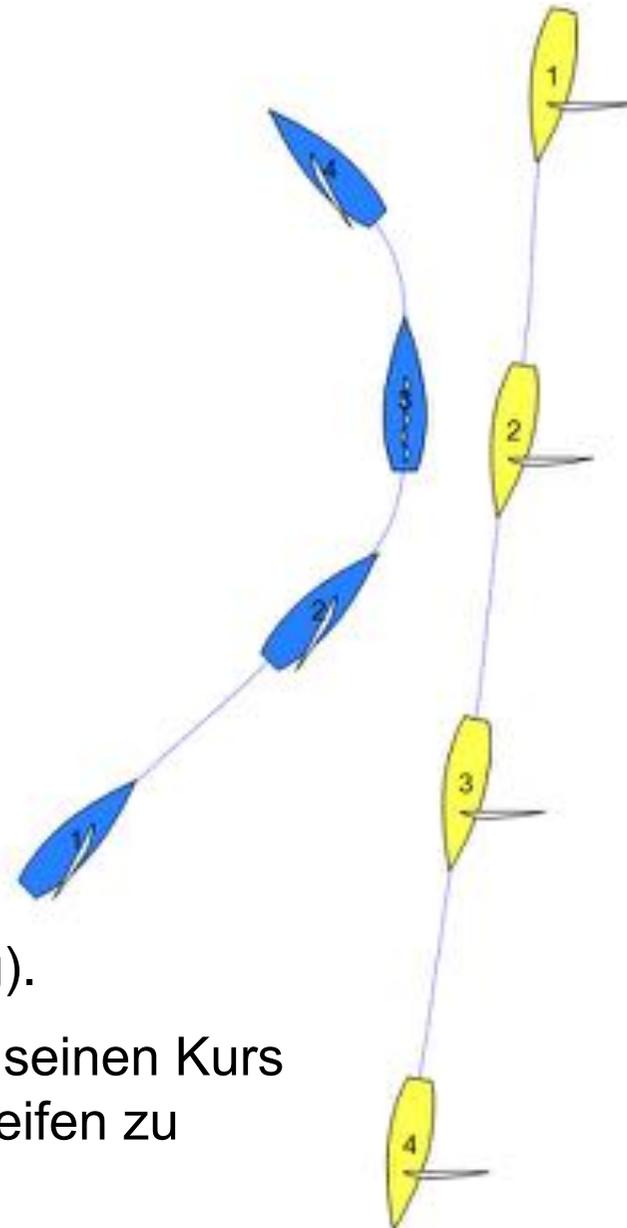


Welche Regeln gelten?  
Welche Definitionen?  
Welches Boot hat Wegerecht?  
Hält sich das blaue Boot frei?

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?

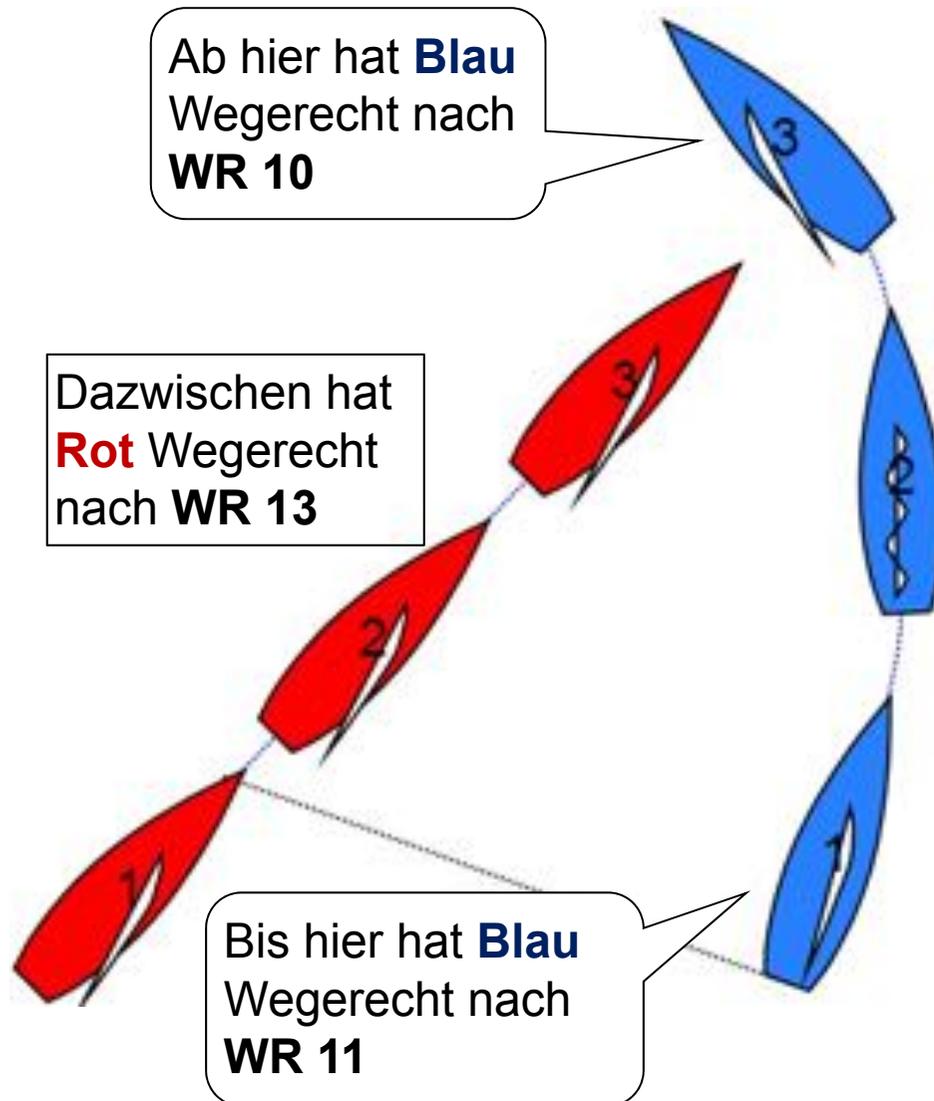


Es gilt WR 10 (Auf entgegengesetztem Schlag).

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)?



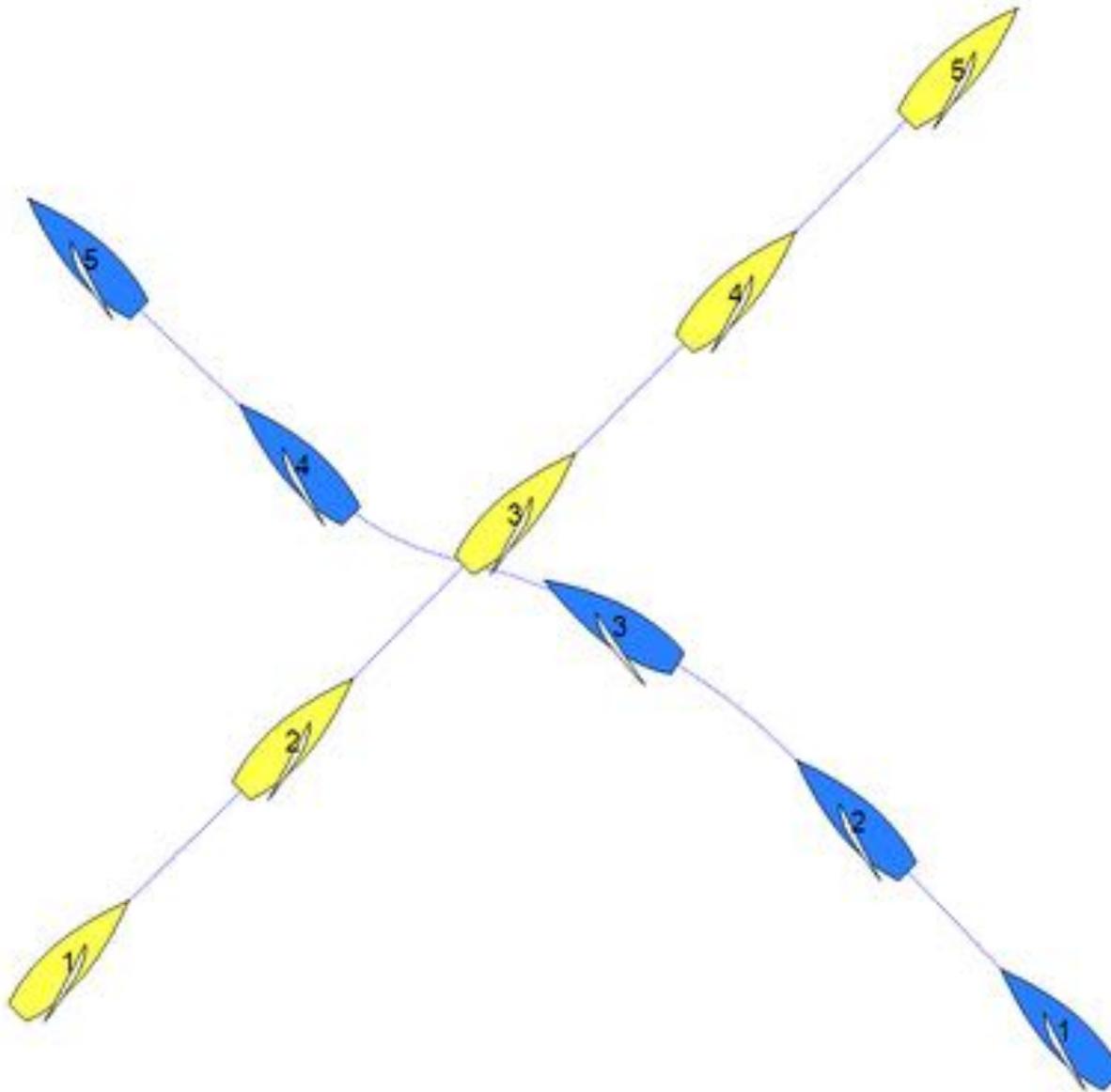
Bei Booten *auf entgegengesetztem Schlag* muss sich ein Boot auf Backbordschlag (Wind von Bb) von einem Boot auf Steuerbordschlag (Wind von Stb) *freihalten (WR 10)*.

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?

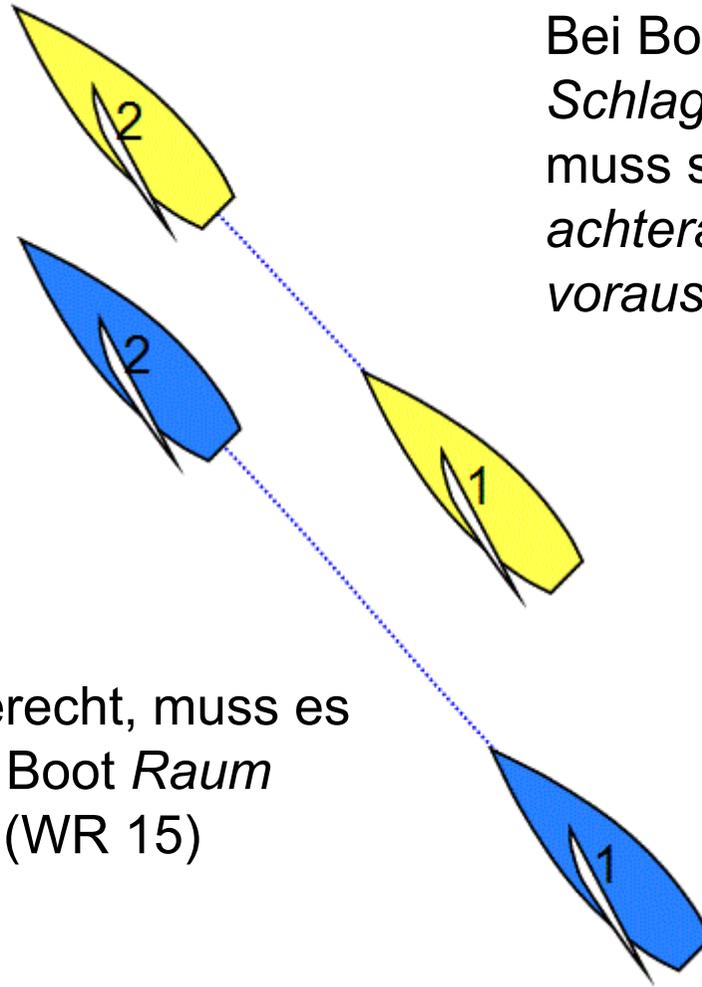
## WR 11

Blau hat Wegerecht

## WR 12

Gelb hat Wegerecht

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



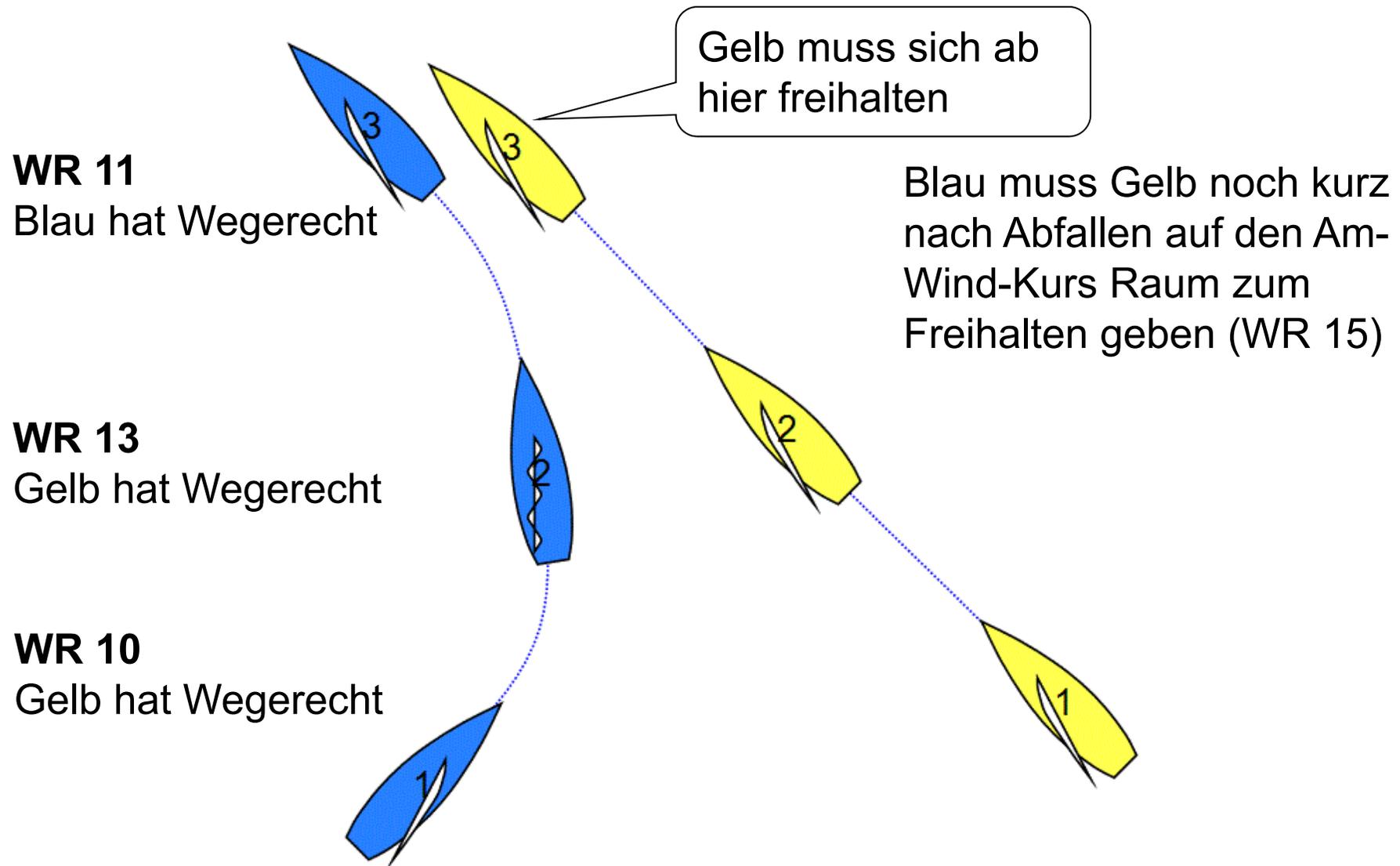
Bei Booten *auf gleichem Schlag*, die nicht *überlappen*, muss sich ein Boot *klar achteraus* von einem Boot *klar voraus freihalten* (WR 12).

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.

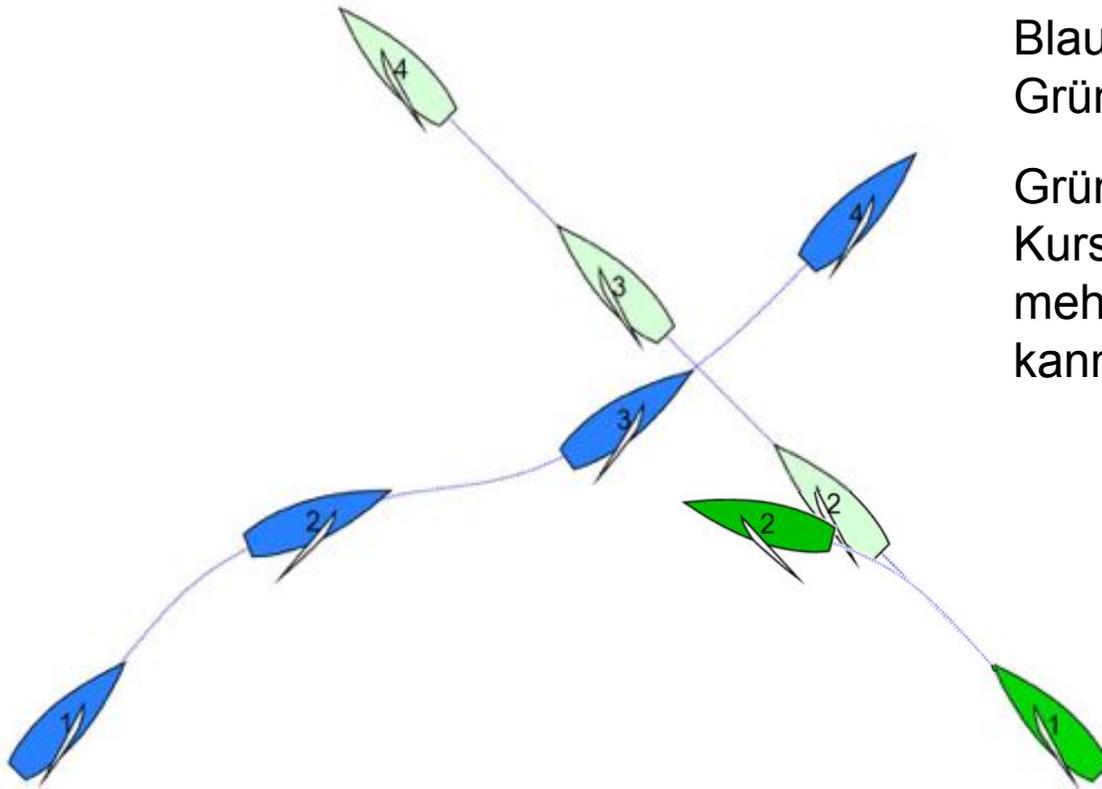
# Situationen auf der Kreuz

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



# 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.

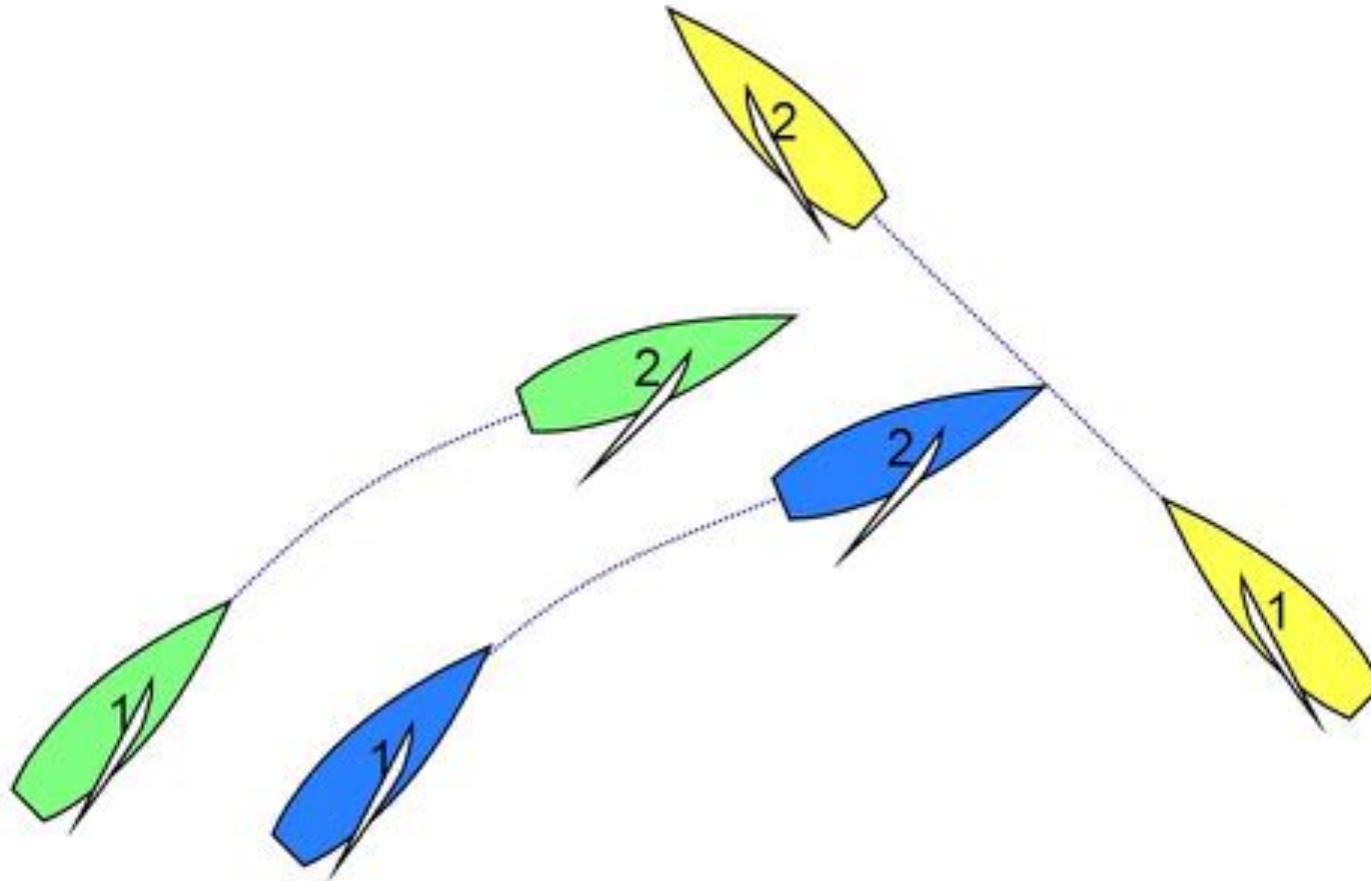
Ändert ein Boot mit Wegerecht den Kurs, muss es dem anderen Boot *Raum zum Freihalten* geben (WR 16.1).

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

---



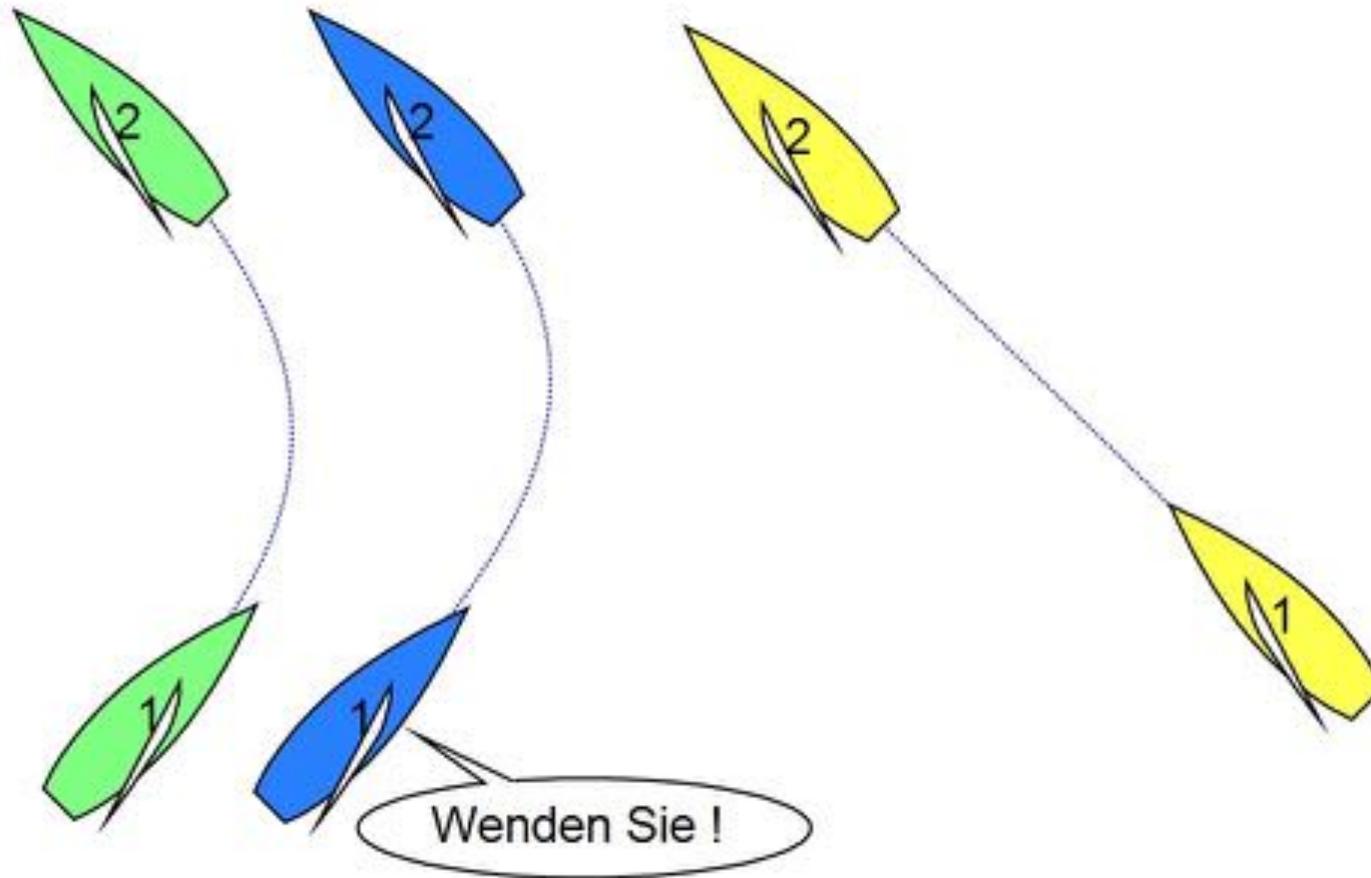
Gelb als Wegerechtboot ist *Hindernis* für Blau und Grün (WR 10).

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

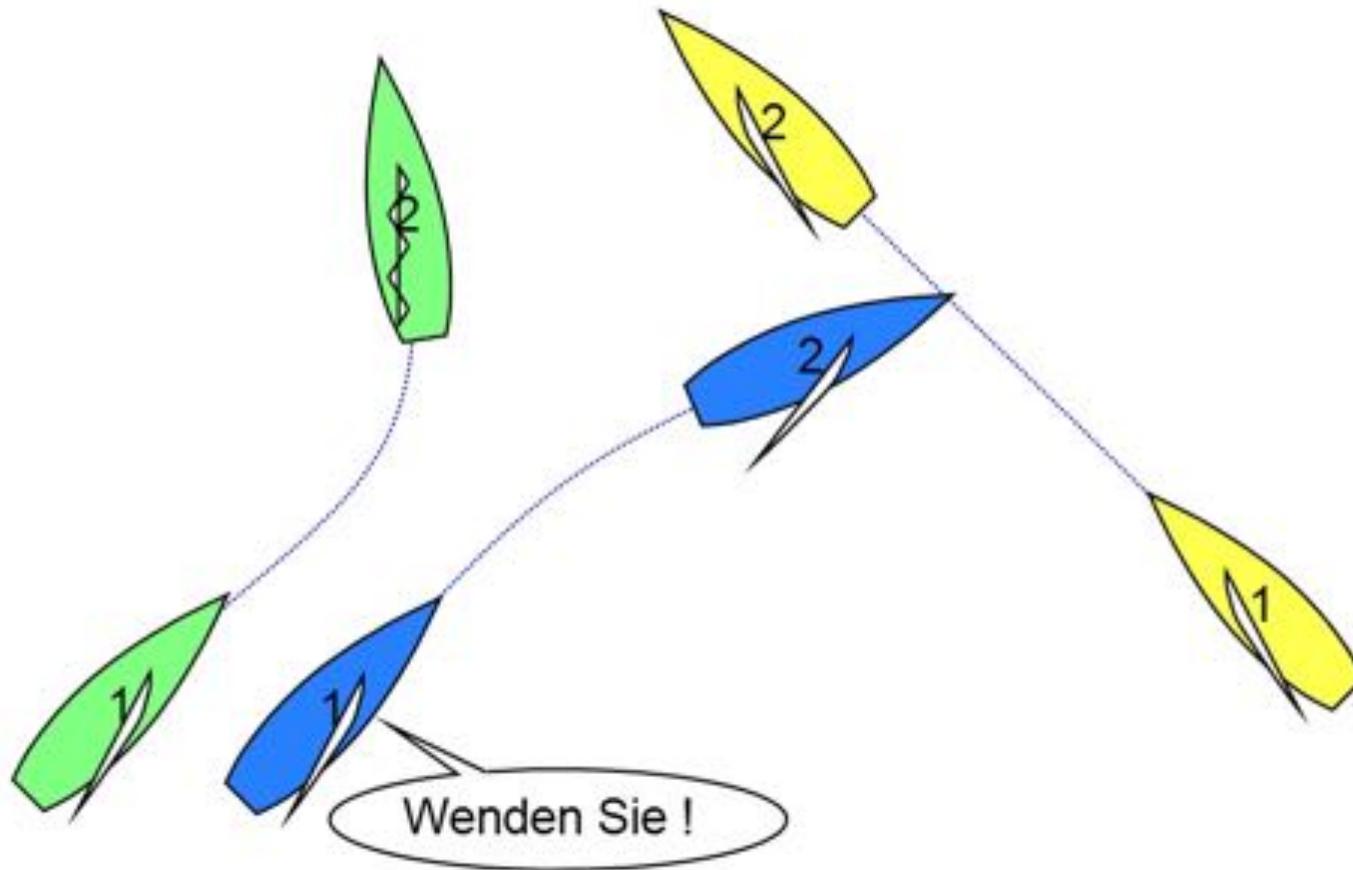
---



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

# Situationen auf der Kreuz

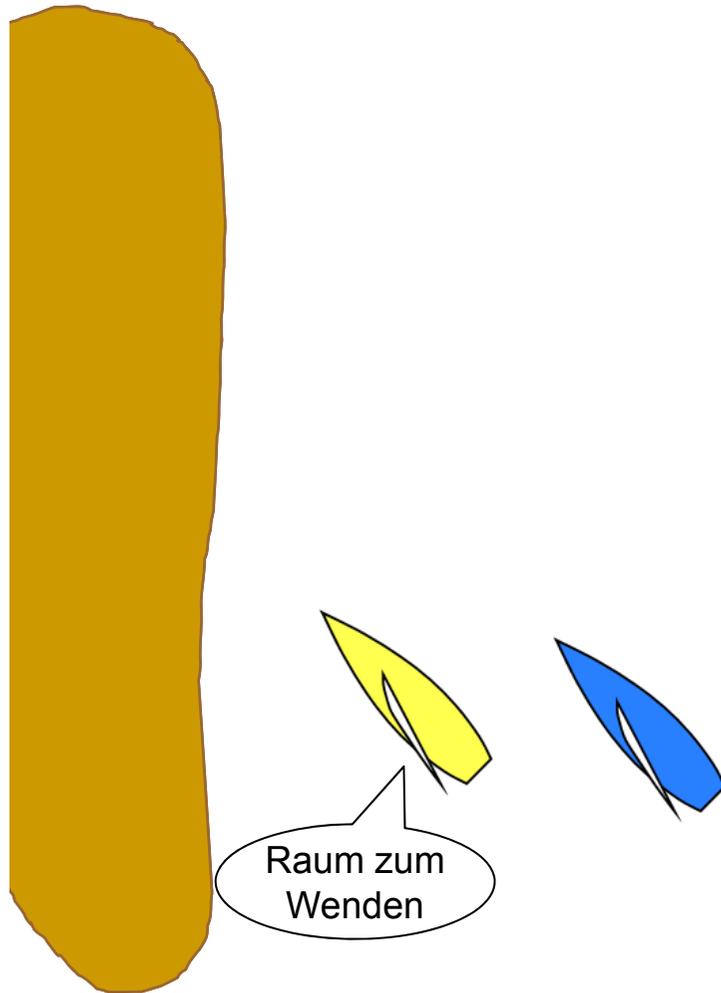
---



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.

