

Segelclub Sihlsee

SWISS OPTIMIST TEAM RACE 2011

Segelanweisungen

1. Regeln

- 1.1 Es gelten die Regeln, wie festgelegt in den ‚Wettfahrtsregeln Segeln‘ (WR).
- 1.2 Anhang D wird angewendet, einschliesslich D2.2 und D2.3(a), Ein-Flaggen-Protestverfahren.
- 1.3 Änderung WR Wettfahrtsignale: Im Text zu Wettfahrtsignal AP und N ist ‚Ankündigungssignal‘ durch ‚Achtungssignal‘ zu ersetzen.
- 1.4 Deutsch ist die offizielle Sprache der Wettfahrtsrie. Immer, wenn es einen Konflikt gibt mit Dokumenten, die in Englisch geschrieben sind, hat der Englische Text Vorrang

2. Mitteilungen an die Teilnehmer

- 2.1 Mitteilungen an die Teilnehmer werden an der ‚Tafel für Bekanntmachungen‘ ausgehängt. Sie befindet sich am Clubhaus.
- 2.2 Mitteilungen können auch auf dem Wasser mündlich durch die Wettfahrtsleitung bekannt gegeben werden (siehe Punkt 5.5 der Ausschreibung). Sie ruft dazu die Bahnschiedsrichter und die Coaches der Teams an das Startboot, indem sie den ‚Dritten Hilfsstander‘ mit einem langen Schallsignal setzt. Die Änderungen werden am Ende des Wettfahrts Tages an der ‚Tafel für Bekanntmachungen‘ ausgehängt.

3. Änderungen der Segelanweisungen

- 3.1 Schriftliche Änderungen der Segelanweisungen werden spätestens 30 Minuten vor der ersten Wettfahrt des Tages, an dem sie in Kraft treten, ausgehängt.
- 3.2 Änderungen im Zeitplan der Wettfahrten werden bis 20:00 Uhr des Tages, bevor sie in Kraft treten, ausgehängt.

4. Signale an Land

- 4.1 Signale an Land werden am Flaggenmast neben dem Clubhaus gesetzt.
- 4.2 Wenn die Flagge ‚AP‘