# *Luvbahnmarke*



# 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

---

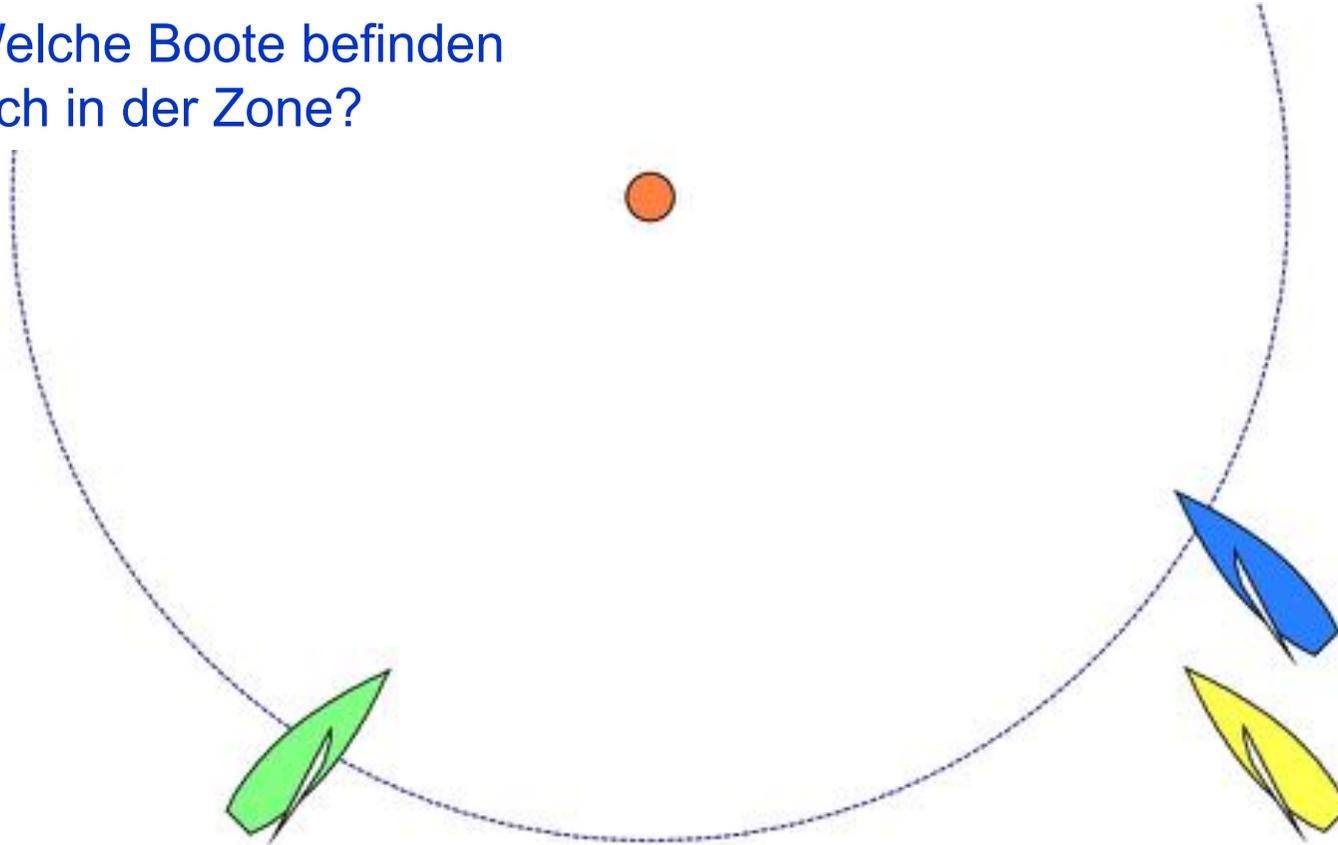
Der Bereich um eine *Bahnmarke* innerhalb eines Abstandes von drei der Rumpflängen des Bootes, das ihr näher ist. Ein Boot ist in der *Zone*, wenn irgendein Teil seines Rumpfes in der *Zone* ist.



# 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 *Bahnmarken-Raum*

---

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

Außerdem

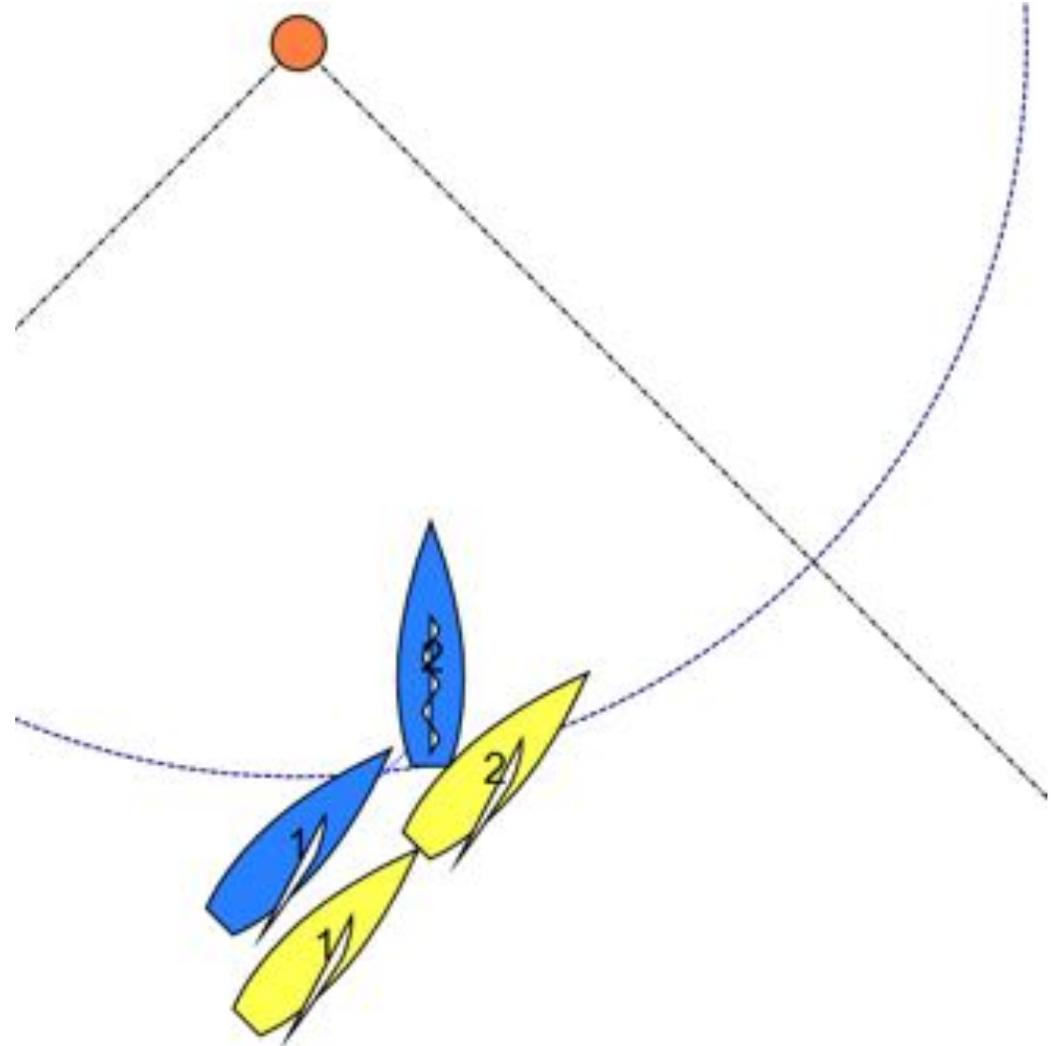
- a) der *Raum* um zur *Bahnmarke* zu segeln, wenn sein *richtiger Kurs* ist nahe an der *Bahnmarke* zu segeln (= direkter Kurs zur *Bahnmarke*) und
- b) der *Raum* um die *Bahnmarke* zu runden, wie es zum Absegeln der Bahn notwendig ist (= Raum z.B. zum Anluven).

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*

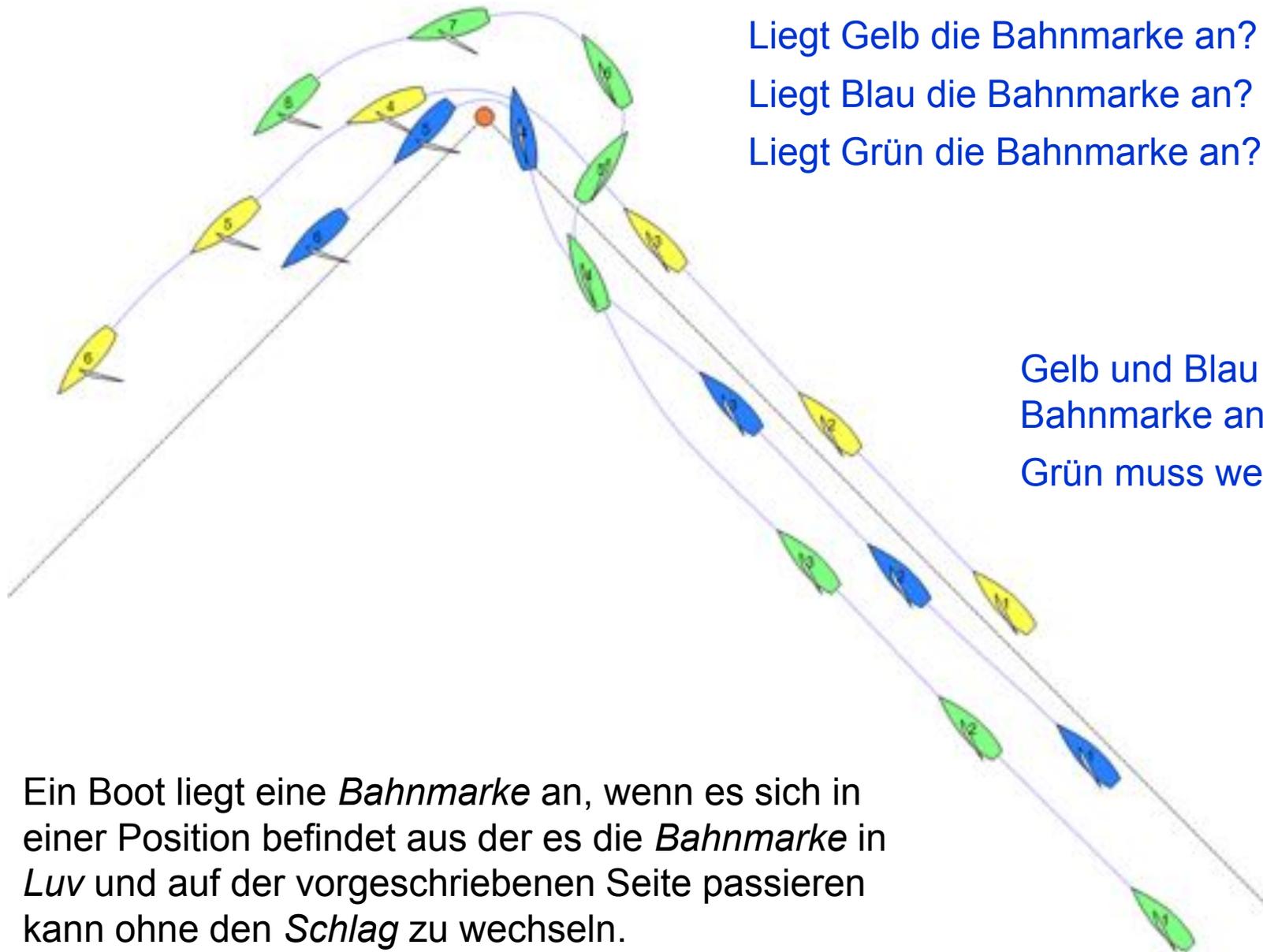
Muss Gelb Blau Raum für die Wende geben?

*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.

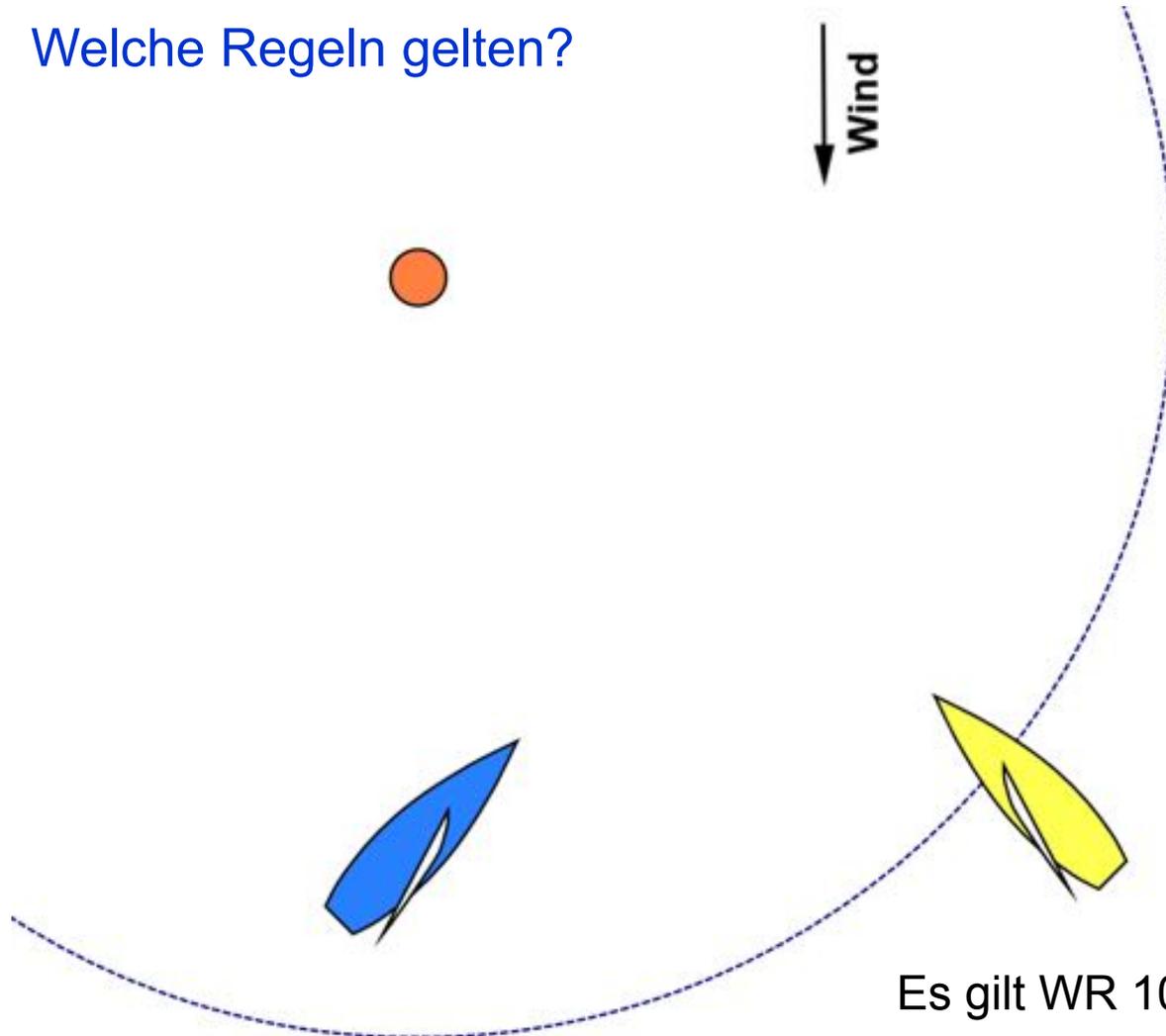
# Definition *Anliegen*



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.

# Situationen an der Luvtonne

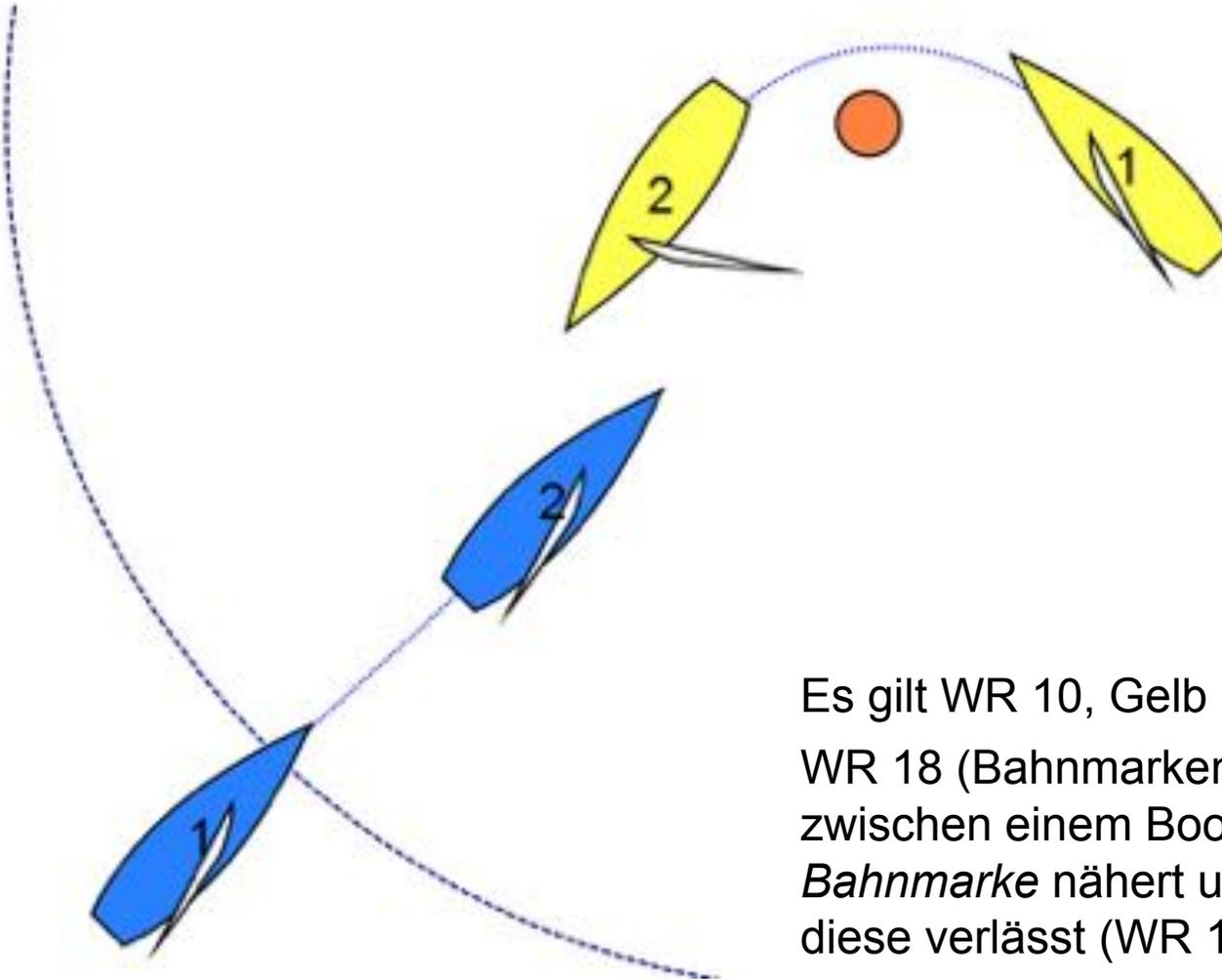
Welche Regeln gelten?



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 Luvtonne

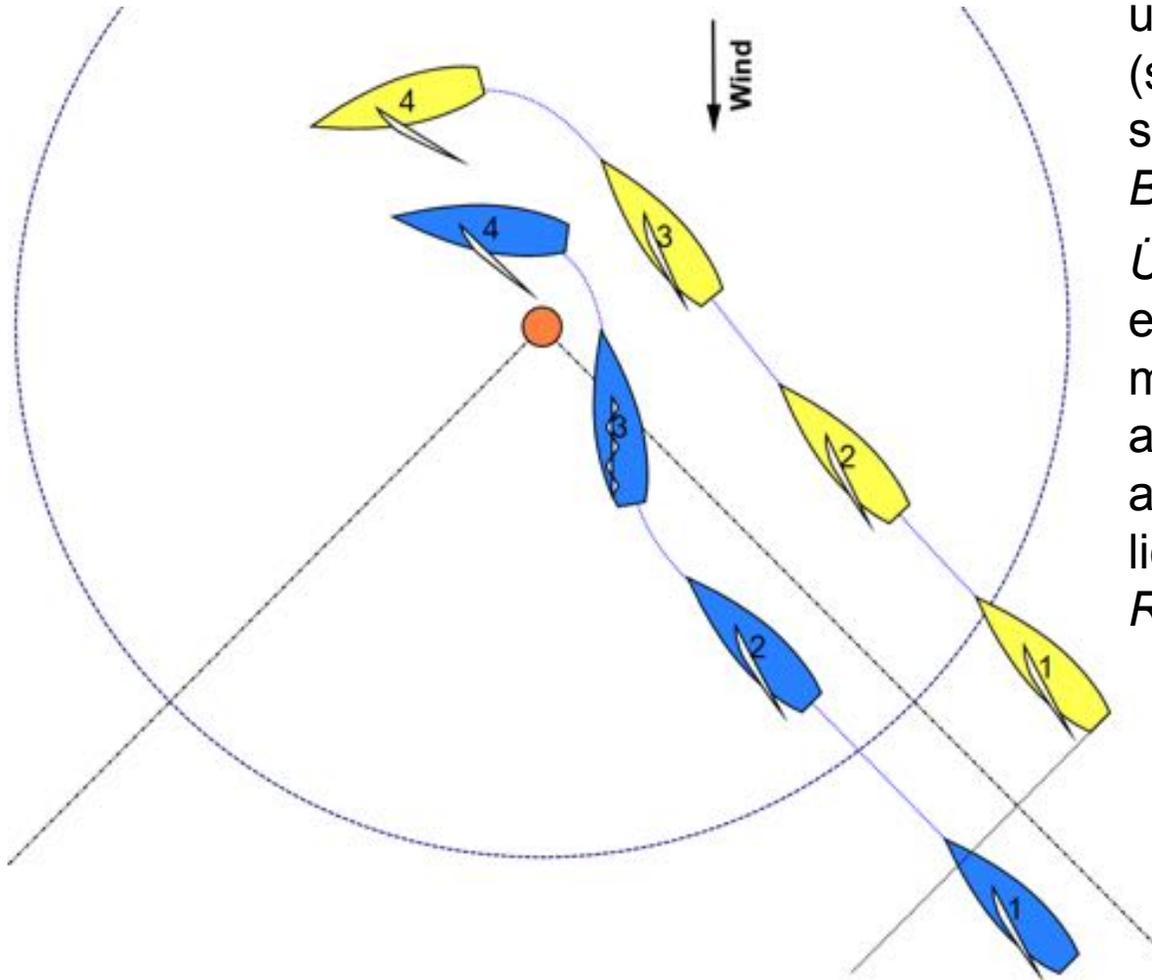
Welche Regeln gelten?



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 Luvtonne

Welche Regeln gelten?

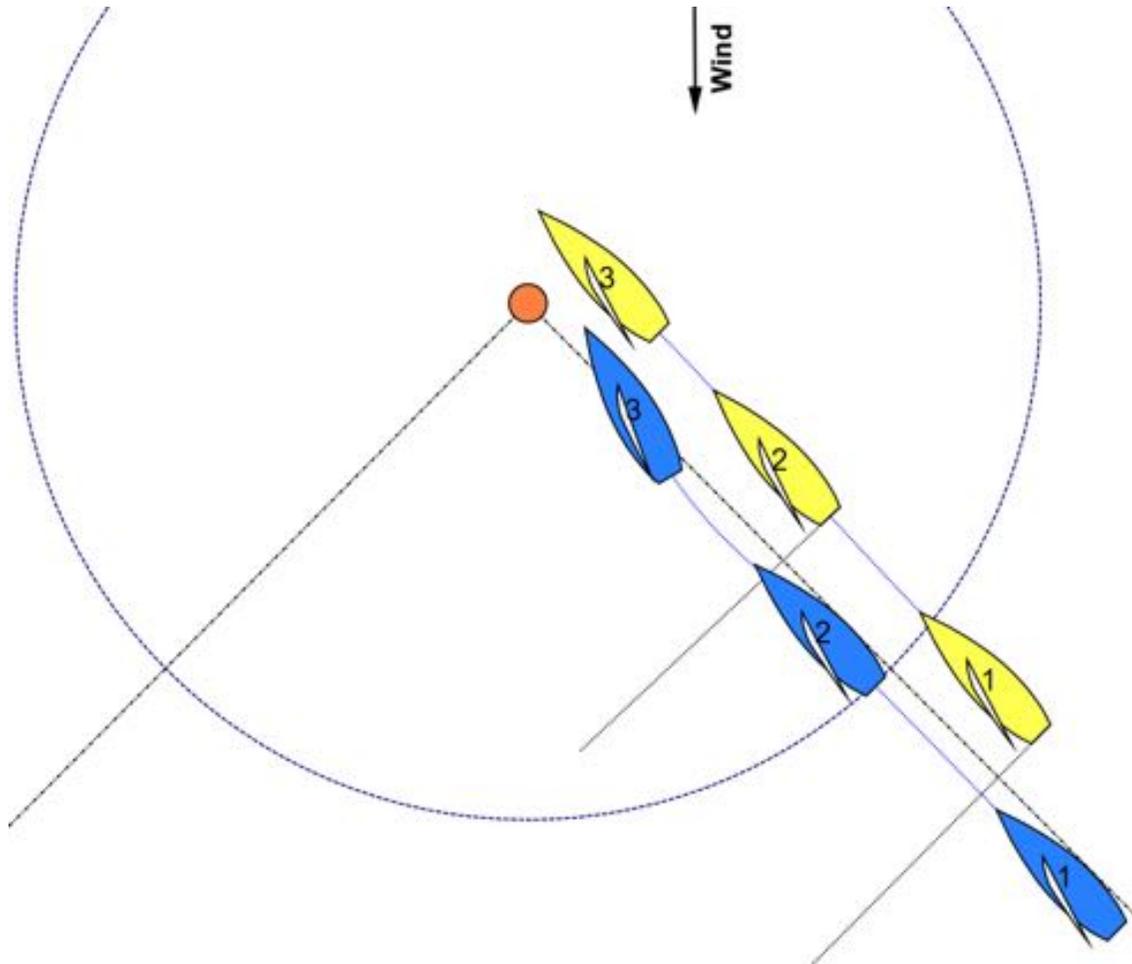


Blau ist Wegerechtboot (WR 11) und kann die Luvtonne *anliegen* (s. Definition *Anliegen*). Blau hat somit auch Anspruch auf *Bahnmarken-Raum* (WR 18.2).

*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 Luvtonne

Welche Regeln gelten?



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

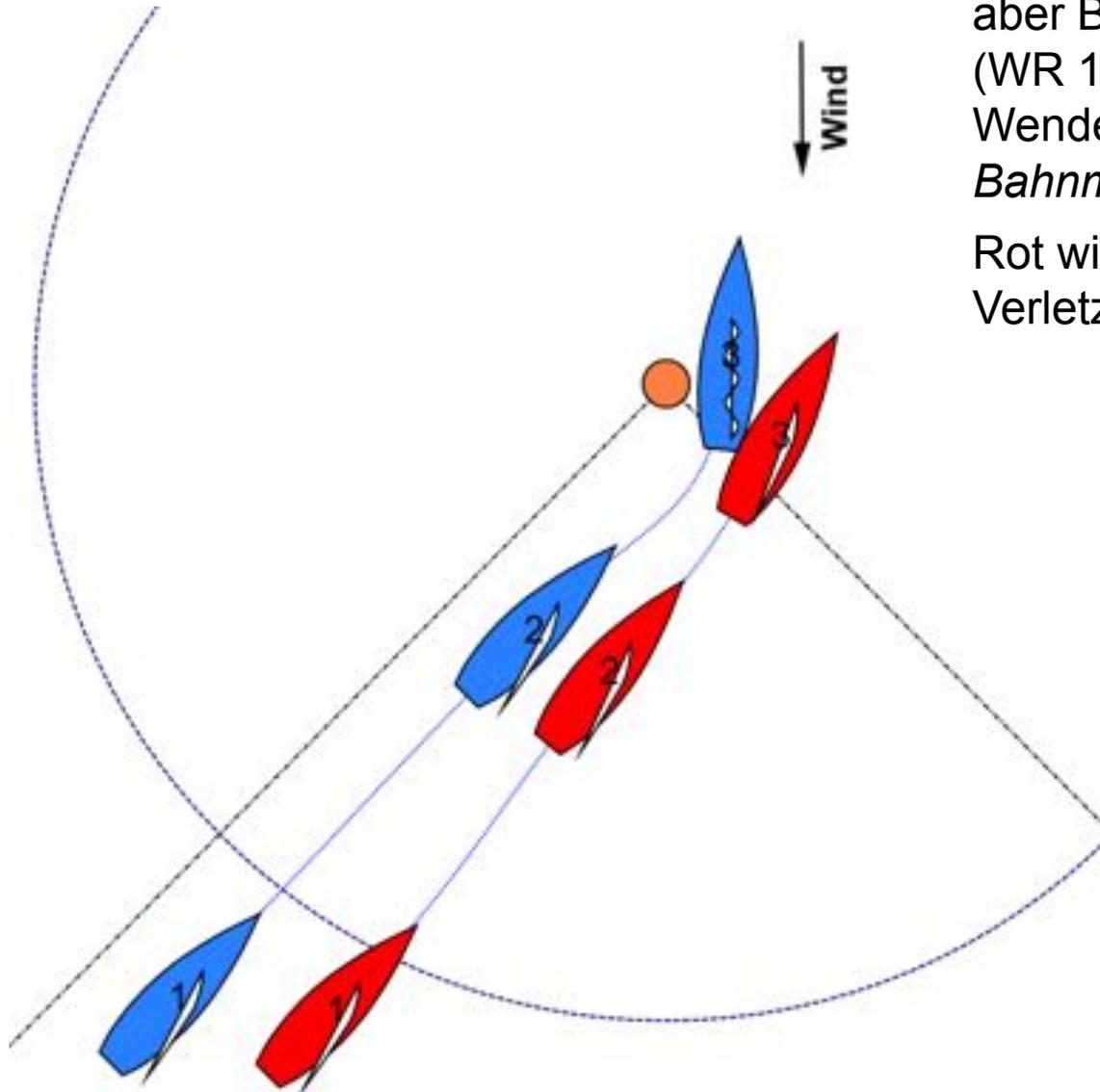
Blau muss jedoch nach WR 18.2 Gelb *Bahnmarken-Raum* geben, da beim Eintritt von Gelb in die Zone keine *Überlappung* zu Blau besteht.

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 Luvtonne

Welche Regeln gelten?

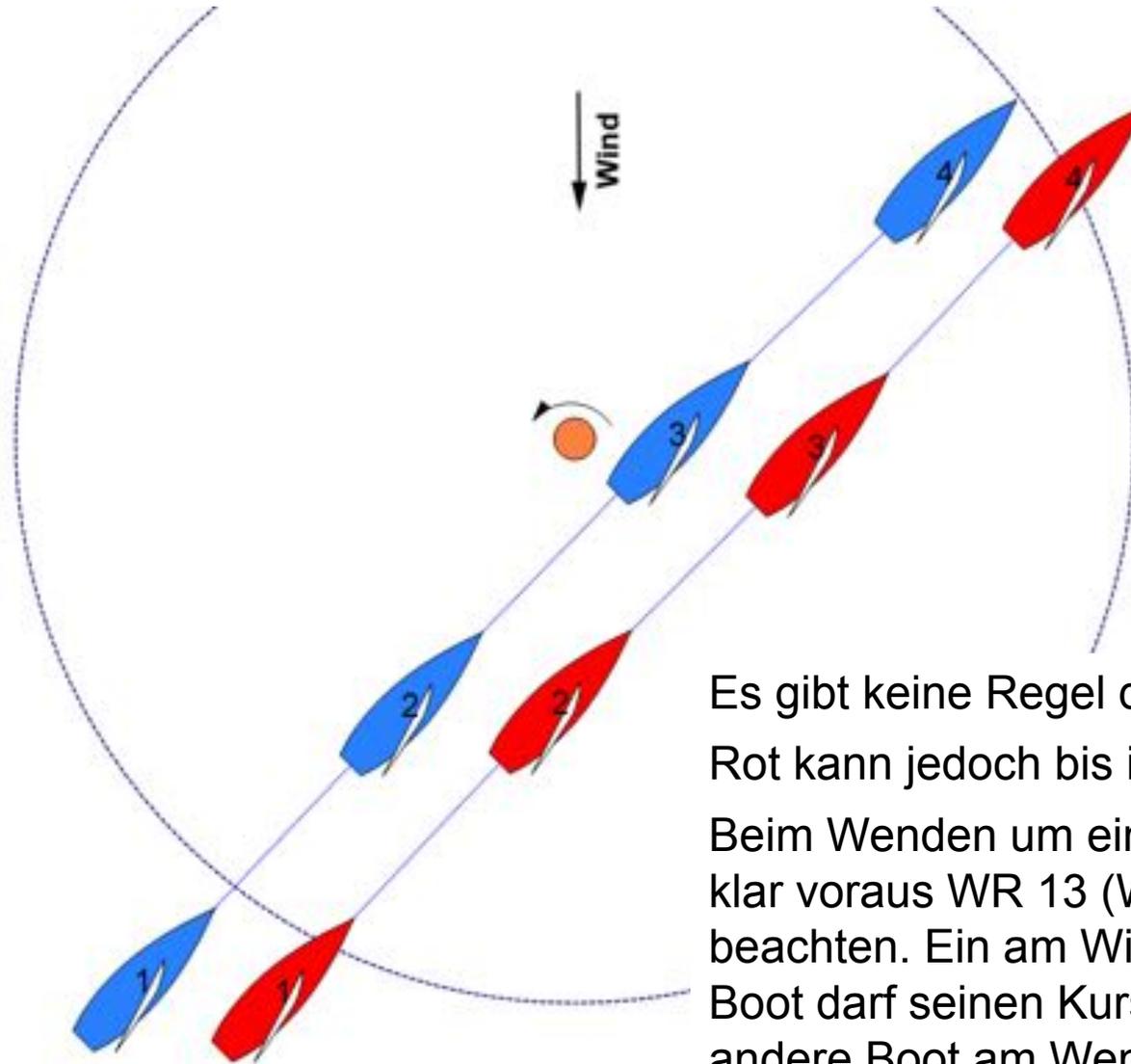


Rot ist Wegerechtboot (WR 11), muss aber Blau *Bahnmarken-Raum* geben (WR 18.2(b)), der hier den Raum zur Wende um die *Bahnmarke* (s. Definition *Bahnmarken-Raum*) einschließt.

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

# Situationen an der Luvtonne

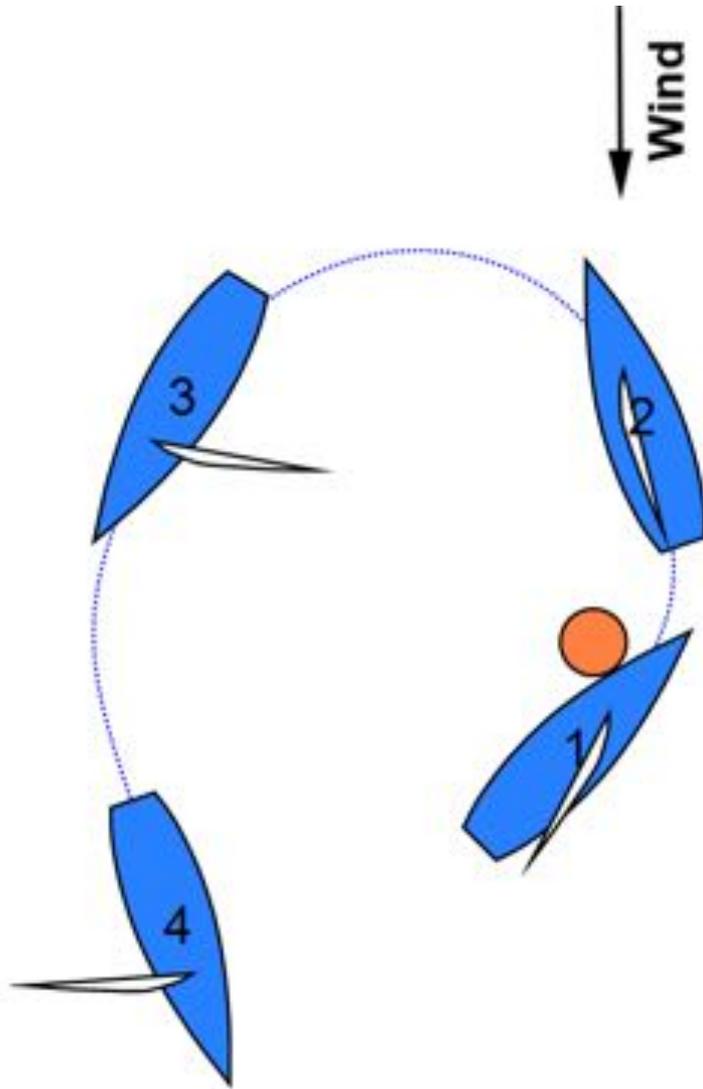
Darf Blau hier einfach gerade weiter segeln?



Es gibt keine Regel die Blau zum Wenden zwingt. Rot kann jedoch bis in den Wind luvten (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 Luvtonne

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 Luvbahnmarke

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!

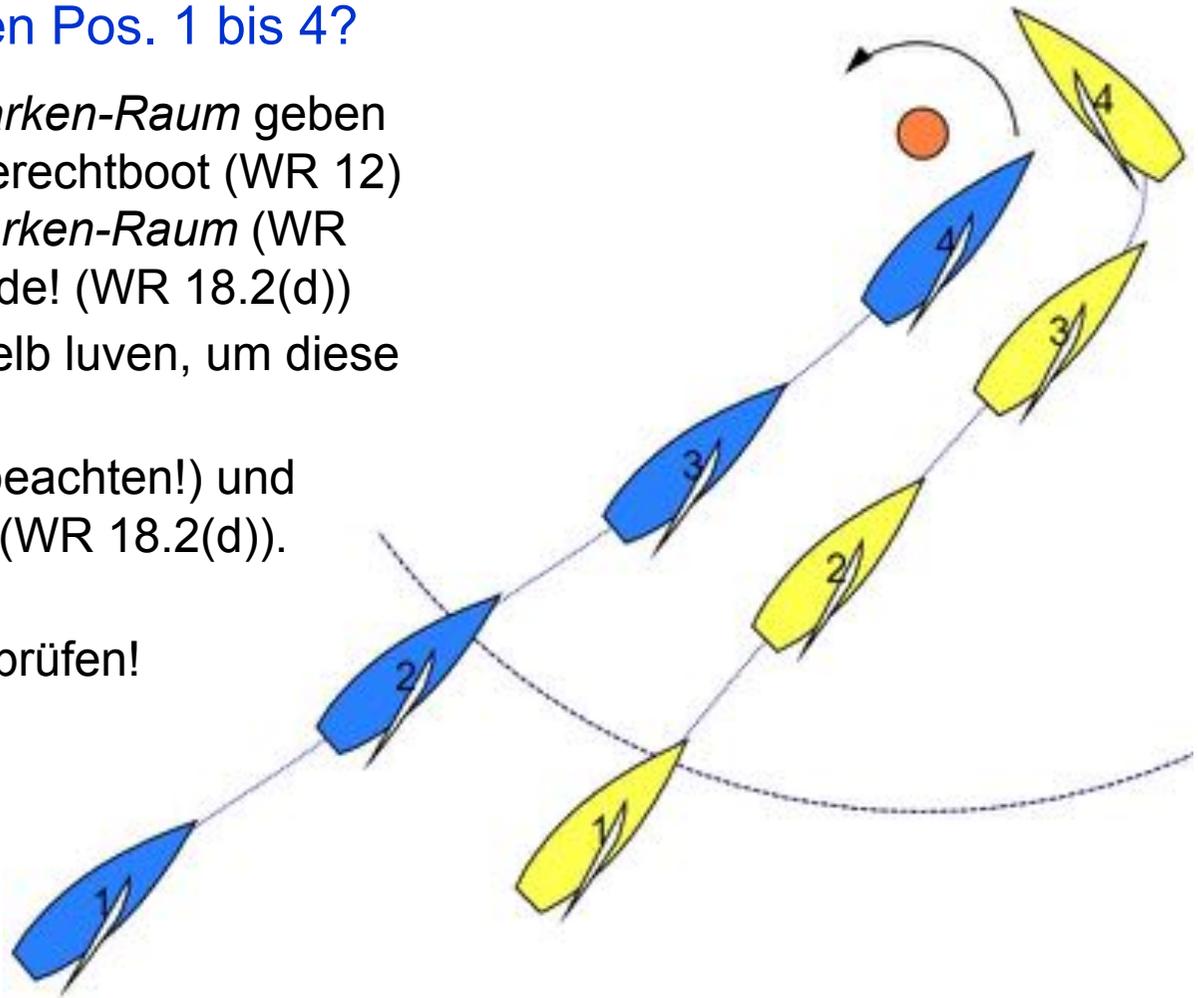
Pos. 4: Gelb wendet (WR 13 beachten!) und WR 18.2(b) hört auf zu gelten (WR 18.2(d)).

Nach der Wende von Gelb:

WR 15 (Wegerecht erlangen) prüfen!

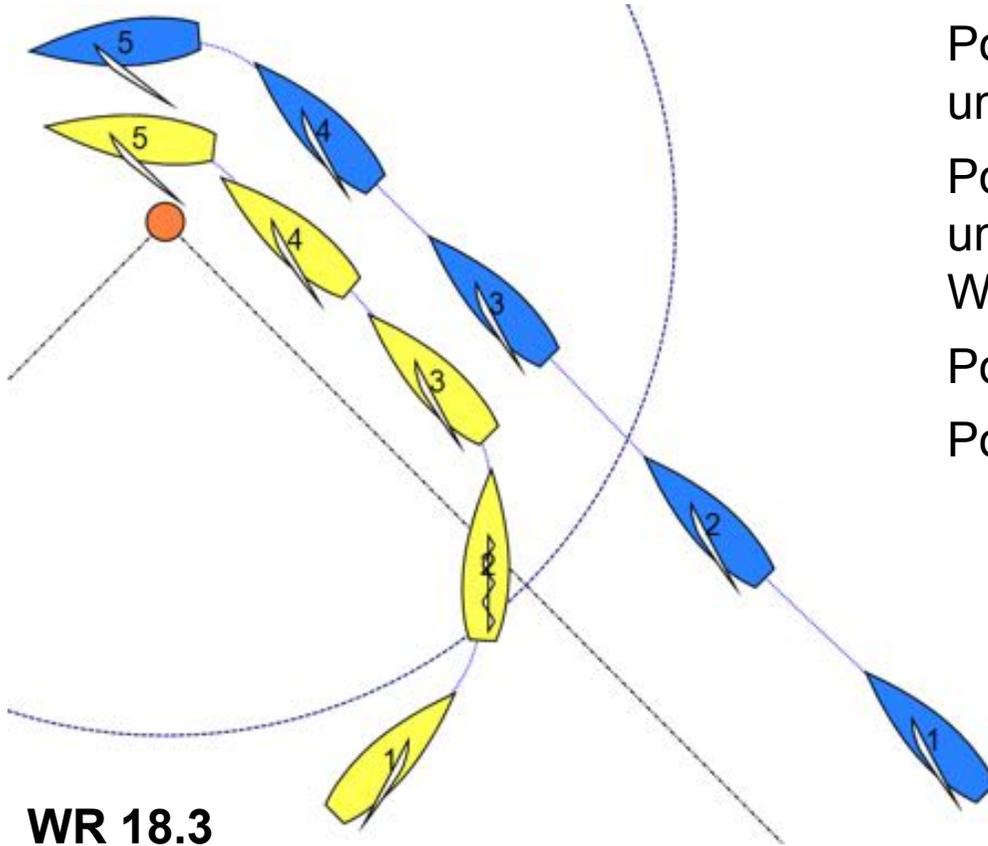
## WR 18.2(d)

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).

# WR Teil 2 - Abschnitt C



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

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.

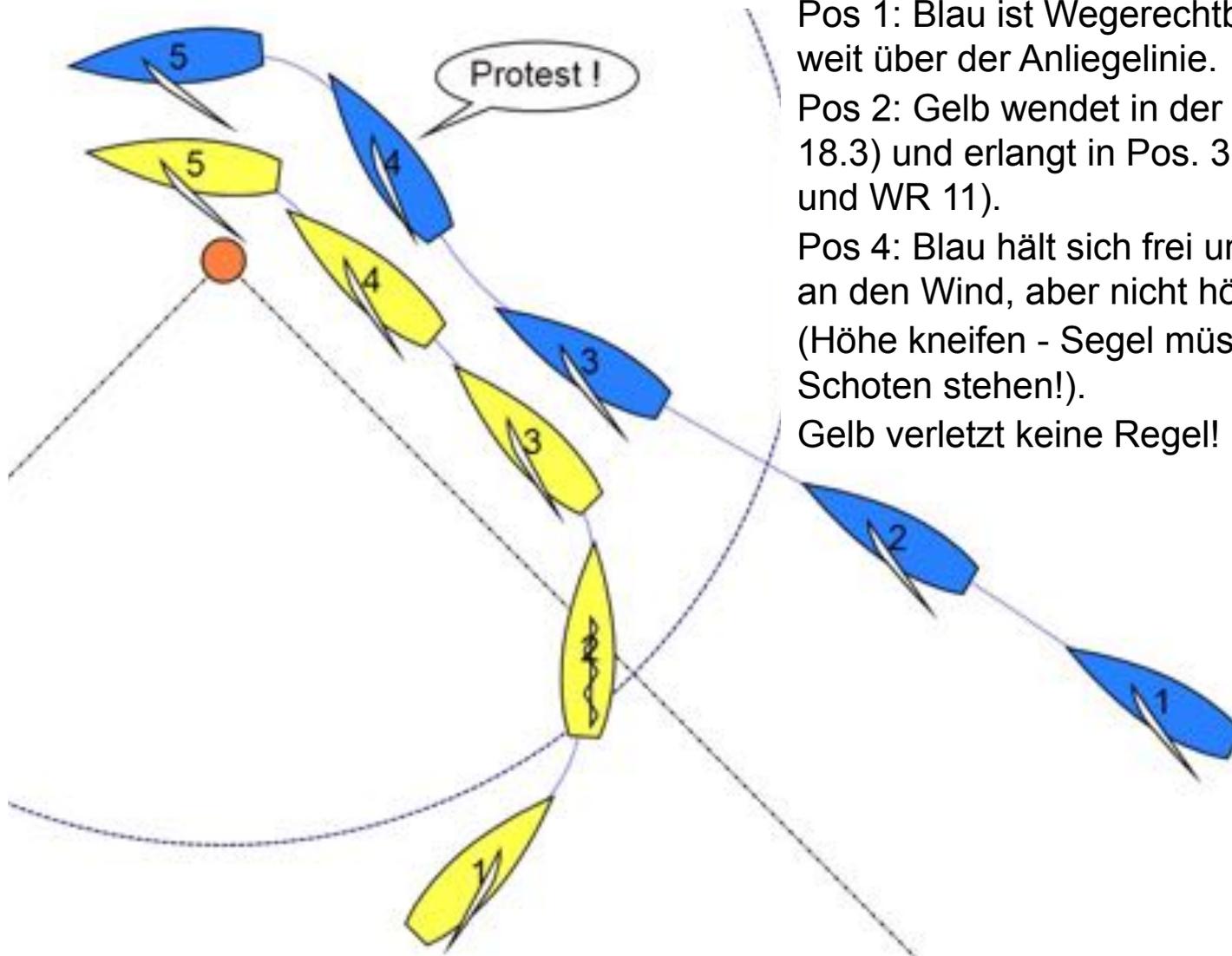
Pos 5: Gelb passiert die Bahnmarke.

## 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 Luvtonne

Regeln? Einschränkungen? Verletzt Gelb eine Regel?



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

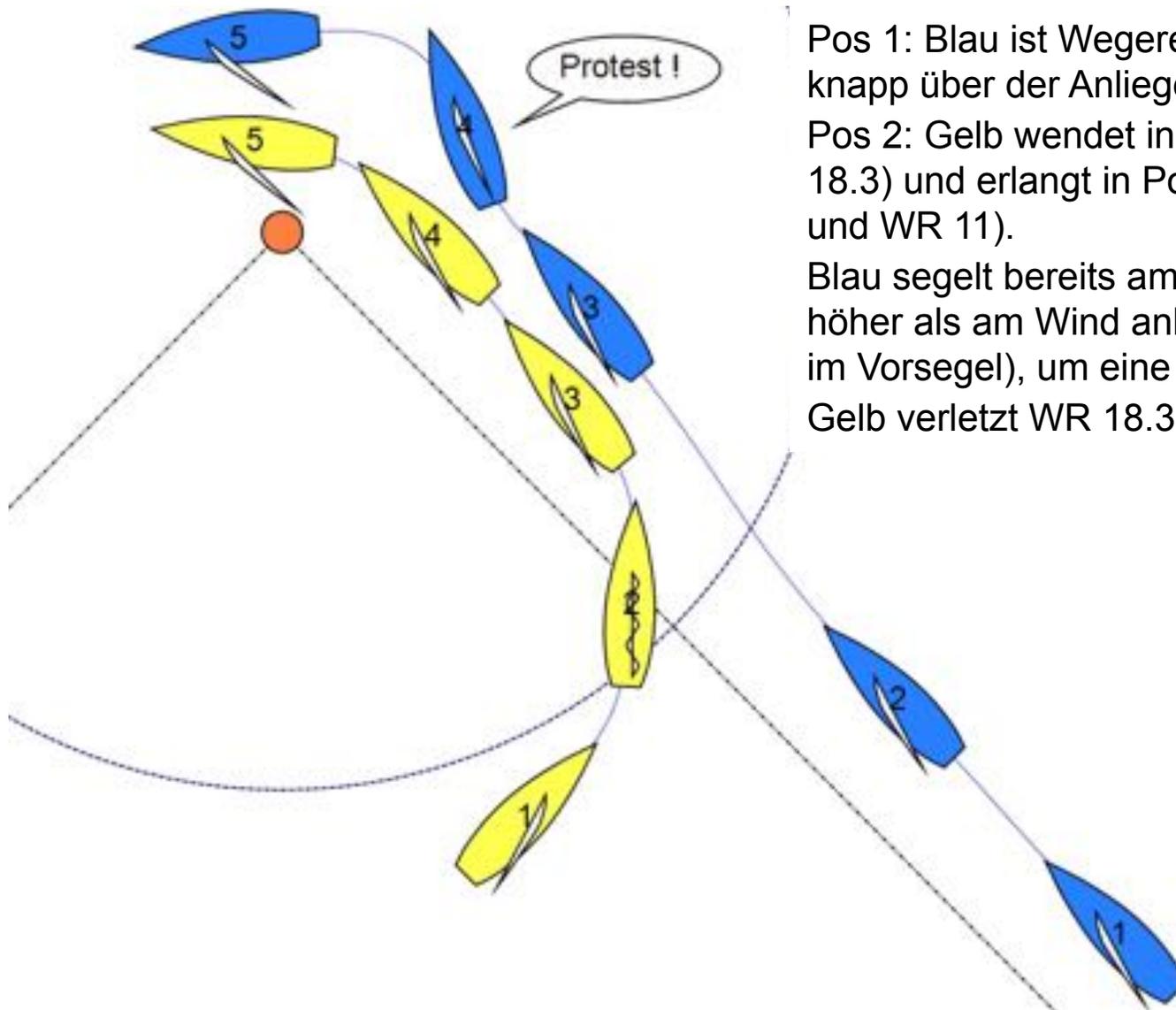
Pos 2: Gelb wendet in der Zone (WR 13 und WR 18.3) und erlangt in Pos. 3 Wegerecht (WR 15 und WR 11).

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 Luvtonne

Regeln? Einschränkungen? Verletzt Gelb eine Regel?



Pos 1: Blau ist Wegerechtboot (WR 10) und liegt knapp 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).

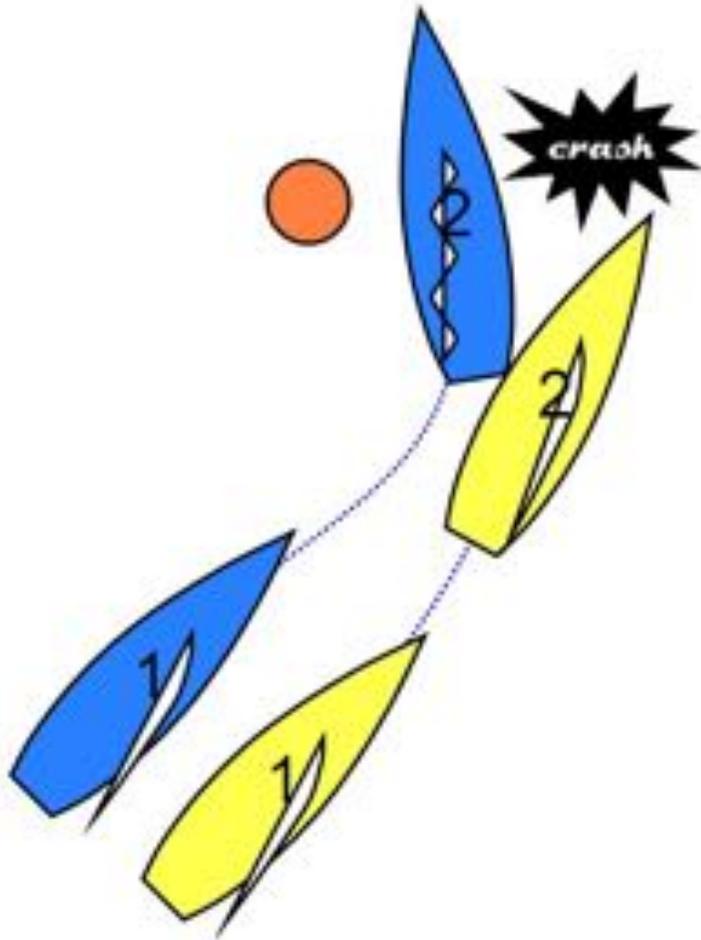
Blau segelt bereits am Wind und muss in Pos. 4 höher als am Wind anluven (z.B. Gegenbauch im Vorsegel), um eine Berührung zu vermeiden.

Gelb verletzt WR 18.3



# Situationen an der Luvbahnmarke

---



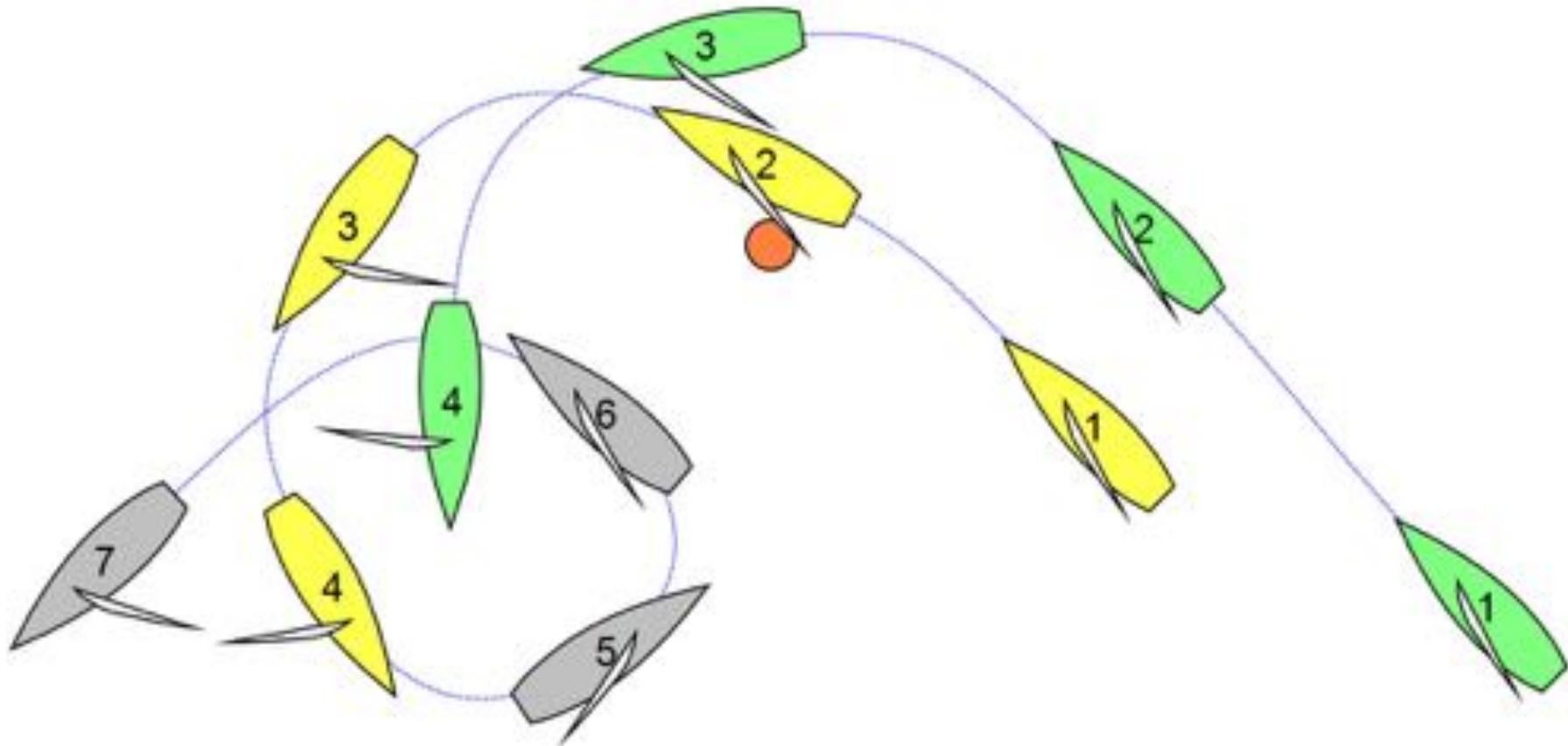
Blau hat *Bahnmarken-Raum*.

Dazu gehört die Wende an der *Bahnmarke*.

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

# Situationen an der Luvbahnmarke

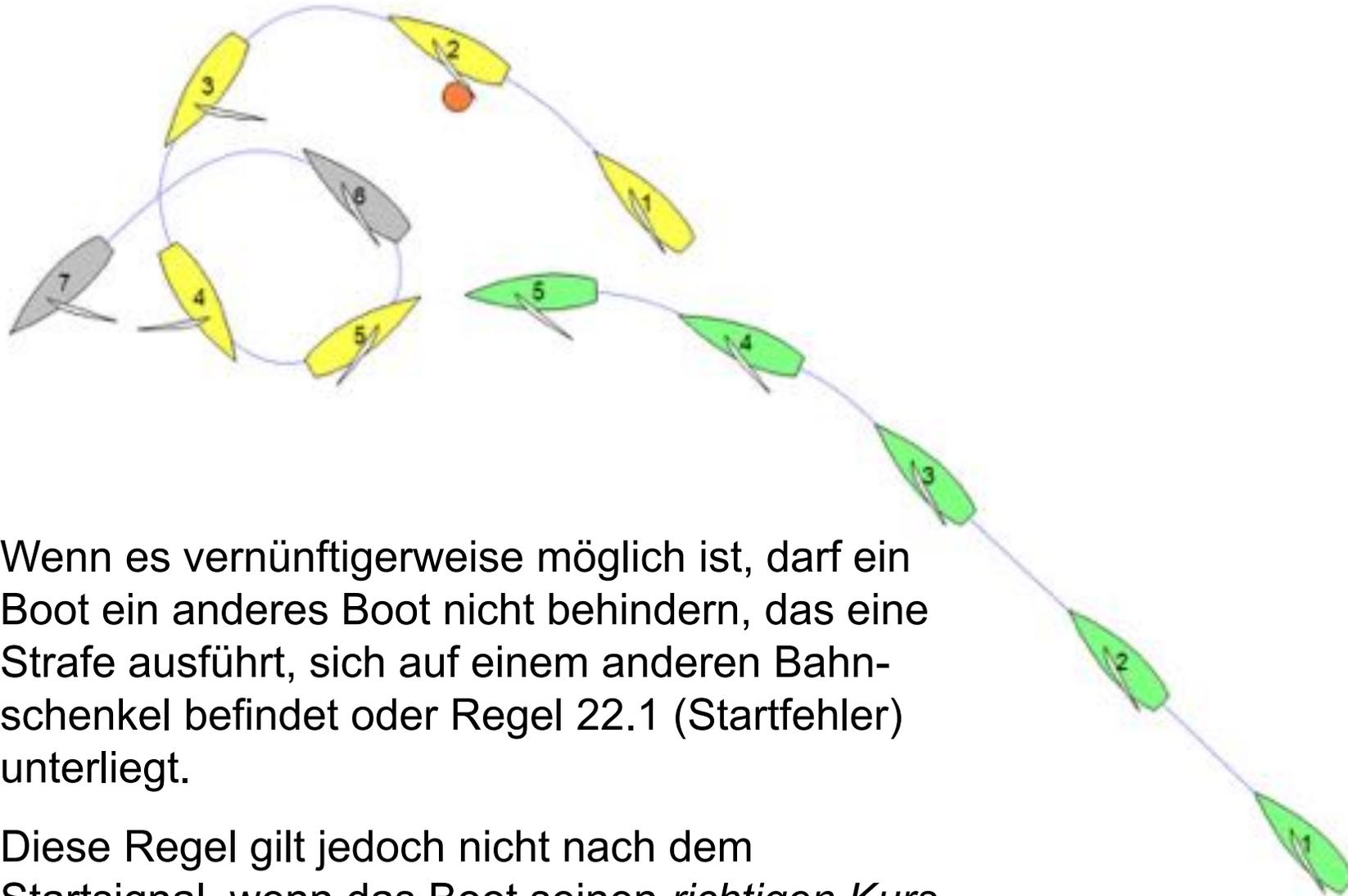
---



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

# Situationen an der Luvbahnmarke

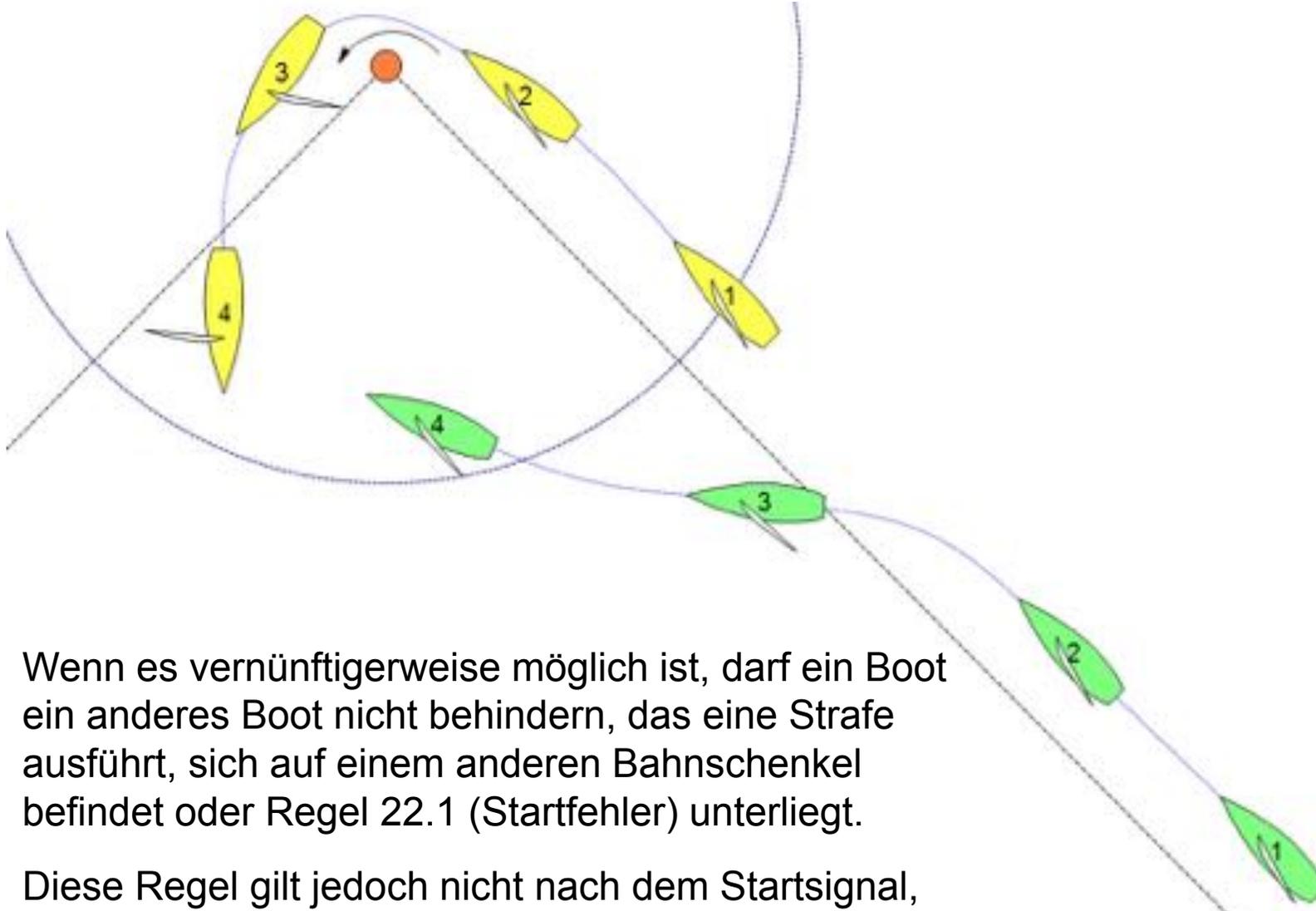
---



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 Luvbahnmarke



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 - Grundlagen

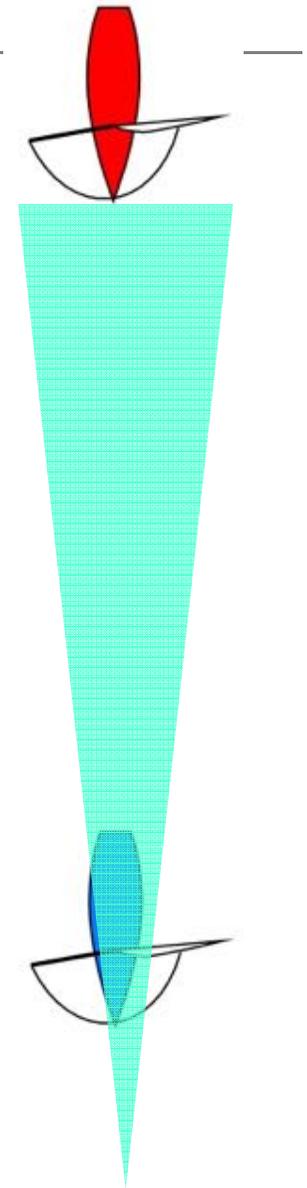
---

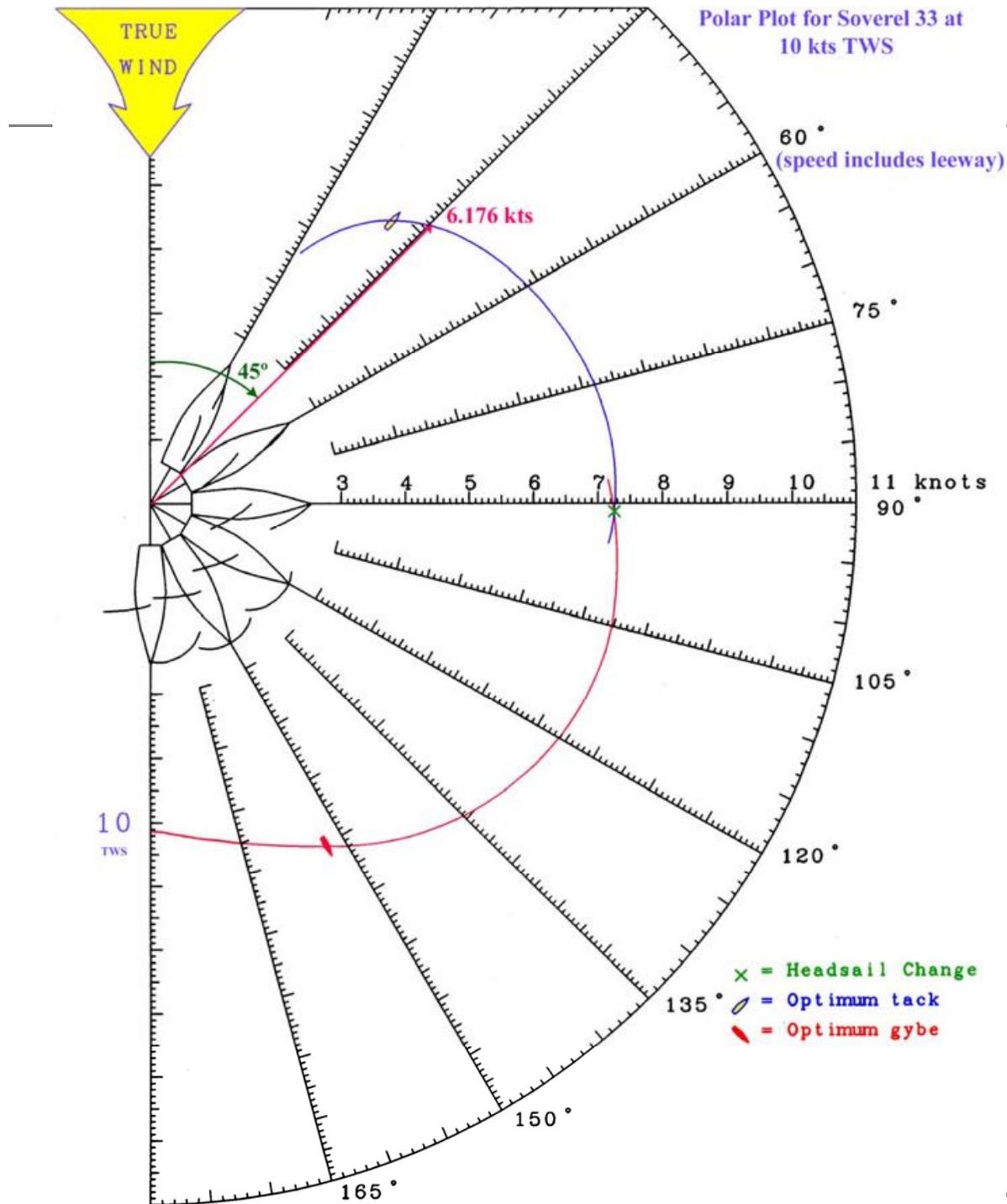
- ✓ Auf raumen Kursen zählt Geschwindigkeit
  - ✓ bei Jollen im Gleiten
  - ✓ bei Yachten im Surf
- ✓ Der schnellste Kurs ist der direkte Kurs
- ✓ Situationen wechseln schnell
- ✓ Es gibt wenige taktische Möglichkeiten
- ✓ Angriff
  - ✓ durch Luven (früh beginnen, Abstand halten)
  - ✓ durch Abdecken
- ✓ Verteidigung
  - ✓ durch Luven
    - ✓ wenn der Gegner anluvt ....
    - ✓ dann konsequent luven
  - ✓ durch Abfallen
    - ✓ auf den Gegner abfallen, der versucht in Lee durchzubrechen
    - ✓ der Gegner segelt in unseren Abwinden

# Vorwind - Grundlagen

---

- ✓ Direkten Vorm-Wind-Kurs meiden
- ✓ Den Gegner abdecken (Abdeckung =  $6 * \text{Masthöhe}$ )
  - ✓ Auf Vorm-Wind-Kurs liegt das führende Boot in der Abdeckung
  - ✓ Abdeckung durch nachfolgende Boote vermeiden!
- ✓ Zonen mit mehr Wind suchen
- ✓ Winddreher beachten
- ✓ Böen ausnutzen
- ✓ Winddreher vor dem Wind
  - ✓ Kommen weniger vor
    - ✓ Vorwinds fahren wir von den Drehern weg
    - ✓ Am Wind fahren wir auf sie zu
  - ✓ 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

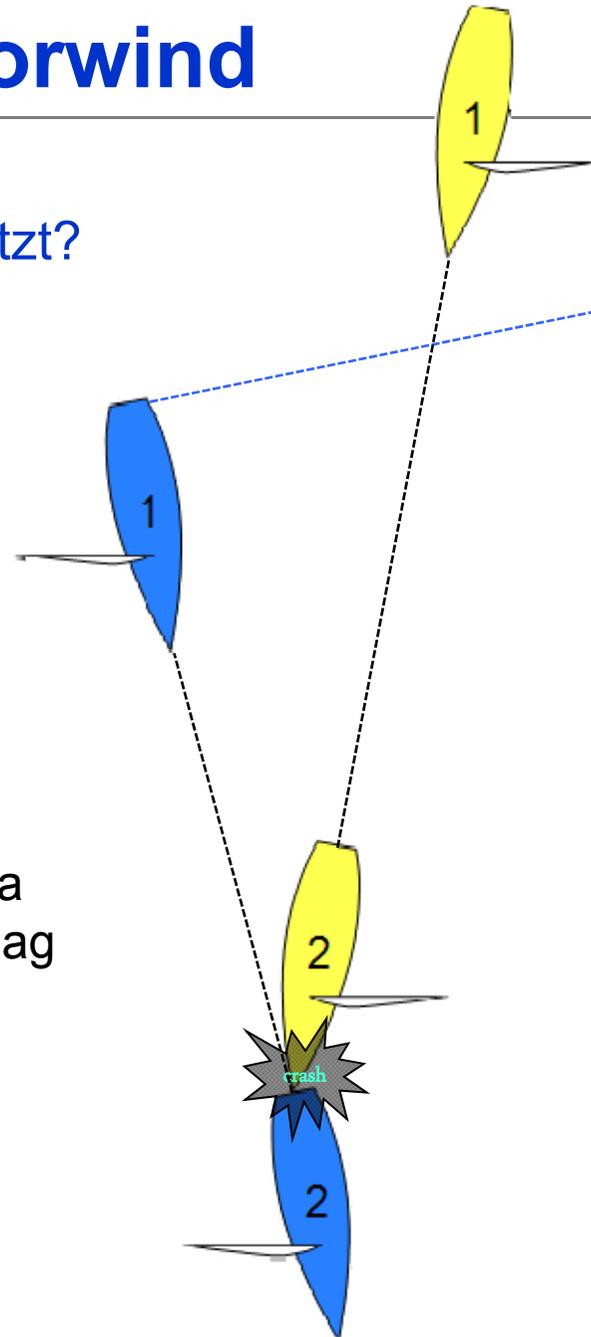
Regeln?

Welches Boot hat eine Regel verletzt?

Gelb ist Wegerechtboot (WR 10)!

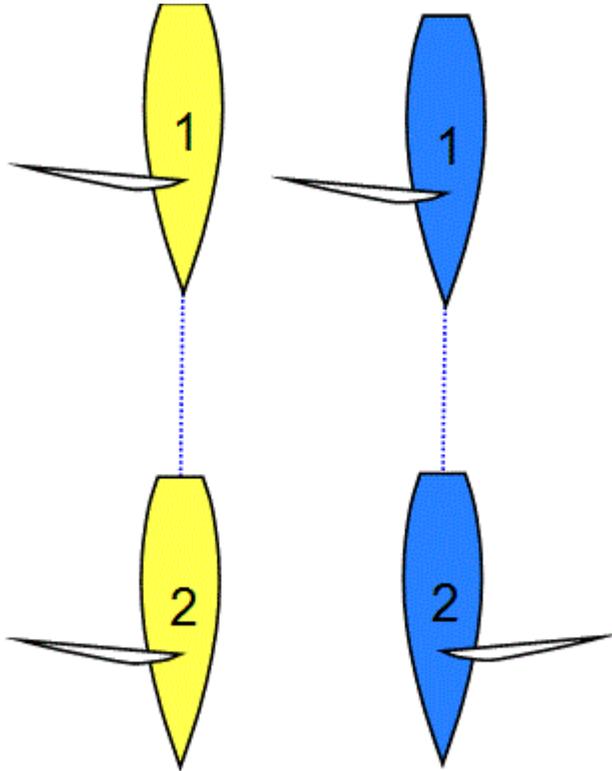
Blau verstößt gegen WR 10!

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

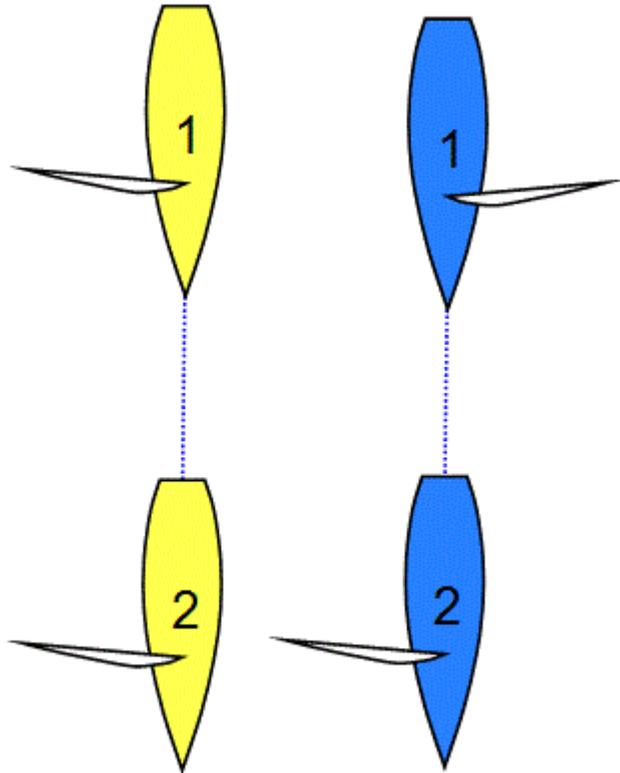
## WR 15

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

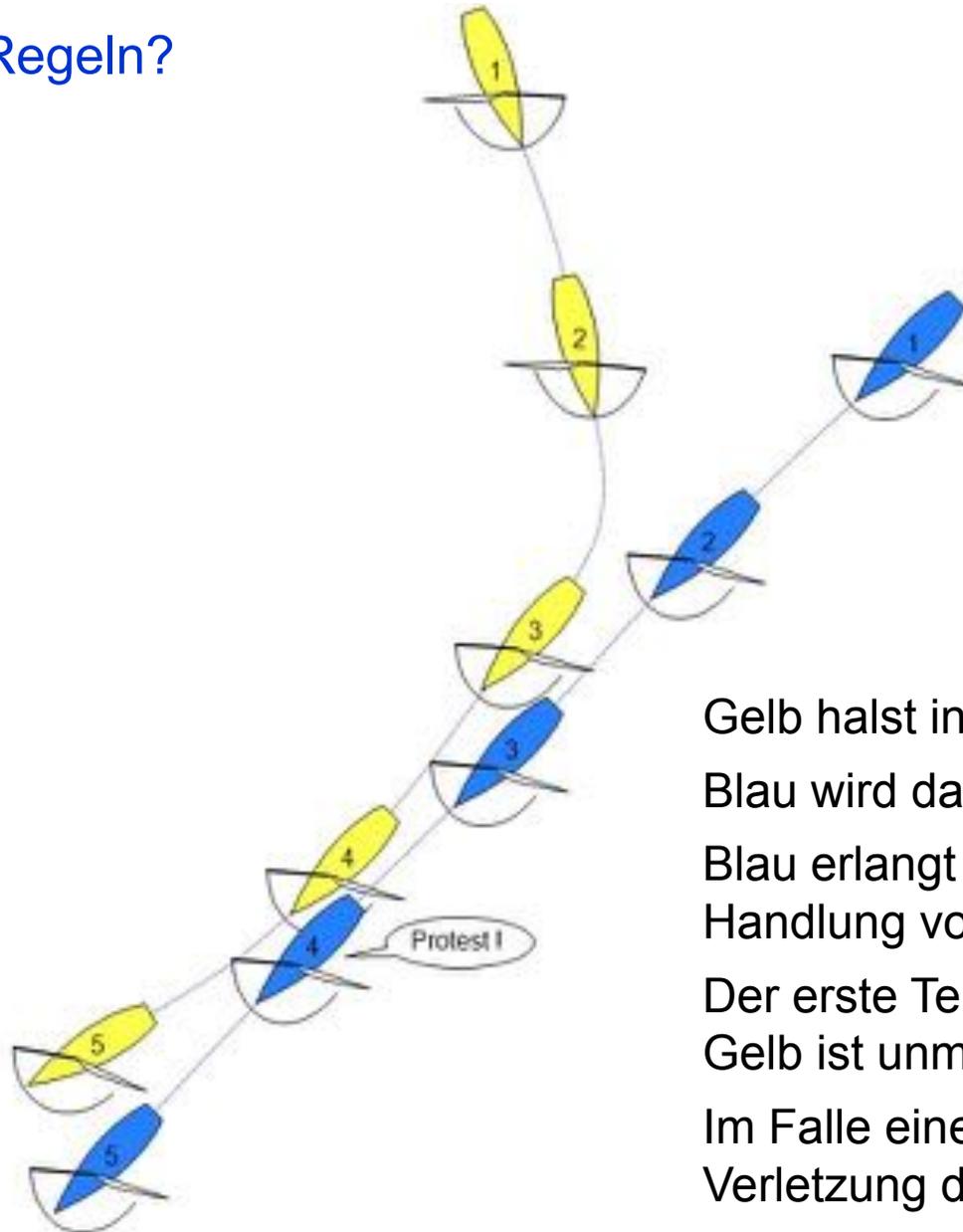
## WR 15

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.

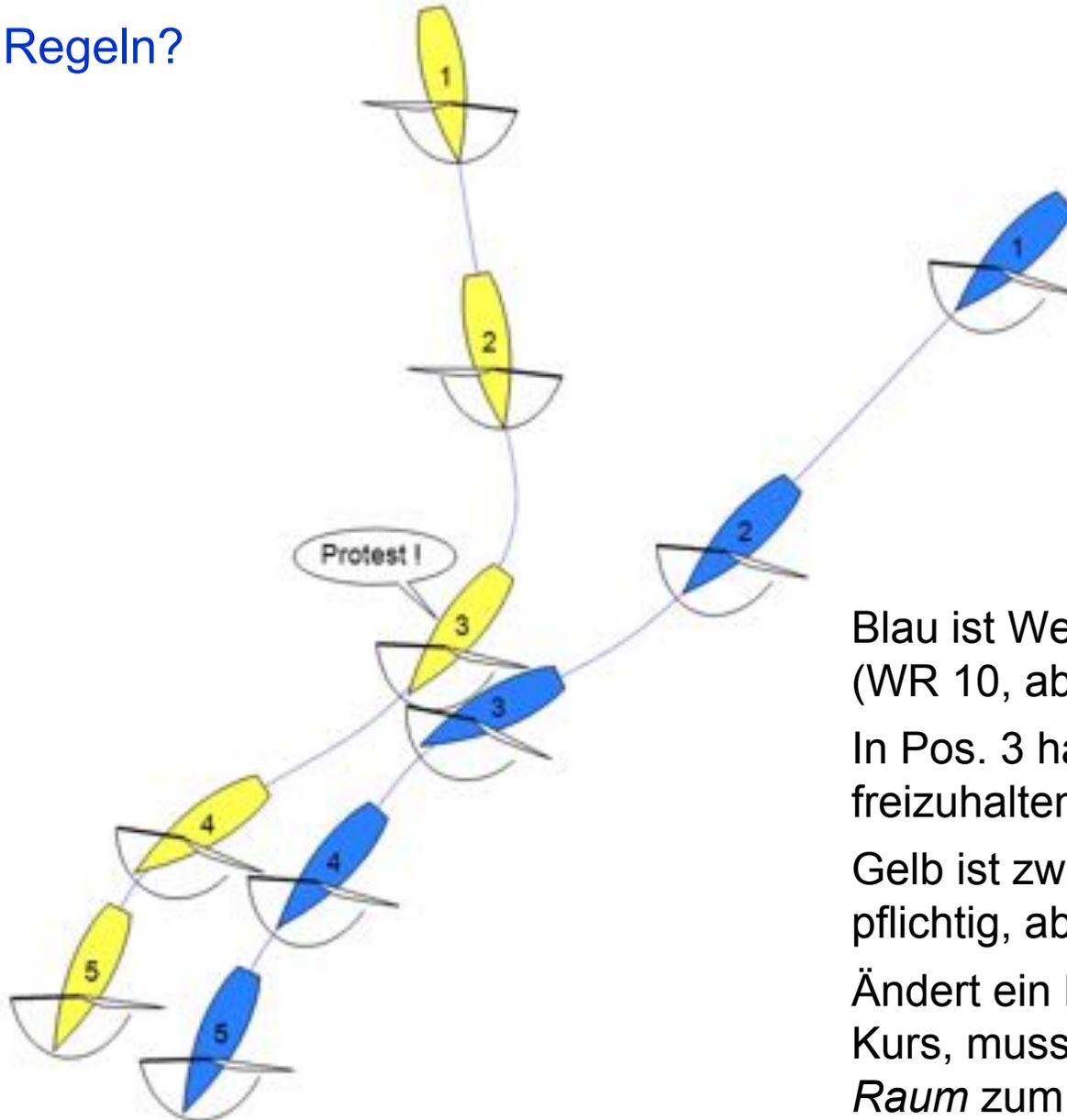
Blau erlangt dieses Wegerecht aber durch eine Handlung von Gelb.

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).

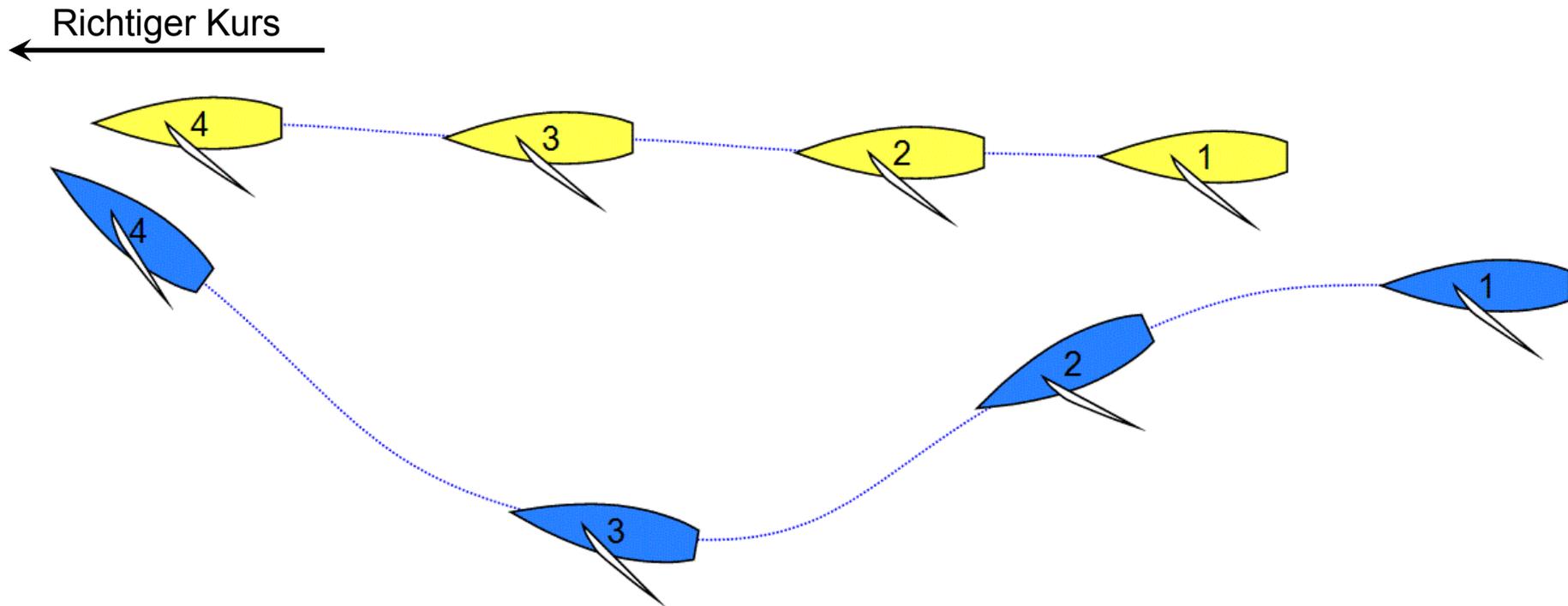
In Pos. 3 halst Gelb, um sich von Blau  
freizuhalten, Blau luvt daraufhin leicht an.

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



## 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.

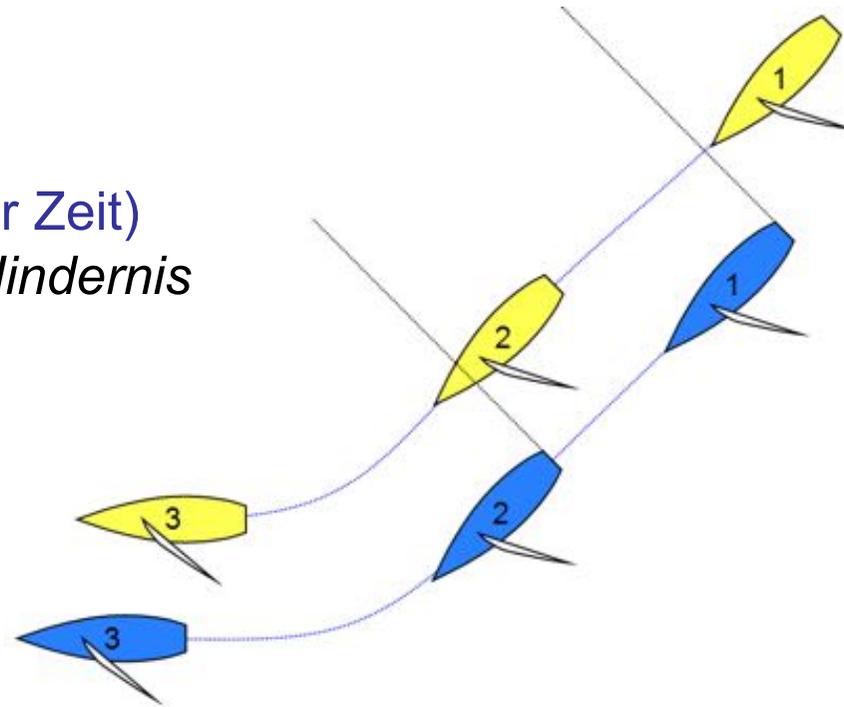
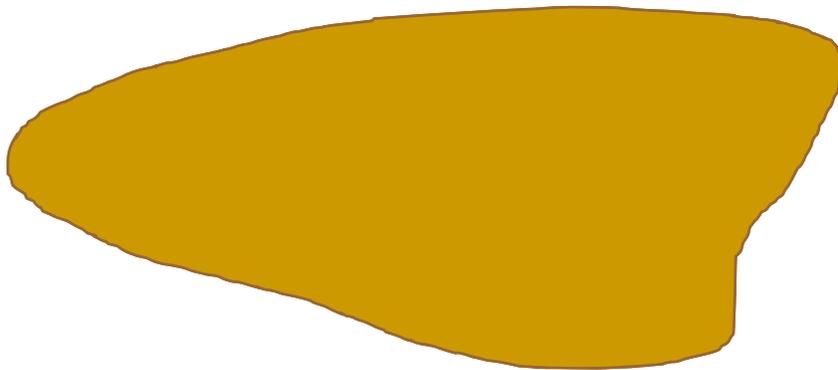
Da nur noch Regel 11 gilt, muss sich Gelb freihalten.

# Situationen Raum/Vorwind

## Regeln?

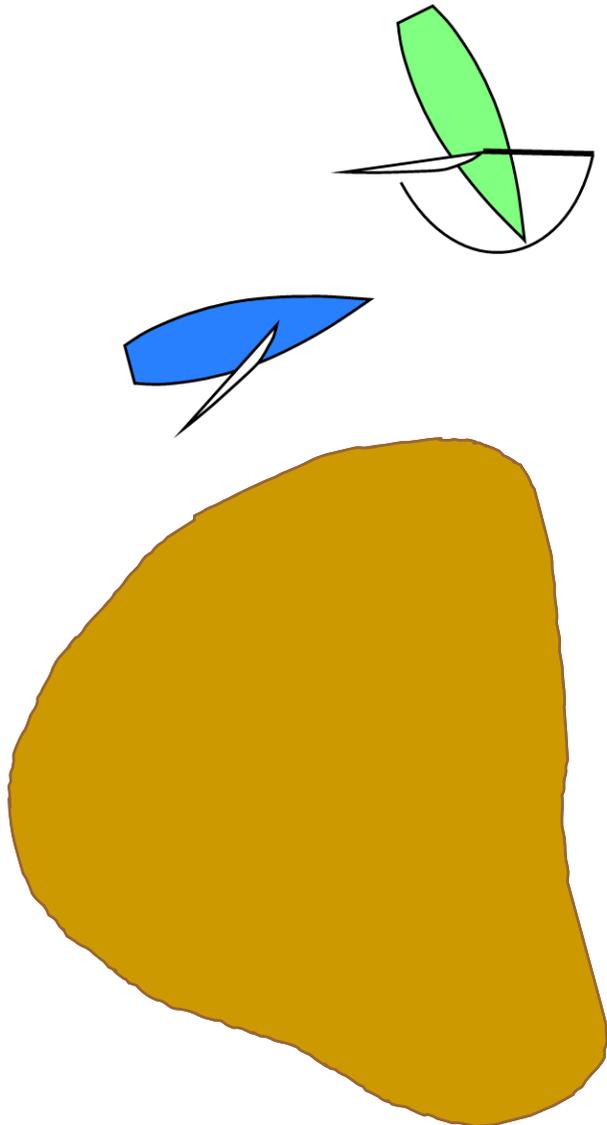
Blau ist Wegerechtboot  
(Pos. 1: WR 12, Pos. 2/3: WR 11).

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?

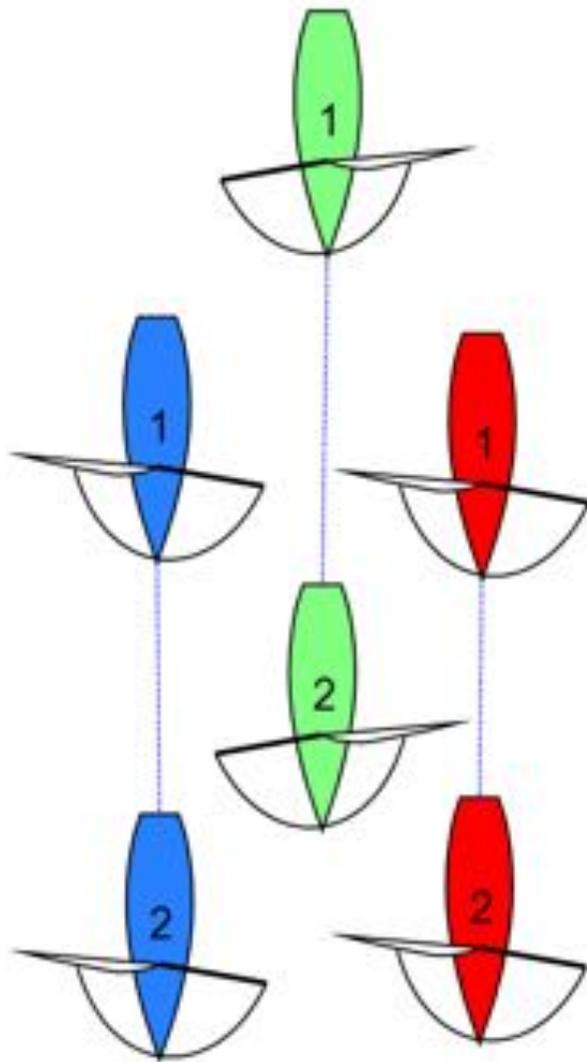
Ja, da Grün zwischen ihnen liegt (s. Definition *Klar achteraus und Klar voraus; Überlappen*).

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?

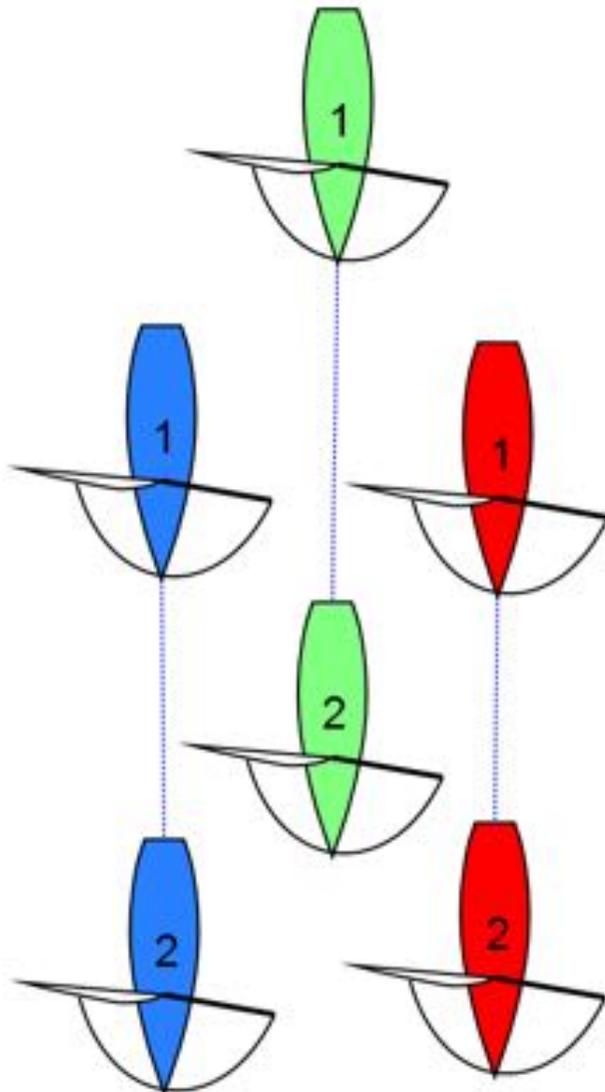


Grün darf zwischendurch fahren, da es gegenüber beiden Booten wegen Regel 10 Wegerecht besitzt.

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

# Situationen Raum/Vorwind

Darf Grün zwischen Blau und Rot durchfahren? Regeln?



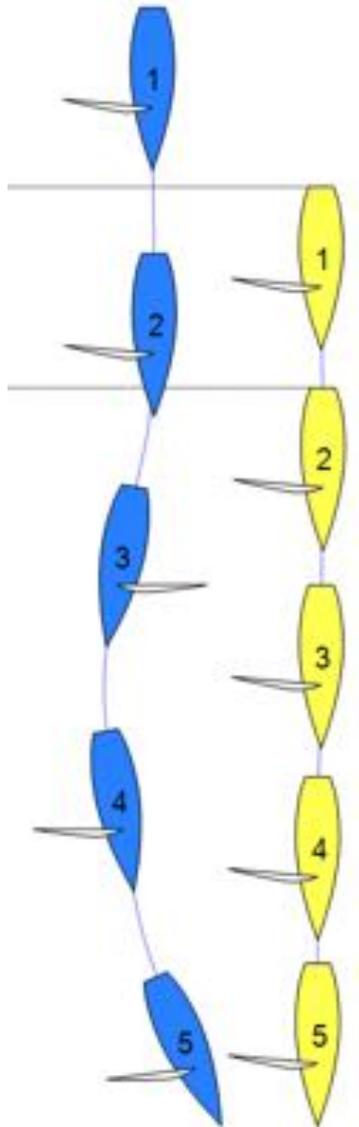
Grün darf zwischendurch fahren, da Rot nach Herstellung der Überlappung durch Grün in der Lage ist durch Luven den Raum zum Passieren zwischen Rot und Blau zu geben.

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.

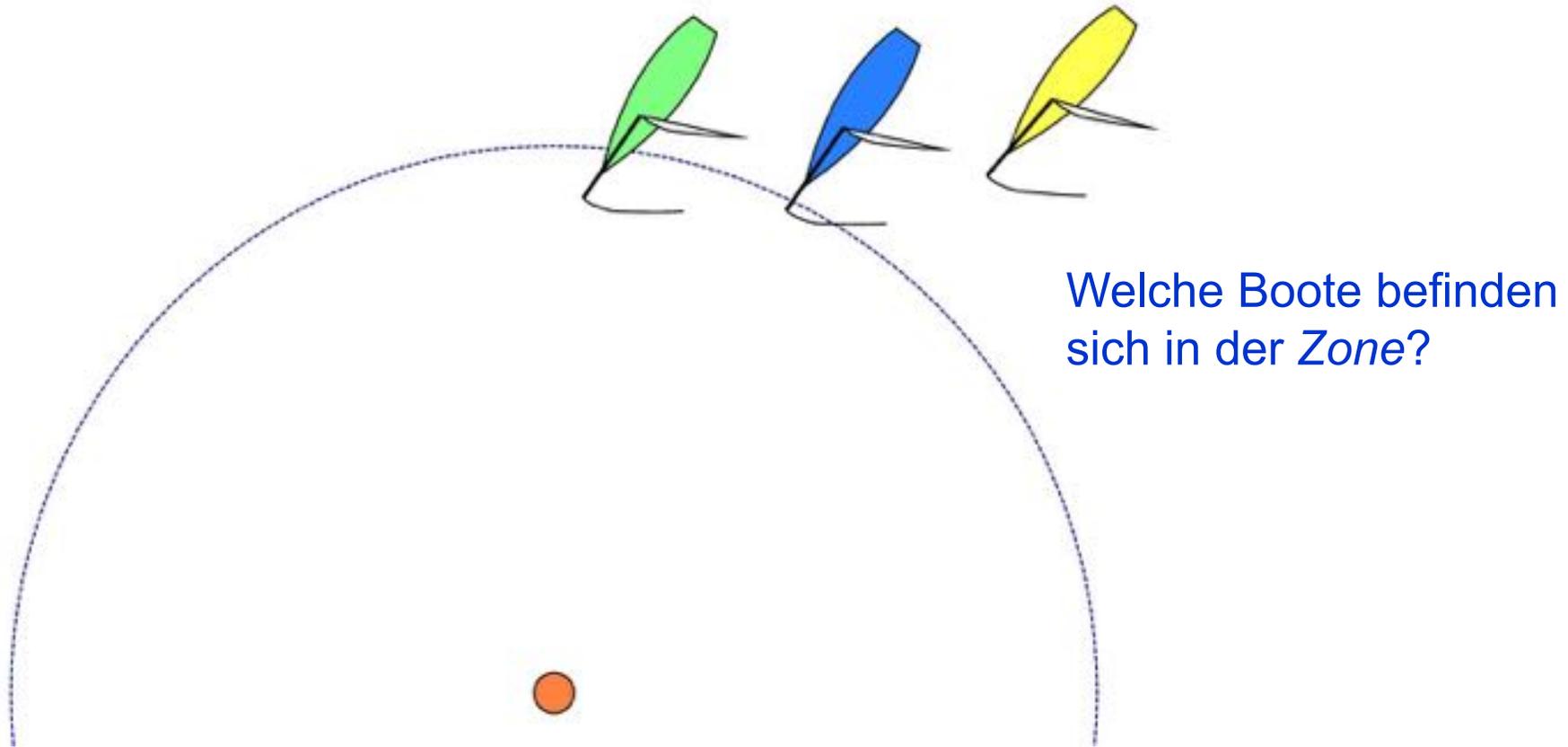
Sobald Blau aber das Großsegel shiftet (Pos. 3), hört Regel 17 auf zu gelten und es gilt nur mehr Regel 11 und Blau darf von da an höher als seinen richtigen Kurs segeln.

# *Leebahnmarke*



# Definition Zone

---



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

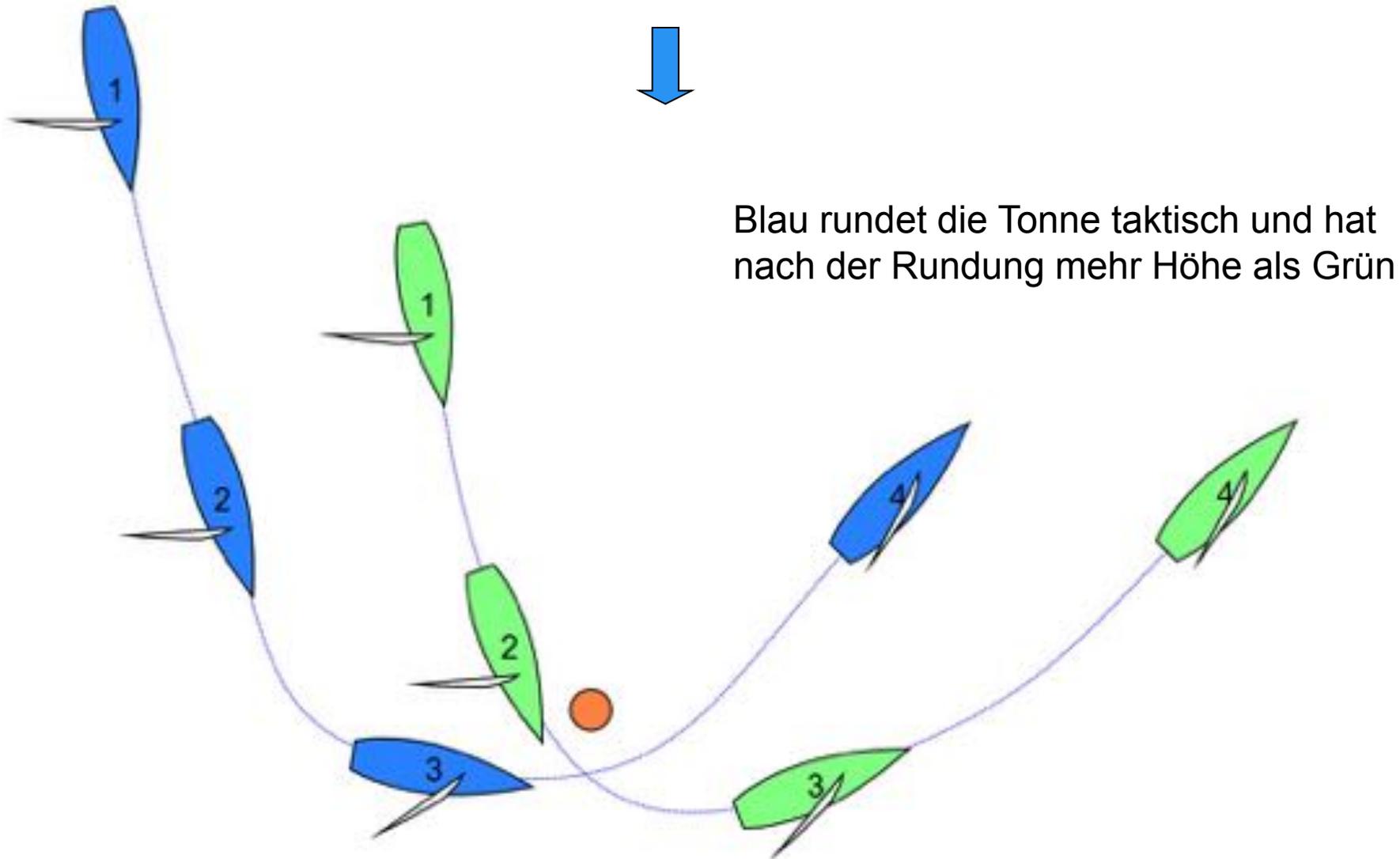
Ein Boot ist in der *Zone*, wenn **irgend ein Teil seines Rumpfes** in der *Zone* ist.

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

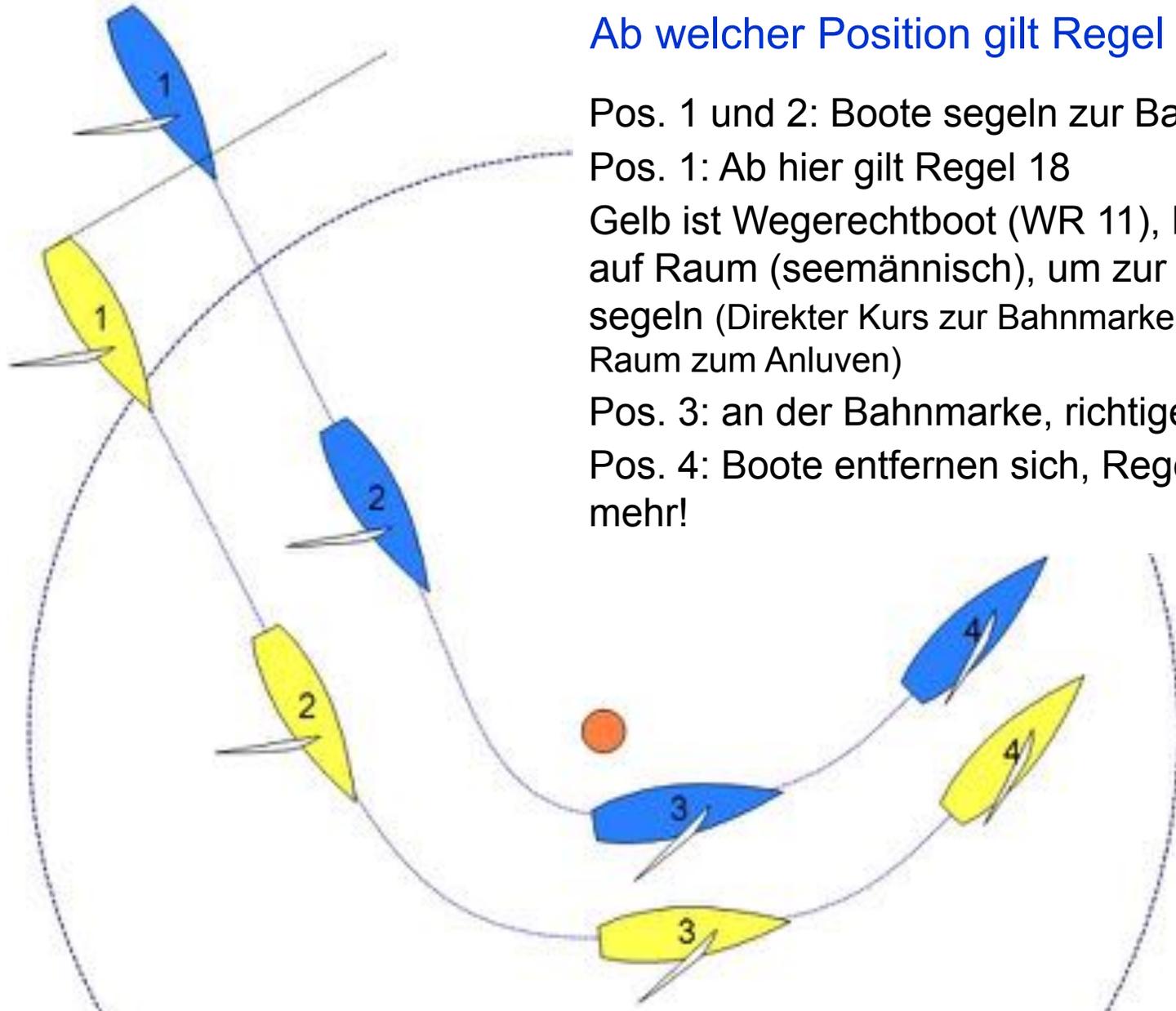
# Leetonne - Grundlagen

---

## Runden der Leetonne



# Situationen an der Leetonne



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!

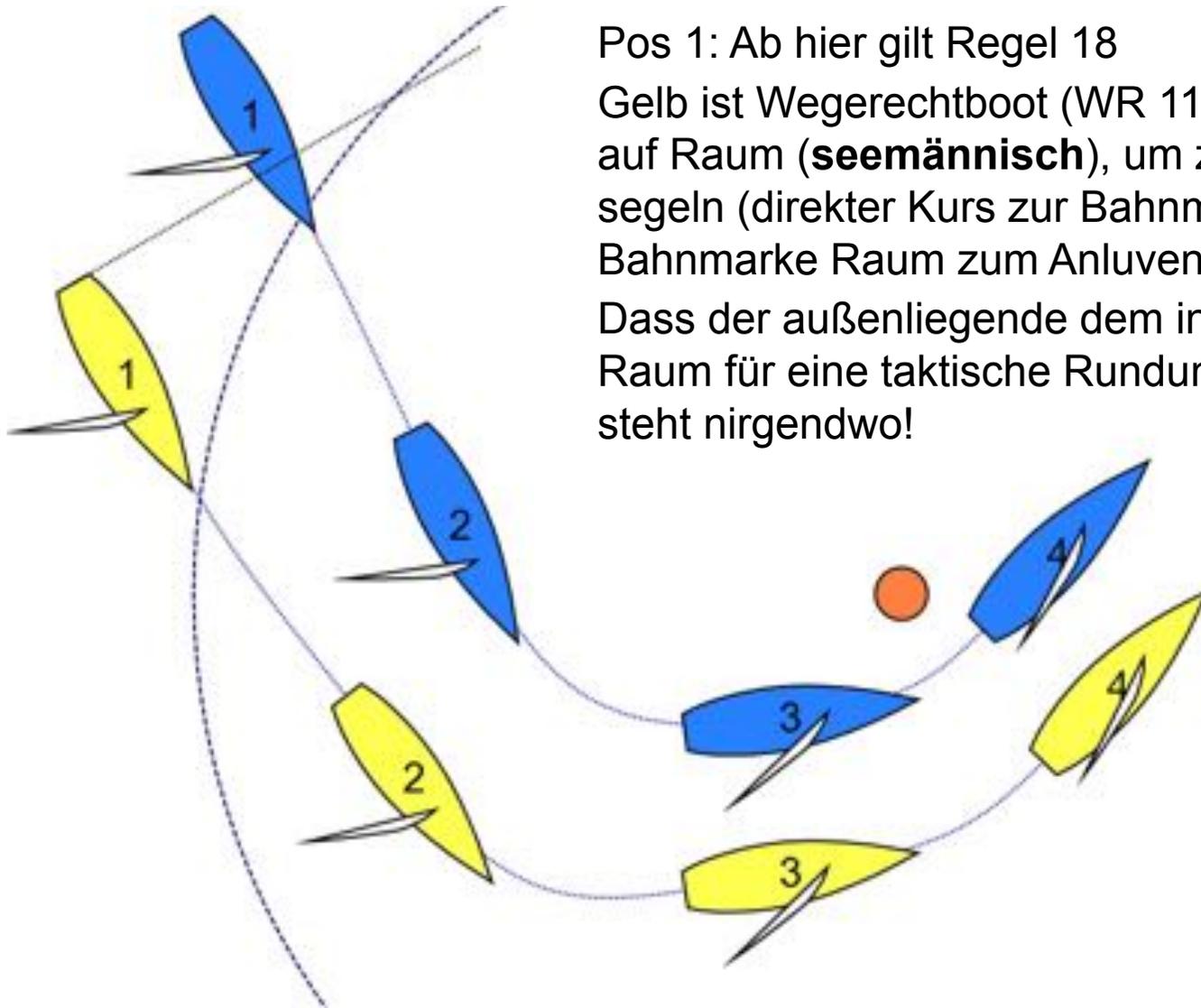
# Situationen an der Leetonne

Darf Blau die Bahnmarke ‚taktisch‘ runden?

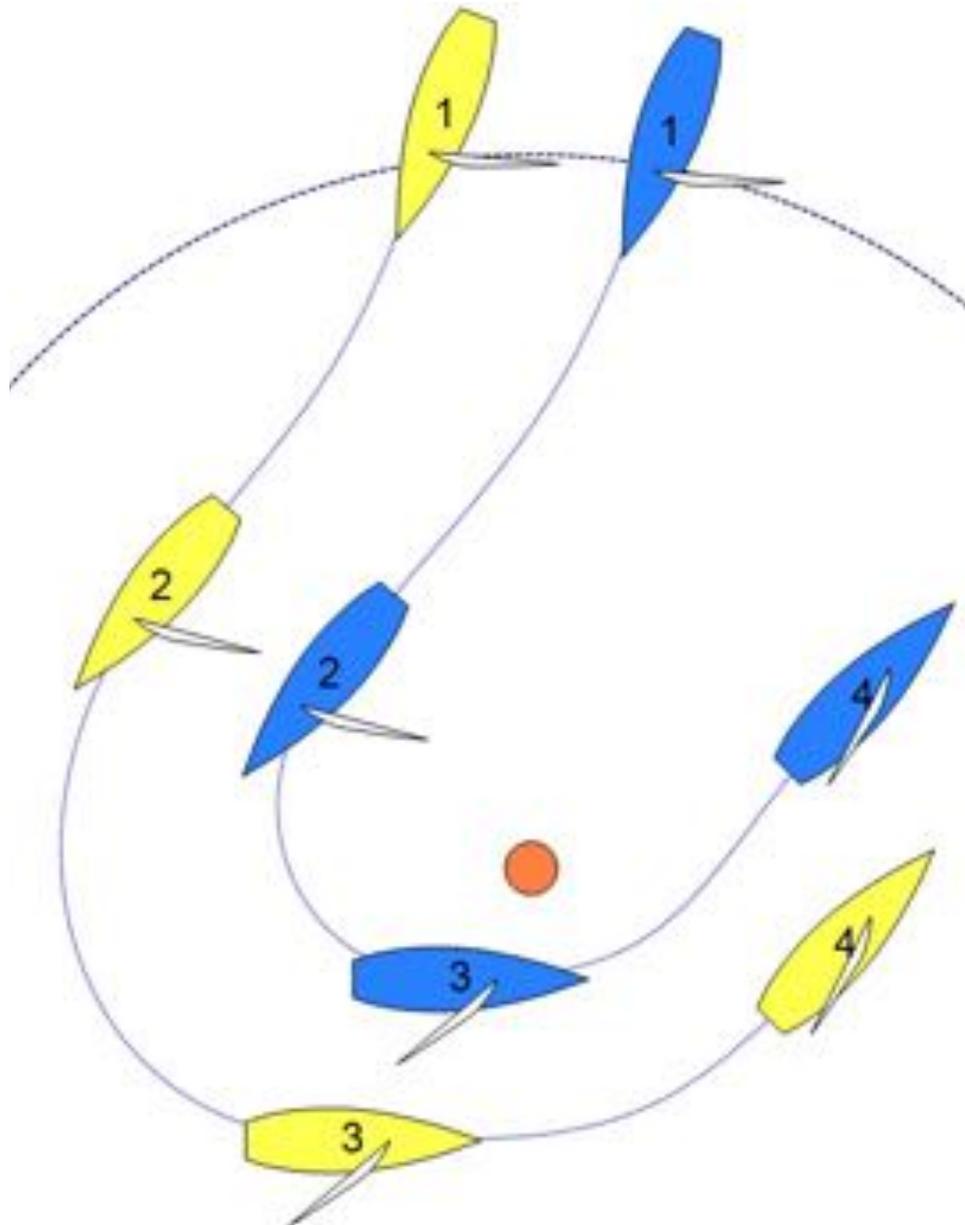
Pos 1: Ab hier gilt Regel 18

Gelb ist Wegerechtheitsboot (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 Leetonne



Darf Blau taktisch runden?

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

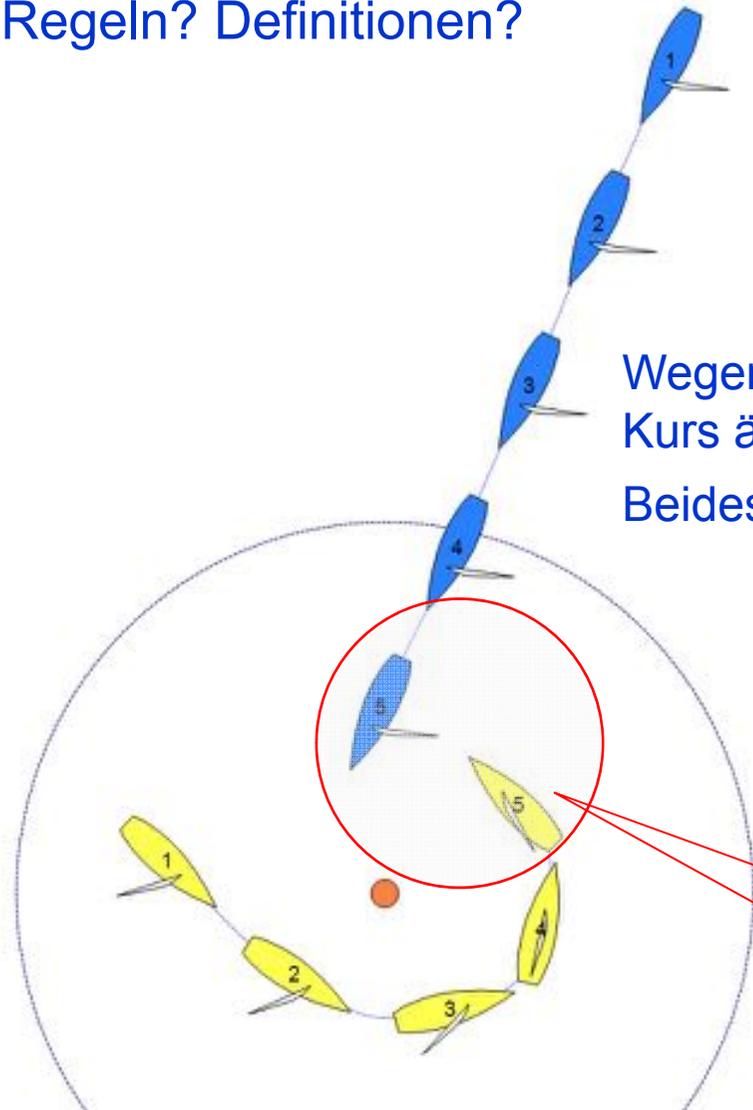
Es gelten auch bei Bahnmarken die übrigen Regeln (z.B. WR 11).

Habe ich Wegerecht, kann ich natürlich eine taktische Bojenrundung fahren.

Habe ich aber nur Bahnmarkenraum, habe ich kein Recht, eine taktische Bojenrundung zu fahren.

# Situationen an der Leetonne

Regeln? Definitionen?



Wegerecht erlangen (WR 15)?

Kurs ändern (WR 16)?

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

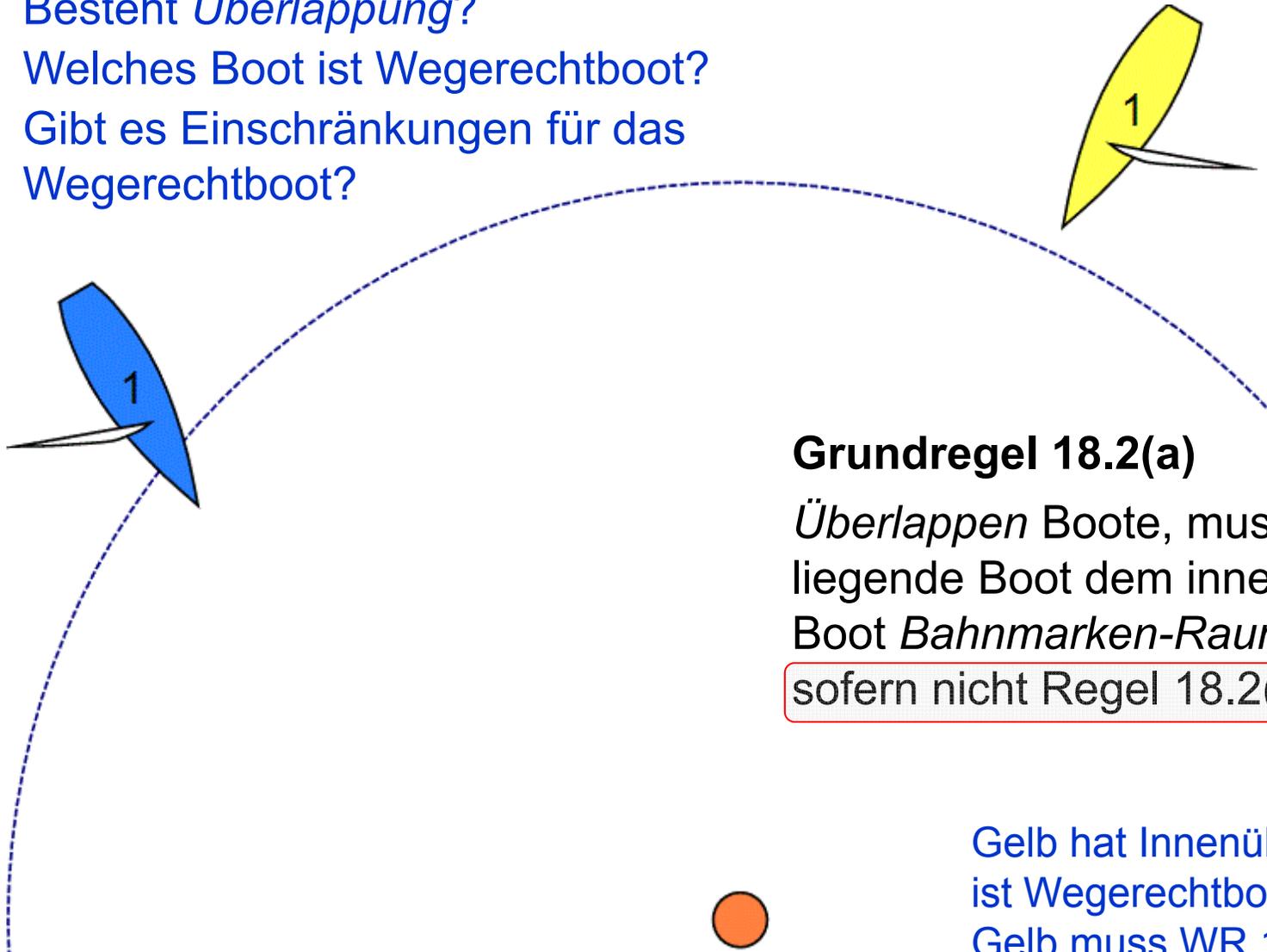
Lee-Lee-Situation!  
Blau in Lee von Gelb  
Gelb in Lee von Blau

# Situationen an der Leebahnmarke

Besteht *Überlappung*?

Welches Boot ist Wegerechtboot?

Gibt es Einschränkungen für das 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.

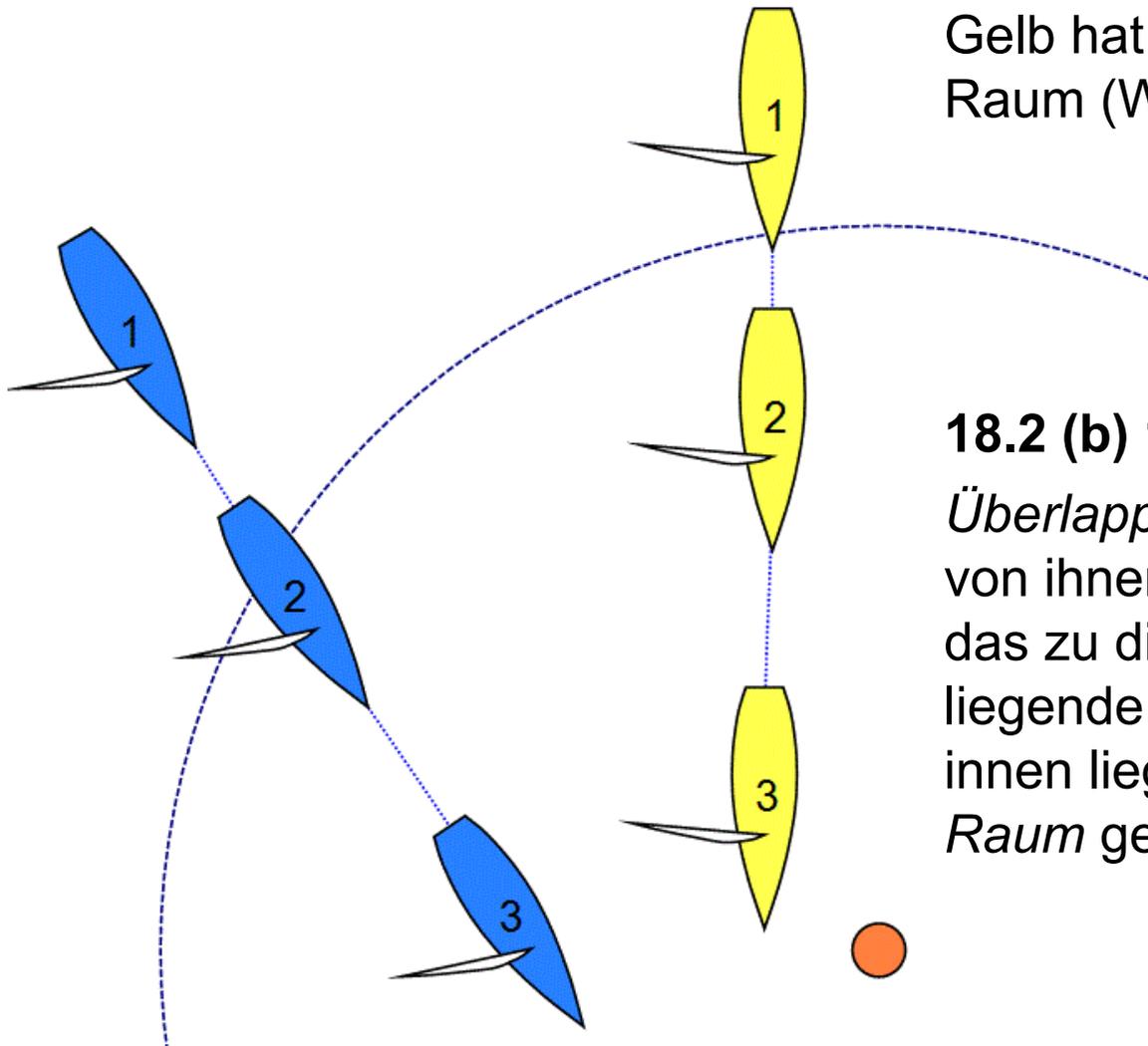
Gelb hat Innenüberlappung und ist Wegerechtboot (WR 19). Gelb muss WR 18.4 (Halsen) beachten.

# Situationen an der Leetonne

Regeln?

Blau ist Wegerechtboot (WR 11).

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

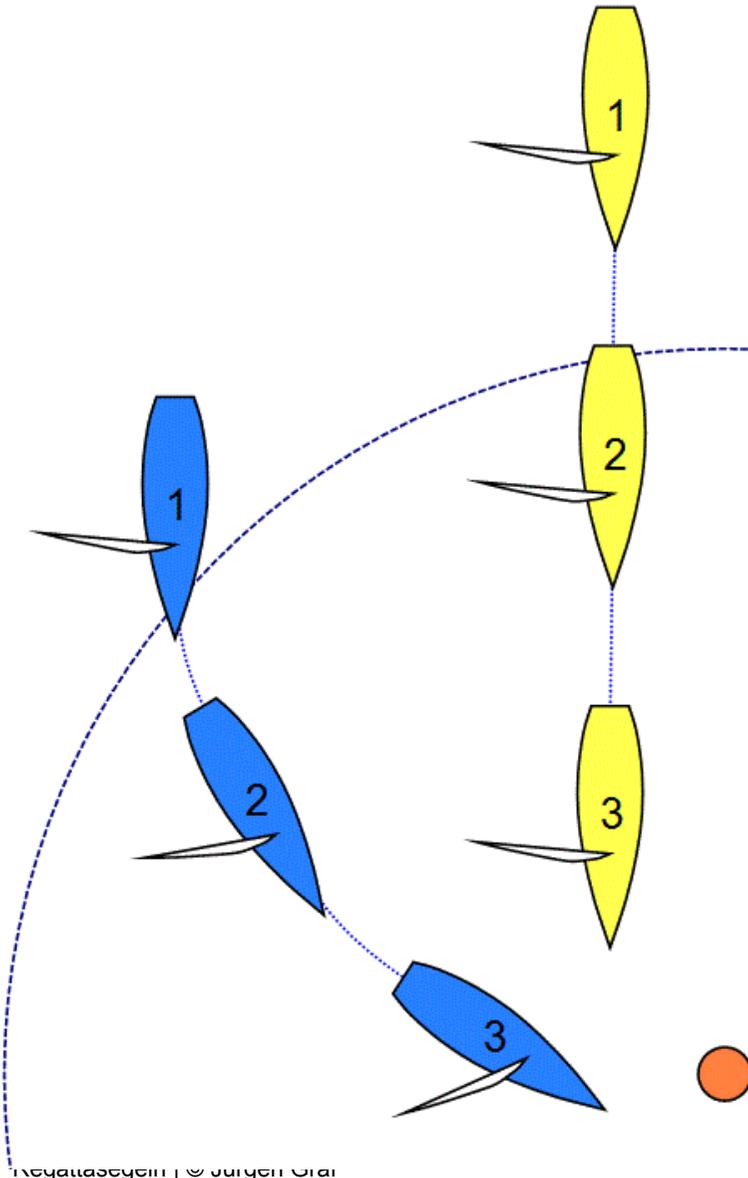


## 18.2 (b) 1. Satz

*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 Leetonne

## Regeln?



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

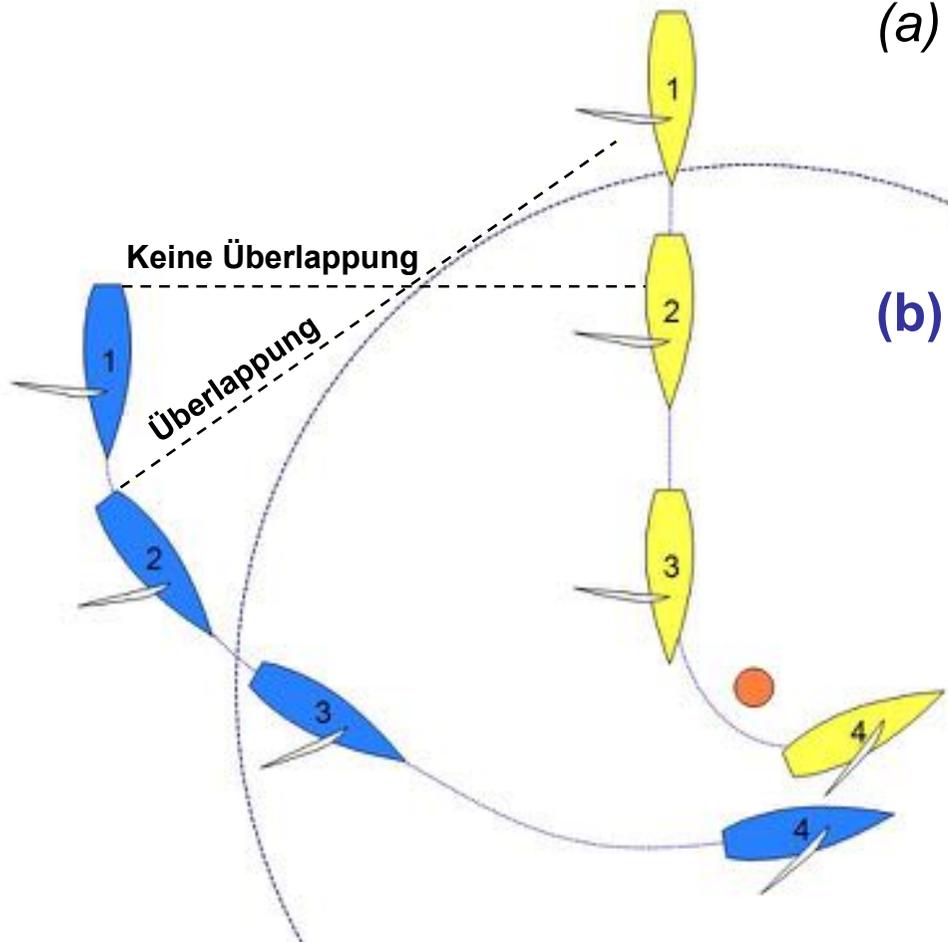
Gelb hat keinen Anspruch auf Bahnmarkenraum (WR 18.2(b)).

### 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 Leetonne

## Regeln?



(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**

Gilt 18.2(b)?

Ab welcher Position besteht Überlappung?

# Situationen an der Leetonne

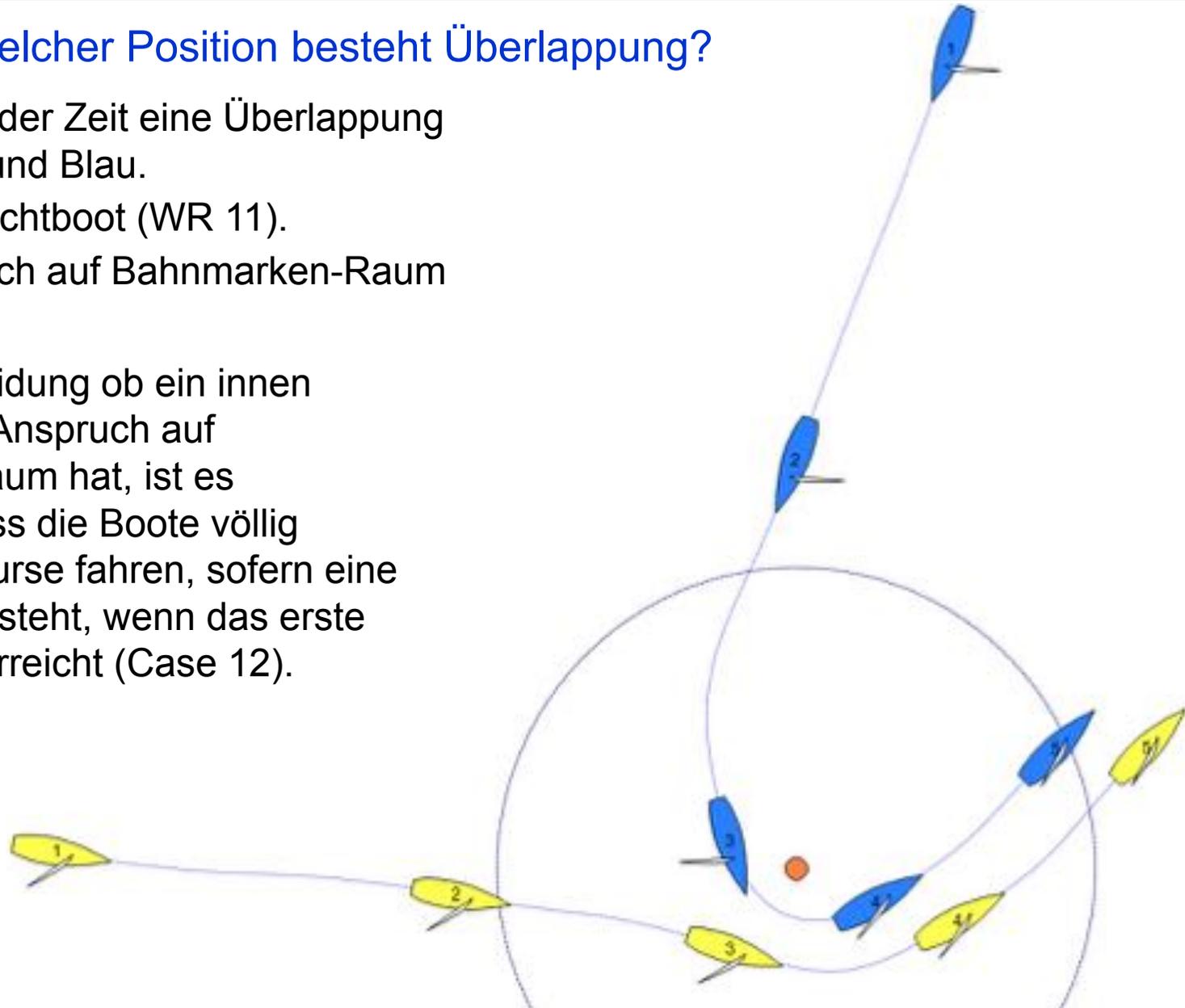
Regeln? Ab welcher Position besteht Überlappung?

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

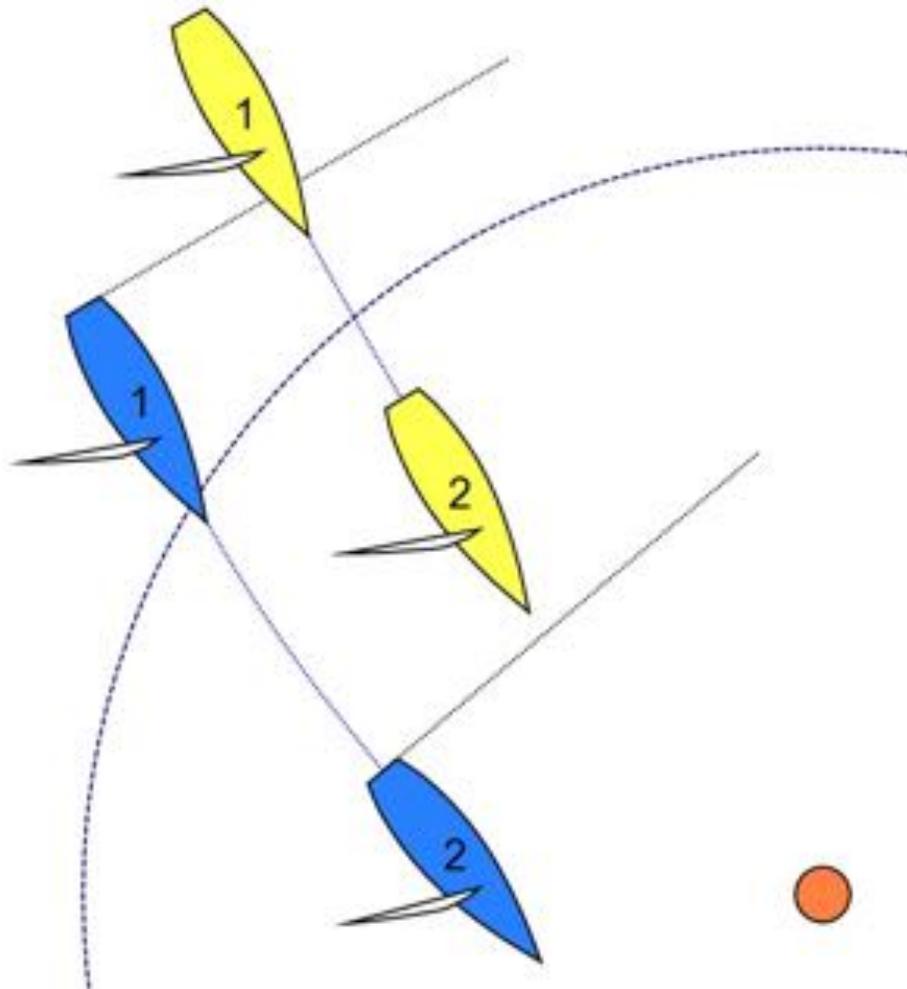
Gelb ist Wegerechtboot (WR 11).

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 Leebahnmarke



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

Hat Gelb Anspruch auf *Bahnmarken-Raum*?

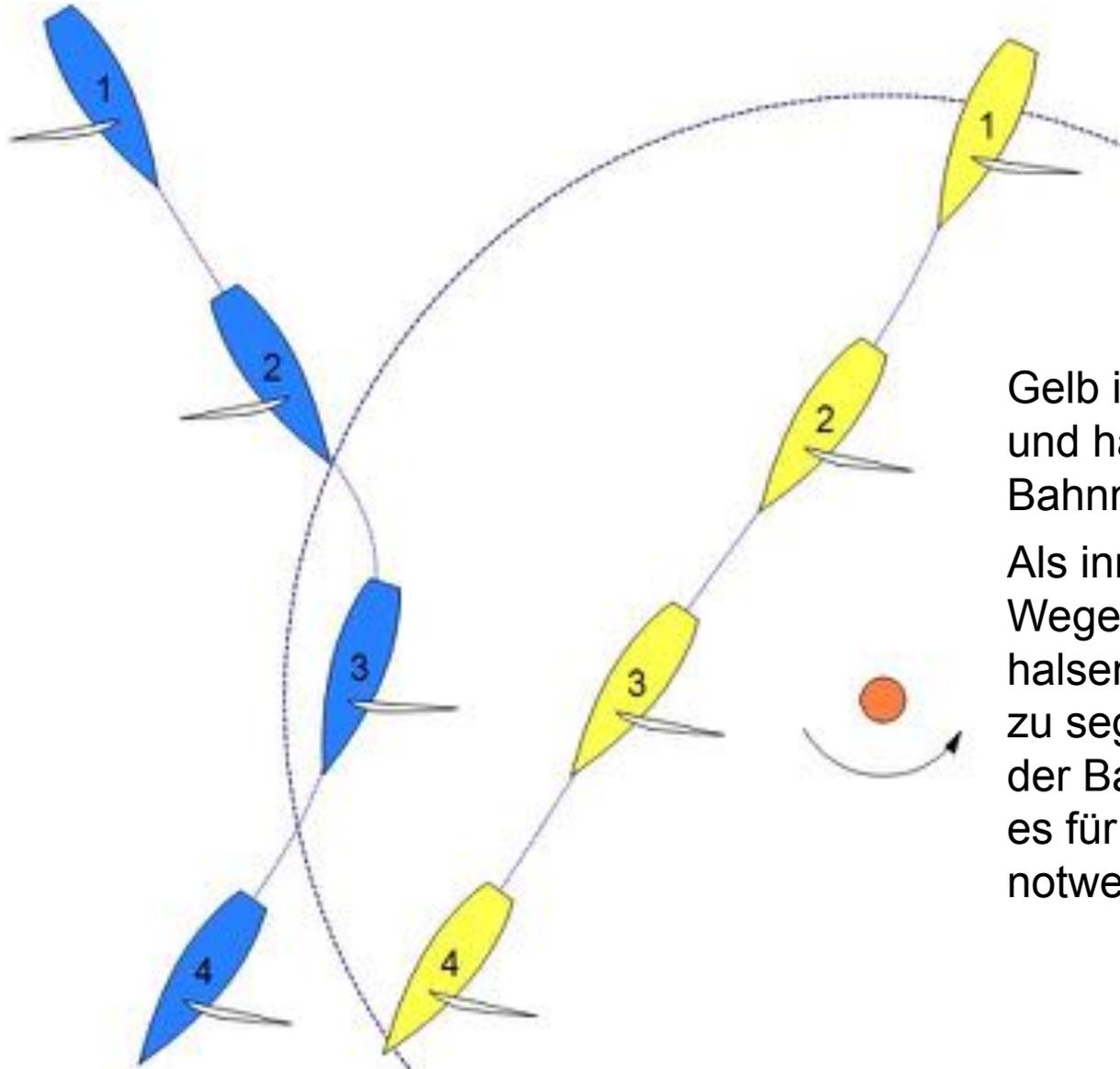
Auch dann, wenn in Pos. 2 die *Überlappung* gelöst wurde?

## 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.

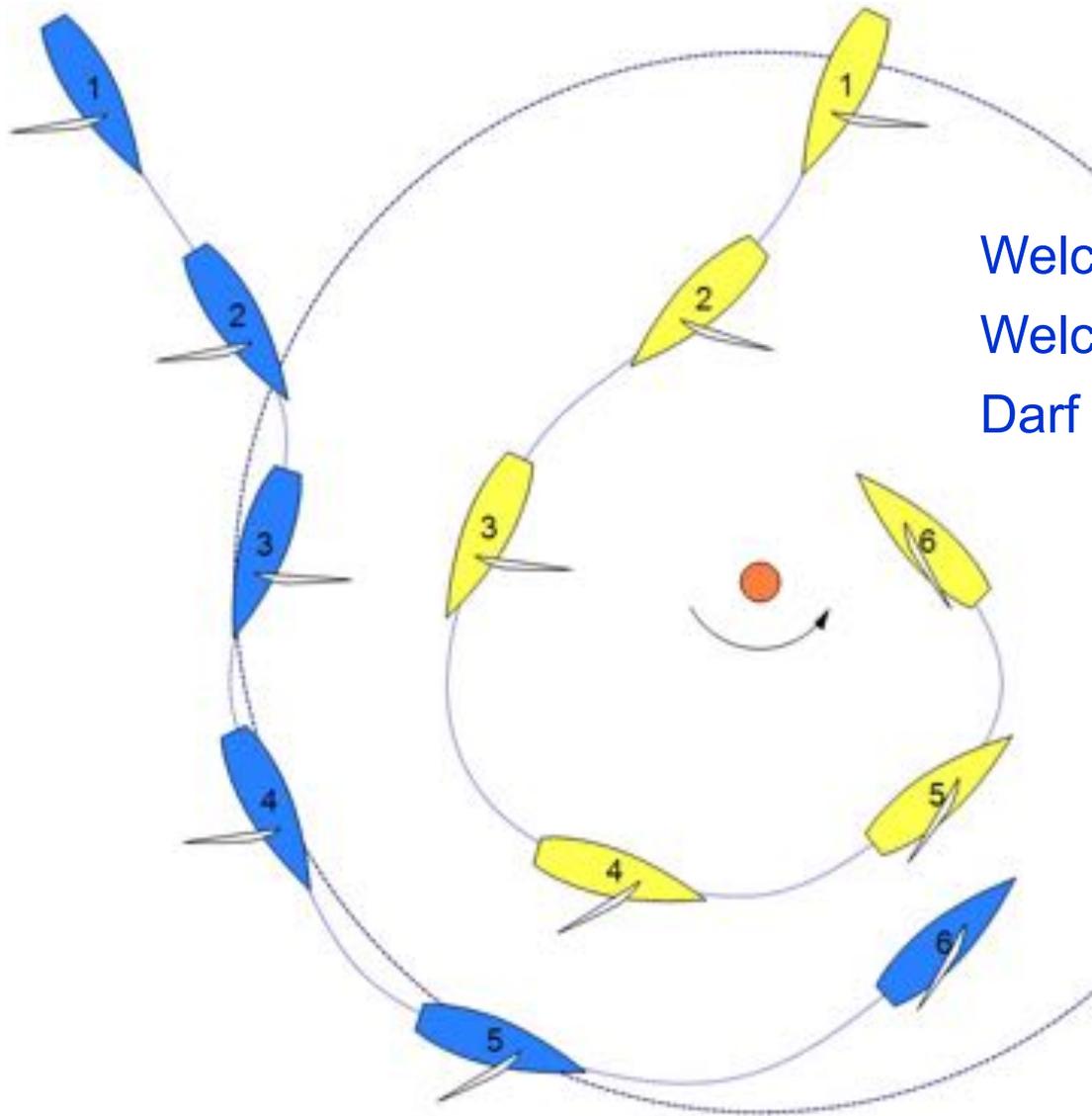
# Situationen an der Leetonne



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 Leebahnmarke

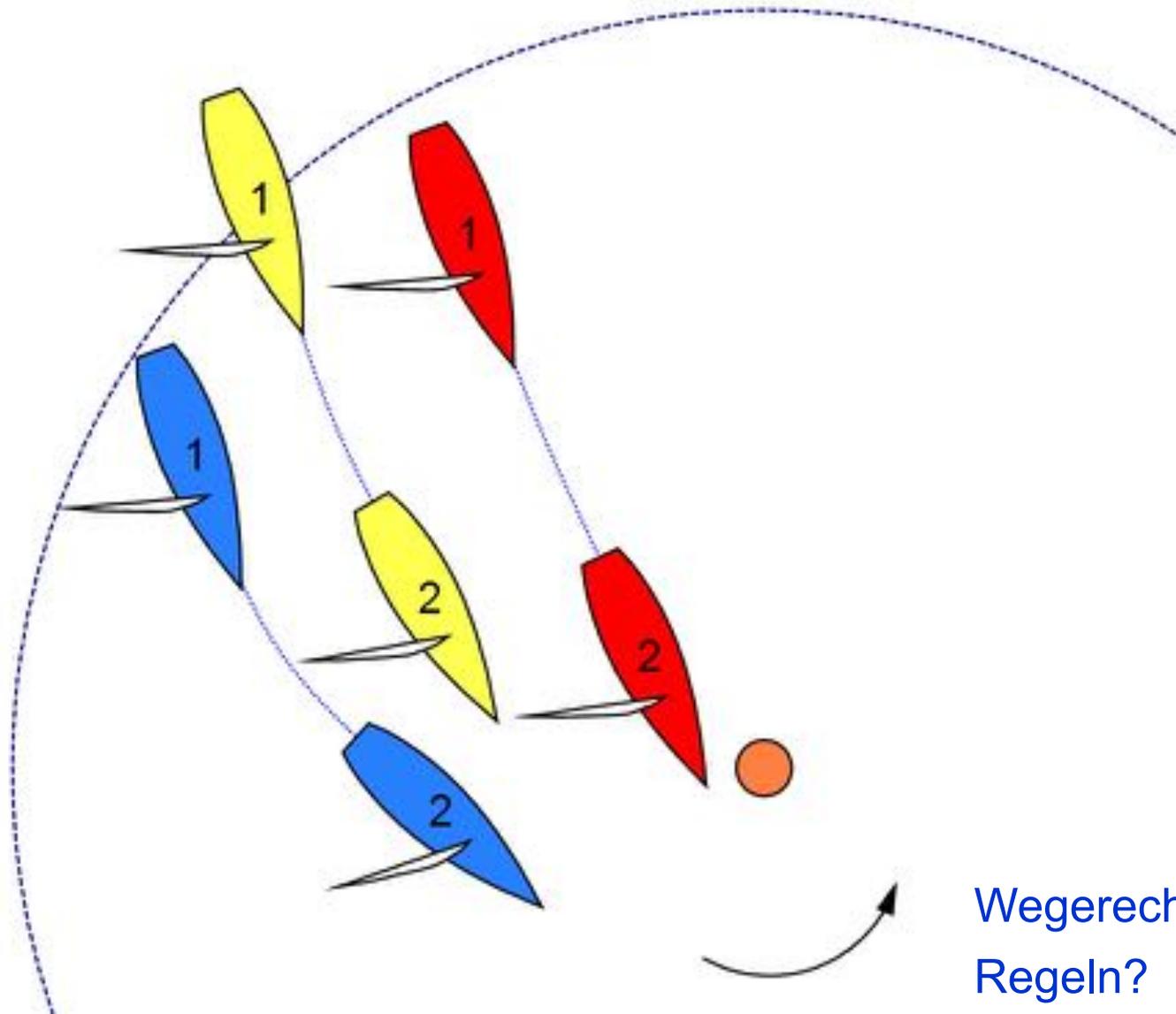


Welches Boot ist Wegerechtboot?  
Welche Regeln gelten?  
Darf Gelb ‚taktisch‘ runden?

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.

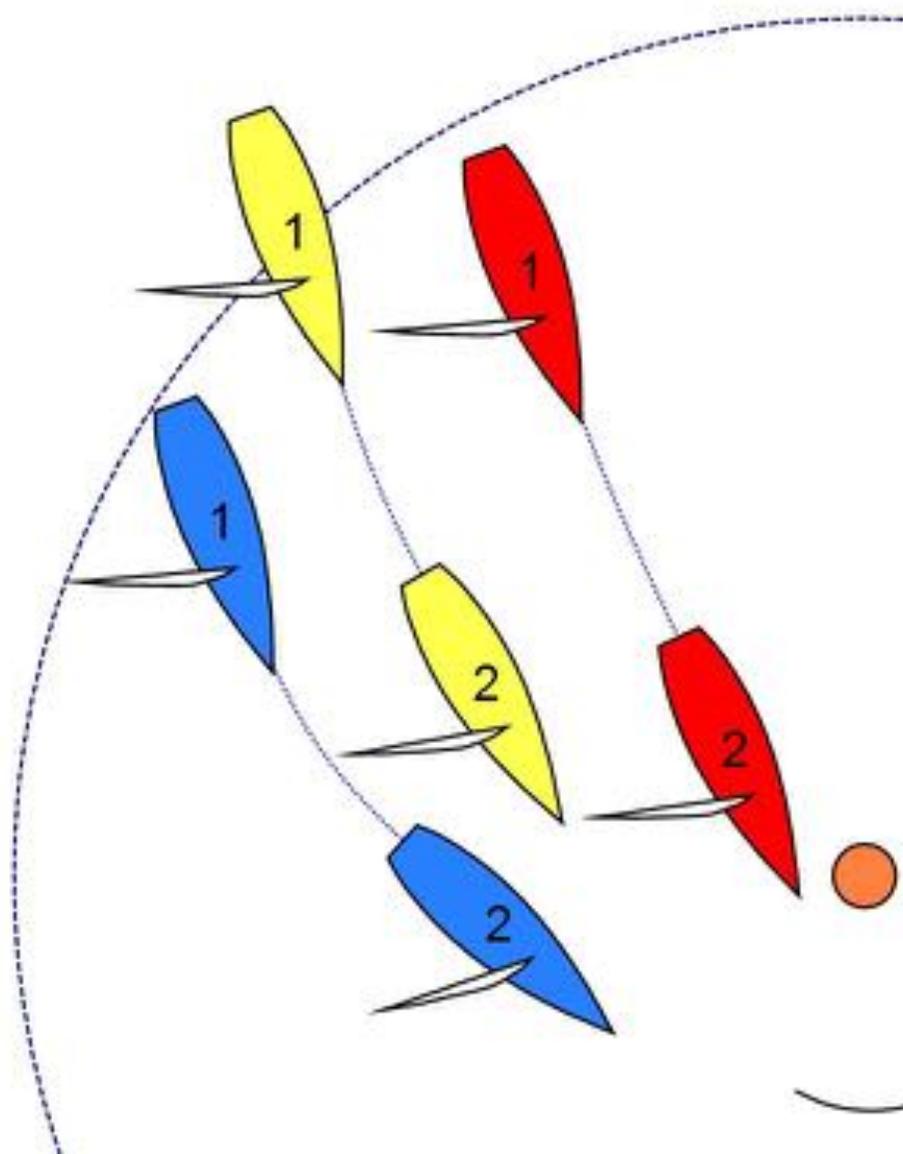
# Situationen an der Leebahnmarke

---



Wegerechtboot(e)?  
Regeln?

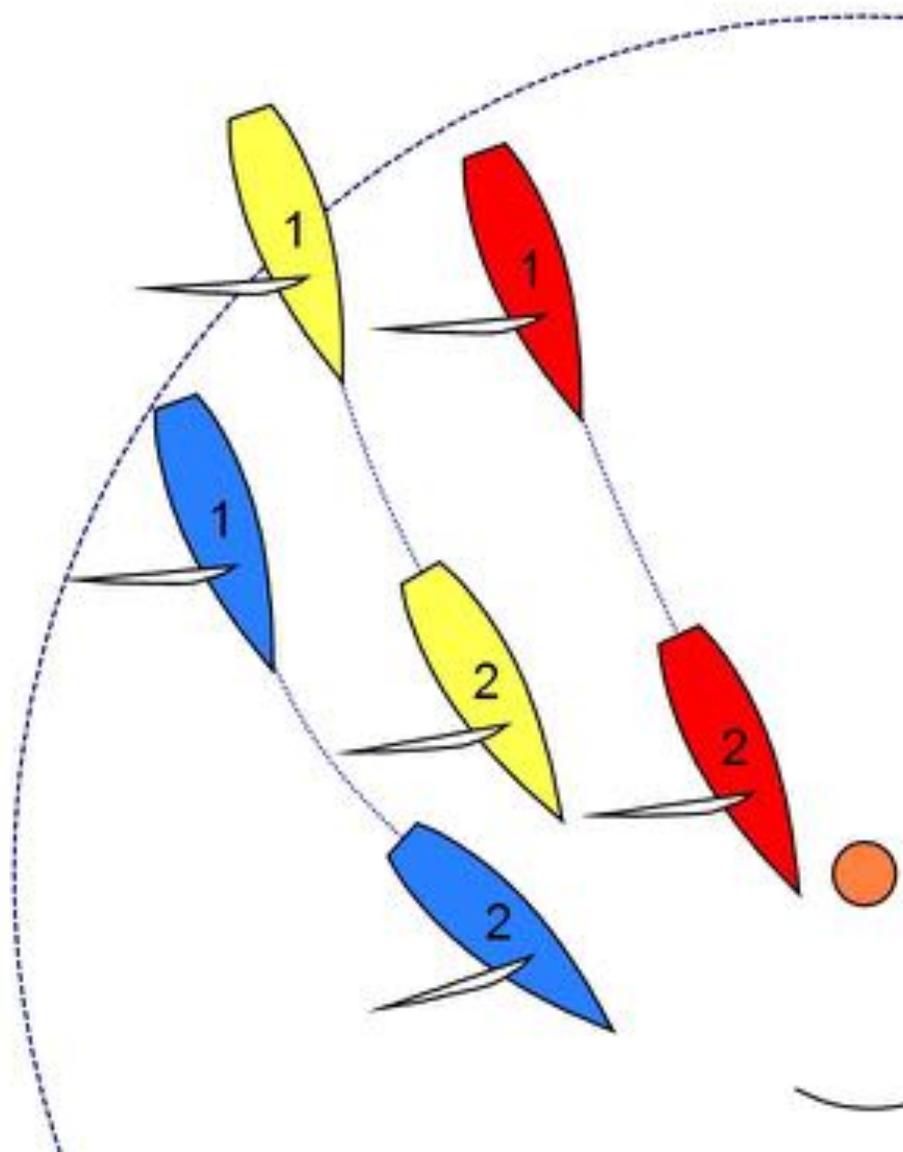
# Situationen an der Leebahnmarke



## 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 Leebahnmarke



## WR 2017-2010

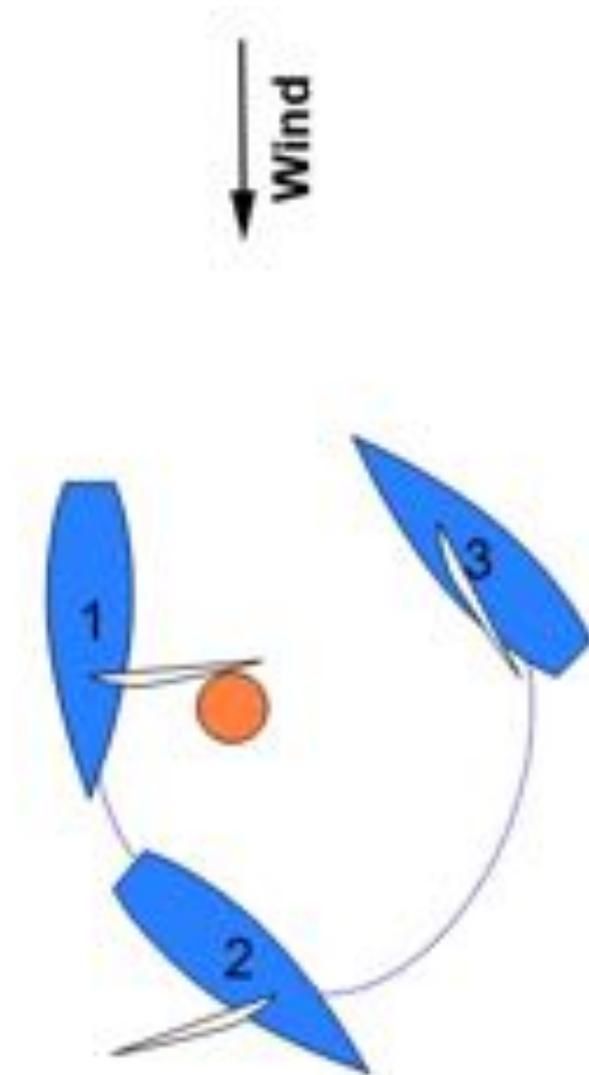
Regel 19 gilt zwischen zwei Booten an einem Hindernis, außer

(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 Luvbahnmarke

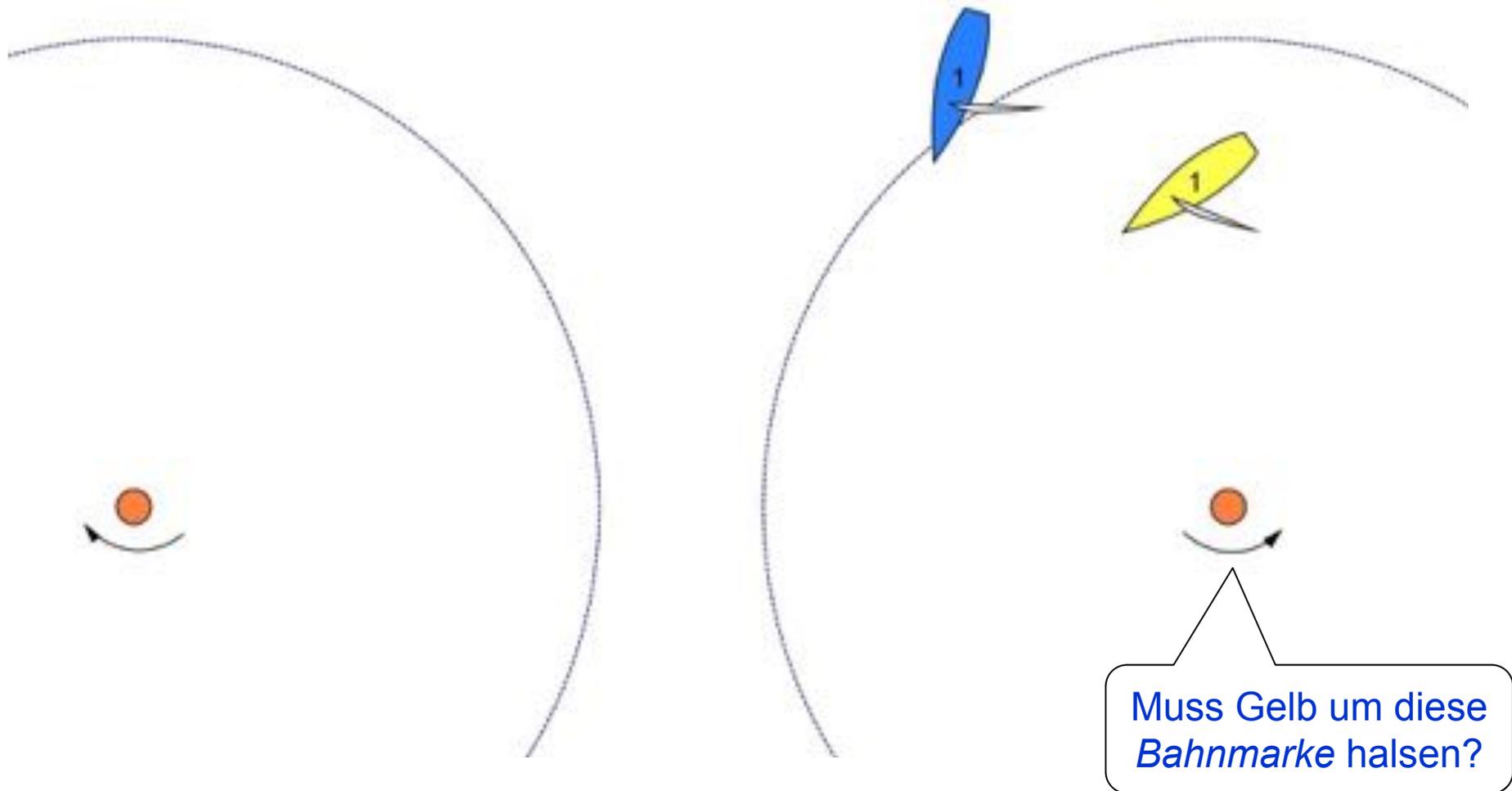
Reicht die Entlastung?



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 Leebahnmarke



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

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

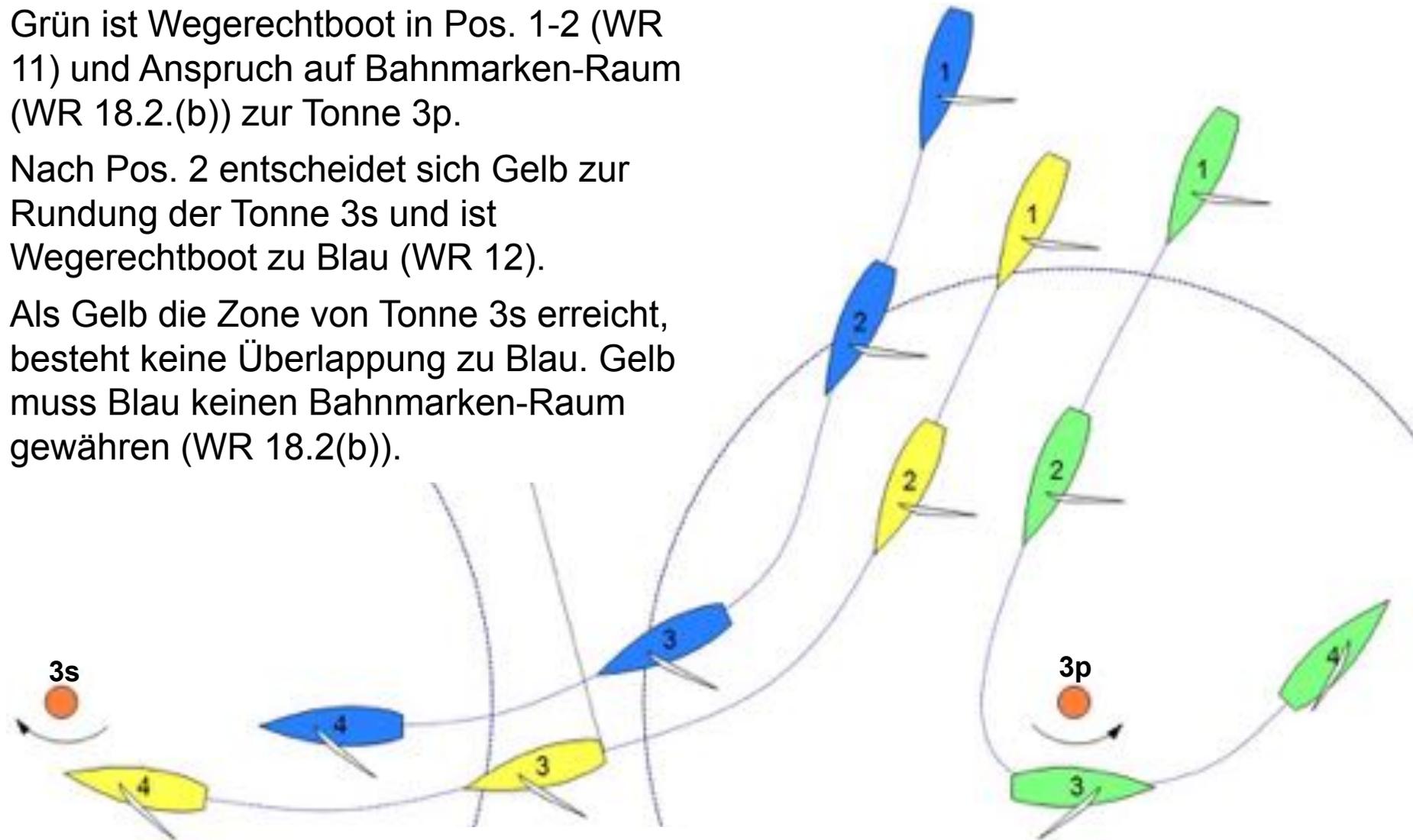
# Situationen an der Leetonne

## 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*

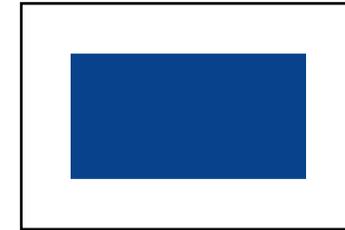


# Signale während der Wettfahrt

---

## 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?**

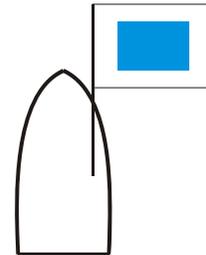
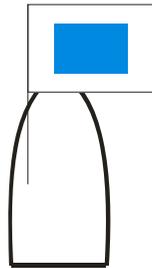
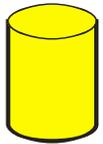
Wenn die Bahn abgekürzt wird, muss die Ziellinie

- ✓ 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.

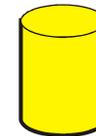
# Signale während der Wettfahrt

## Bahnabkürzung - Wo?

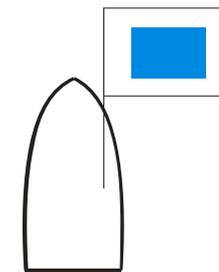
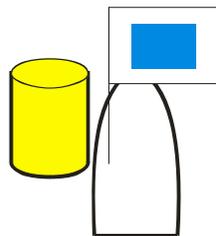
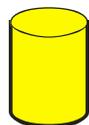
Luvbahnmarke



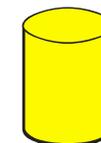
Leebahnmarke



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.

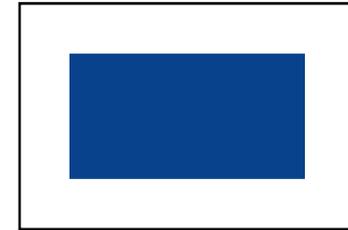
Eine Bahnabkürzung muss nicht an der vorhergehenden Bahnmarke angezeigt werden.

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

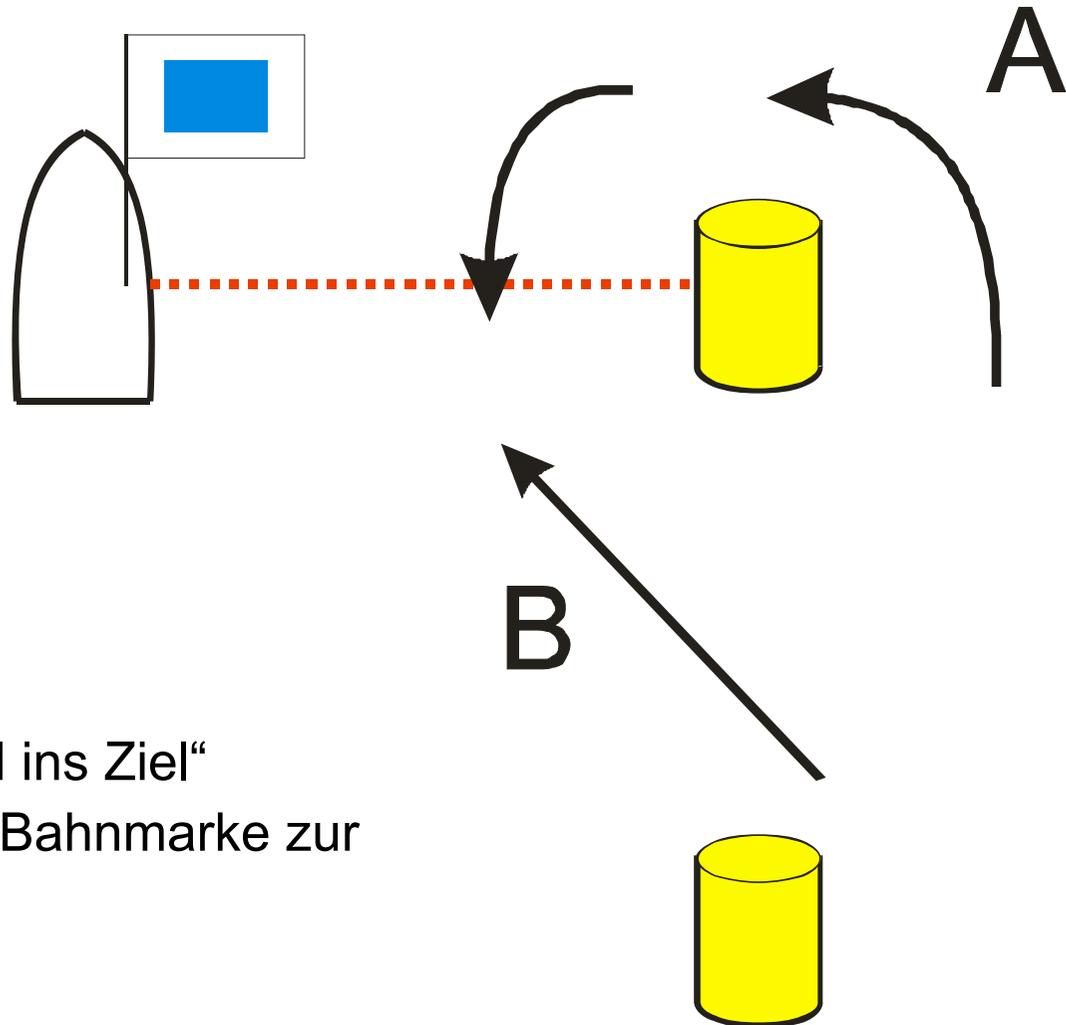
## Bahnabkürzung - Probleme?

Eigentlich nein... aber:

Welcher Zieldurchgang  
ist korrekt?

A oder B?

Korrekt ist B!



S. Definition **Zieldurchgang**:

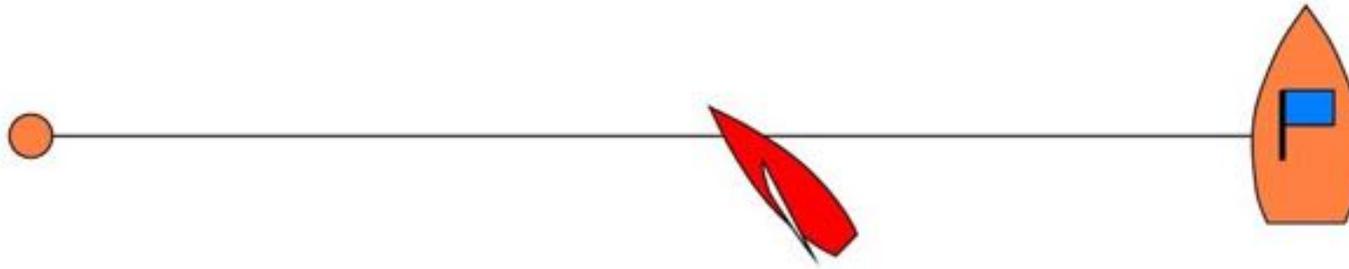
„Von der Bahnseite kommend ins Ziel“

- Durch Abkürzung wird die Bahnmarke zur Zielbahnmarke!

# Definition *Zieldurchgang*

---

Wann geht das Boot durchs Ziel?

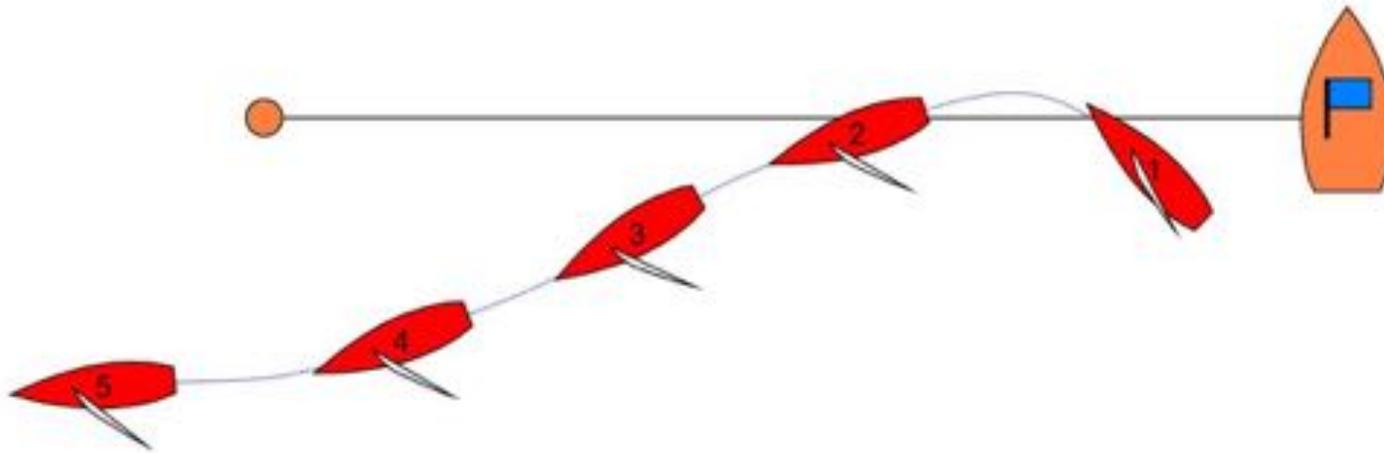


Ein Boot geht *durchs Ziel*, sobald irgendein Teil seines Rumpfes oder seiner in normaler Lage befindlichen Besatzung oder Ausrüstung die Ziellinie von der Bahnseite her überquert.

# 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.

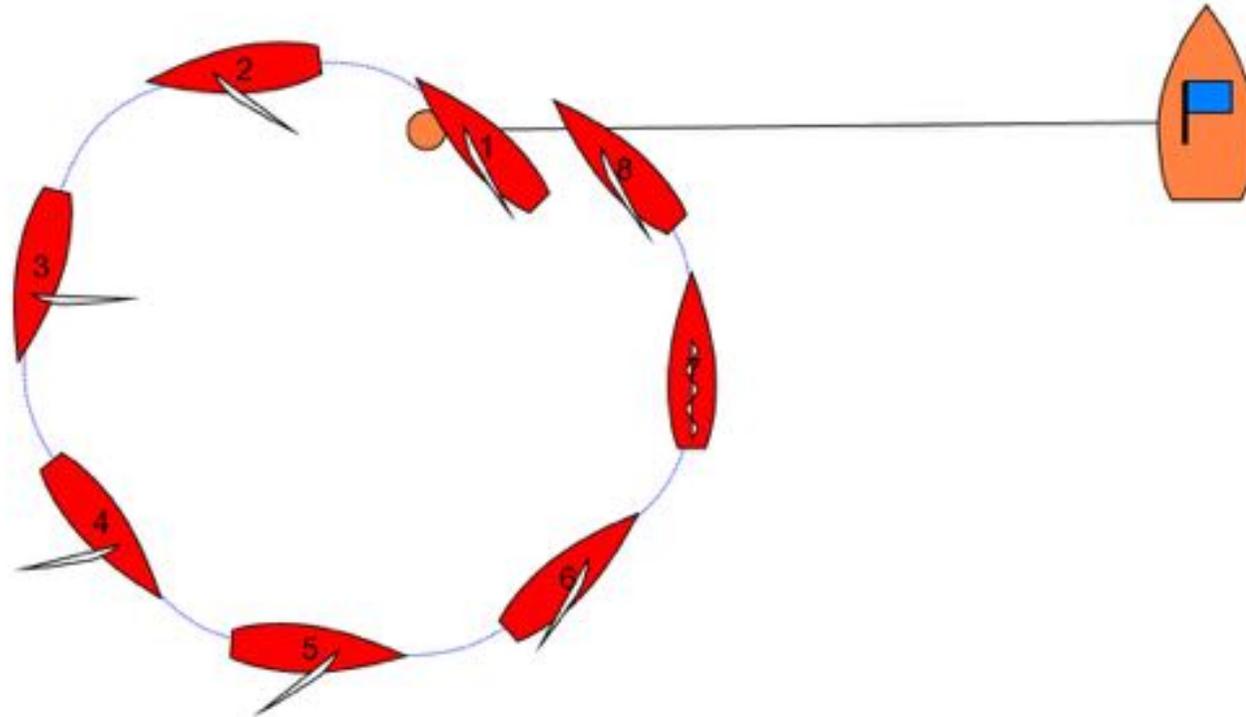
Jedoch ist es noch nicht *durchs Ziel gegangen*, wenn es nach Überquerung der Ziellinie

(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?



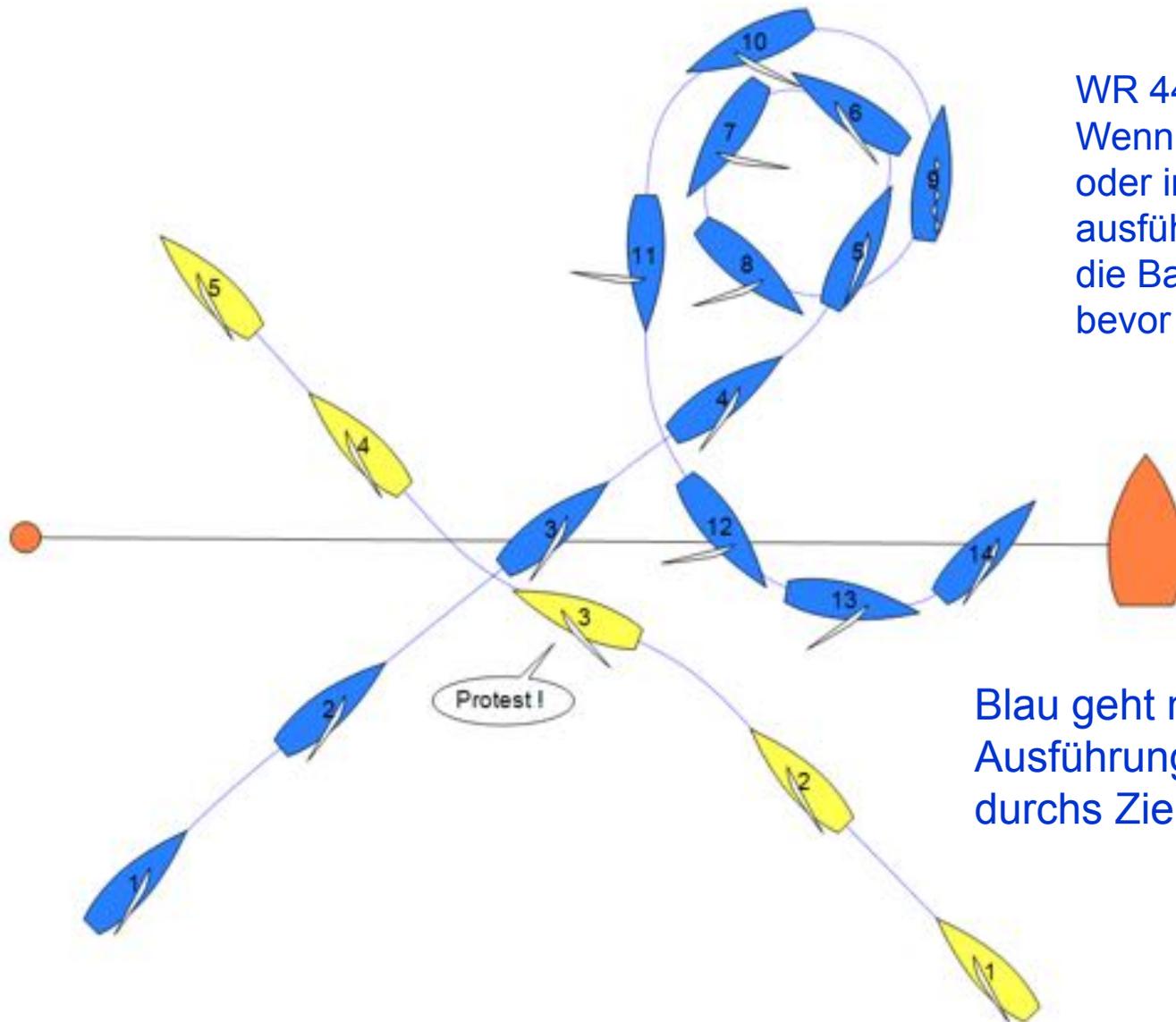
Jedoch ist es noch nicht *durchs Ziel gegangen*, wenn es nach Überquerung der Ziellinie

(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?



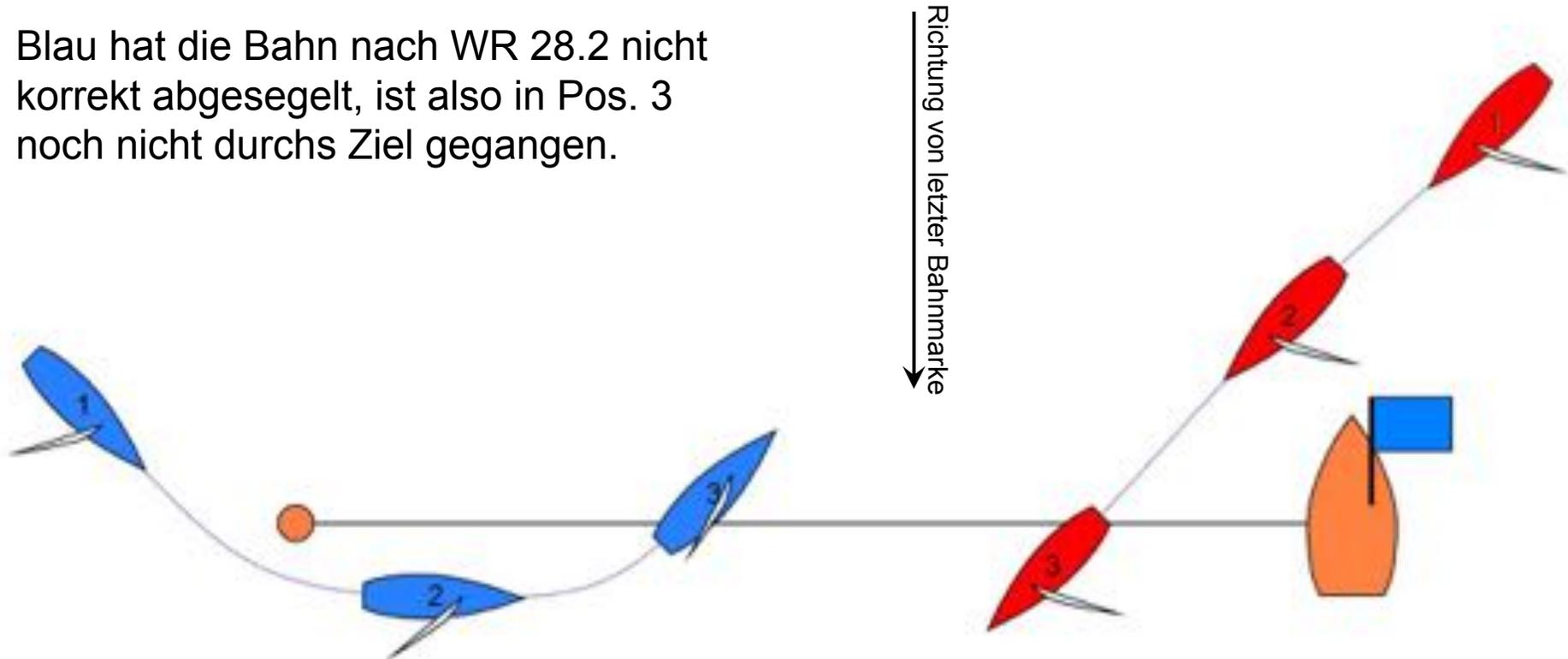
WR 44.2 letzter Satz:  
Wenn ein Boot die Strafe auf oder in der Nähe der Ziellinie ausführt, muss es vollständig auf die Bahnseite der Linie segeln, bevor es durchs Ziel geht.

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

# 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.

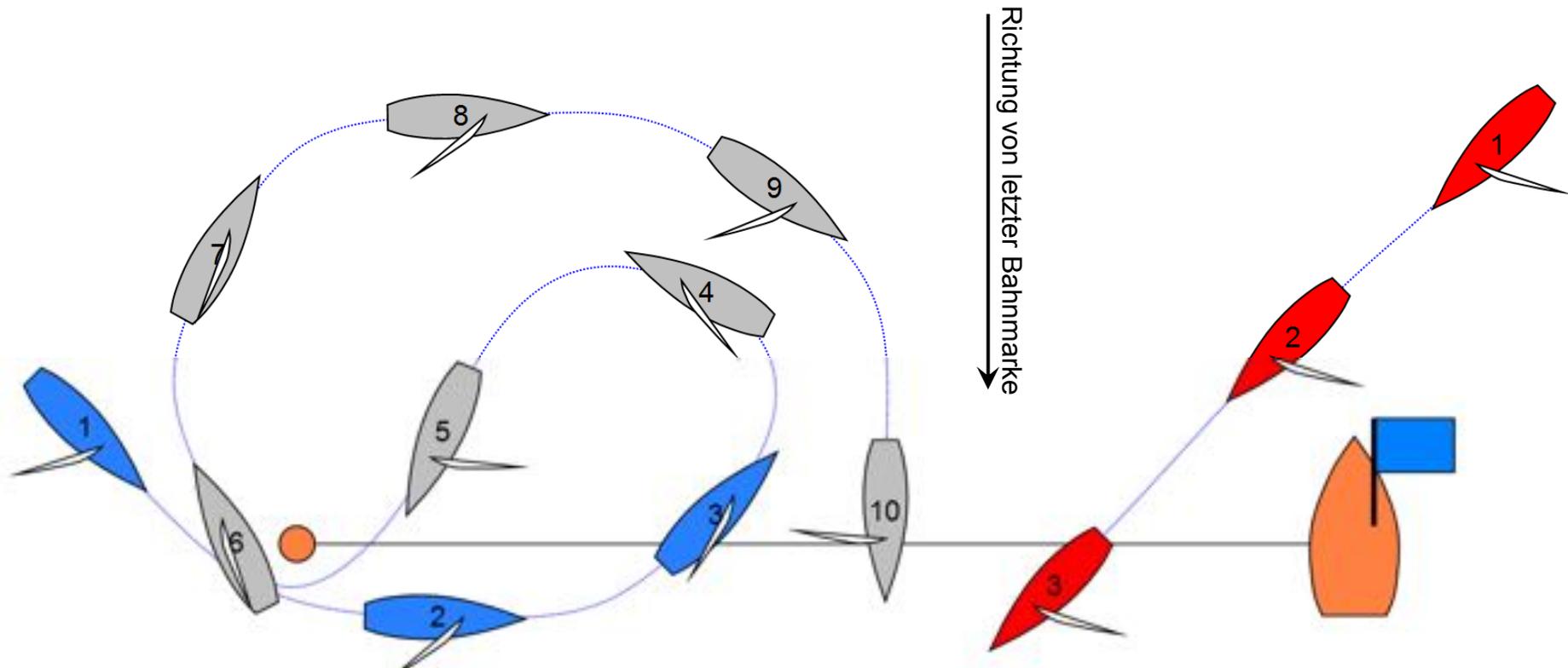
# WR 28 Absegeln der Bahn

---

- 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.

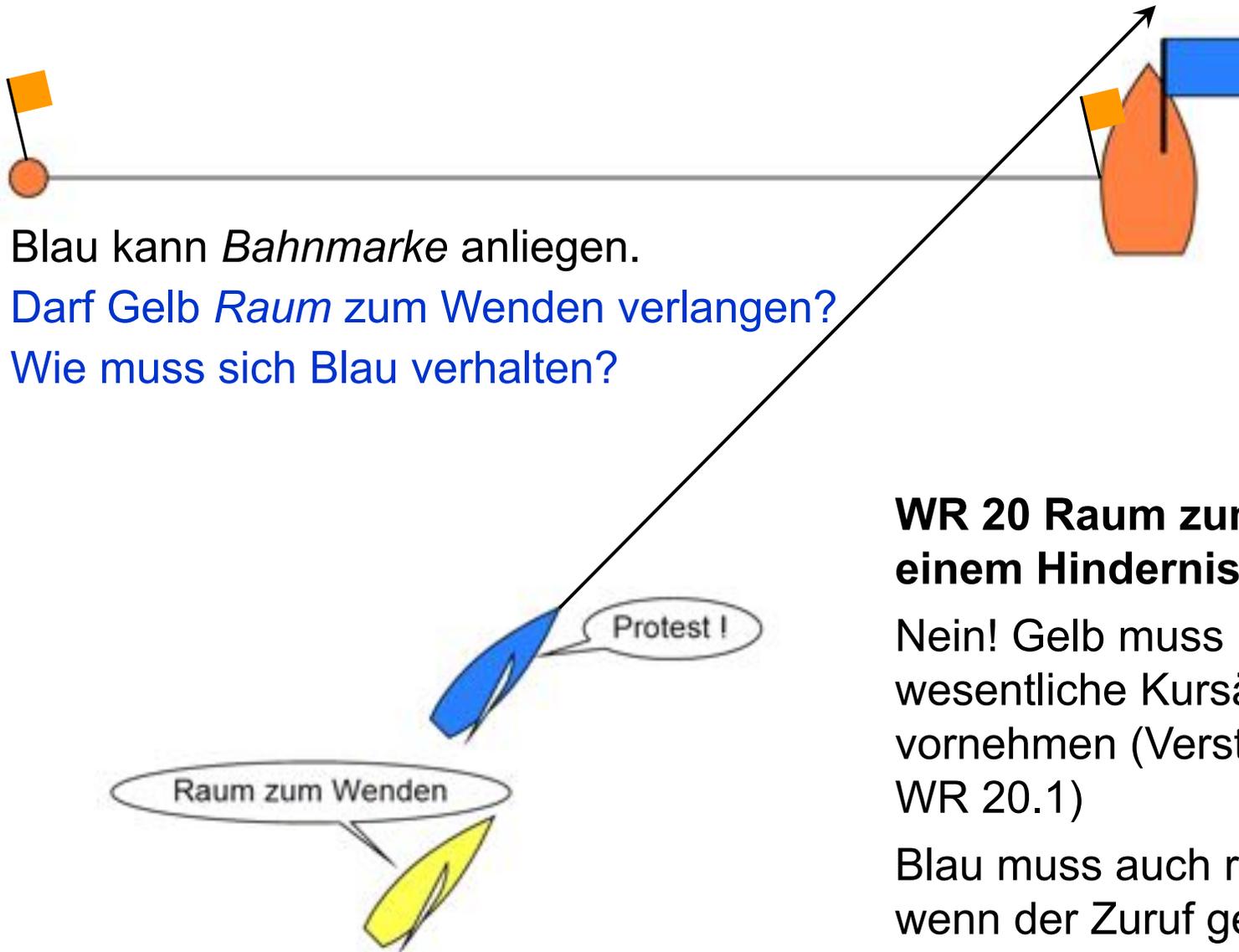
# Definition *Zieldurchgang*

Wurde der Fehler an der Ziellinie korrigiert?



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

# Situationen beim Zieldurchgang



Blau kann *Bahnmarke* anliegen.  
Darf Gelb *Raum zum Wenden* verlangen?  
Wie muss sich Blau verhalten?

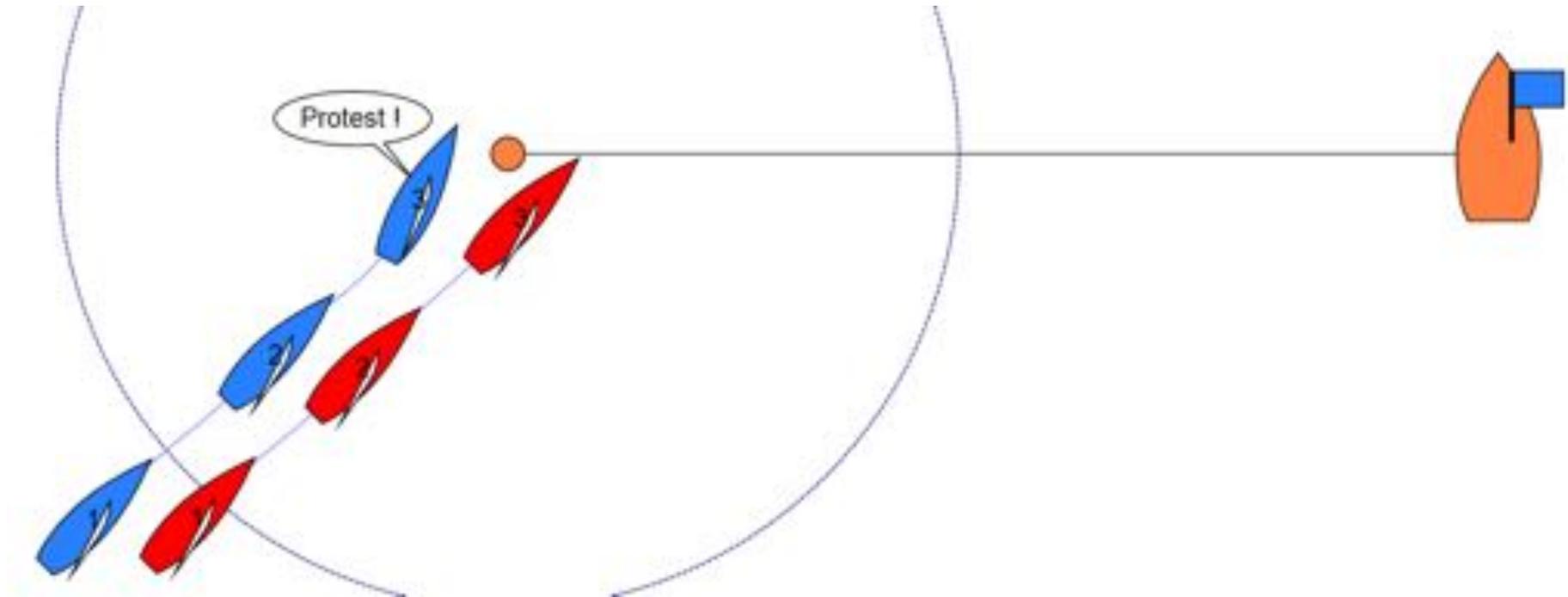
## WR 20 Raum zum Wenden an einem Hindernis

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

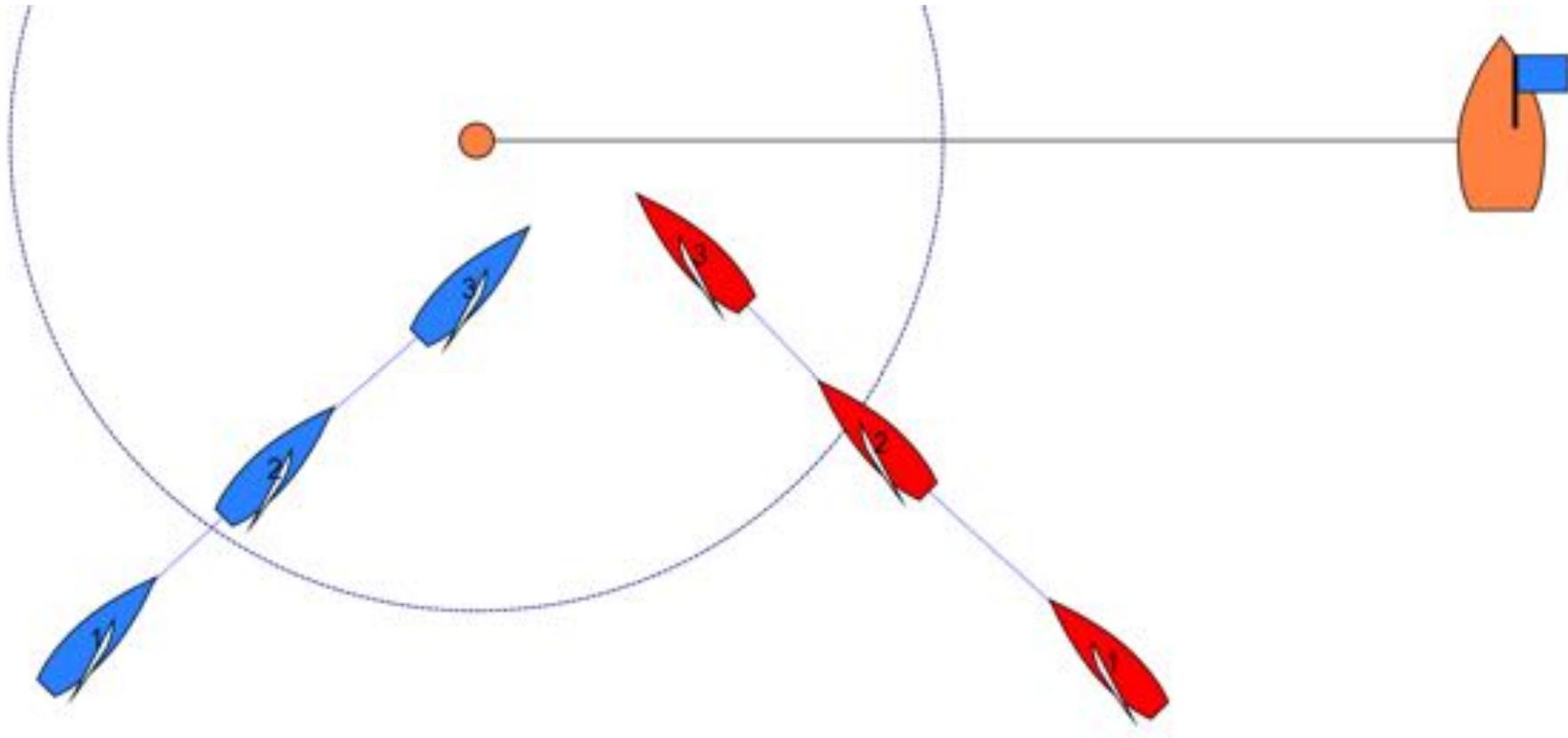
Hat Blau Anspruch auf Bahnmarken-Raum?



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

# Situationen beim Zieldurchgang

Welche Regeln gelten?

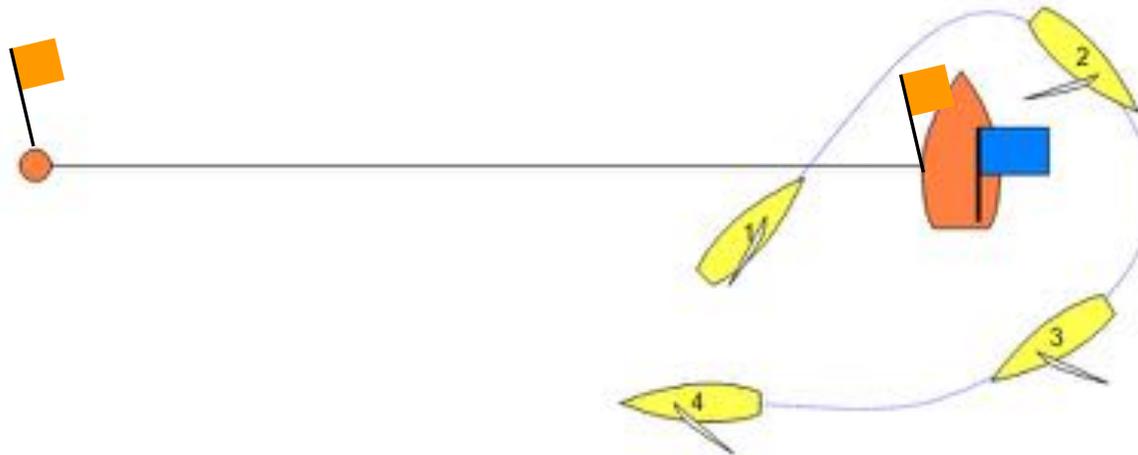


Rot ist Wegerechtboot (WR 10), Blau muss sich freihalten.

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



# Situationen beim Zieldurchgang



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.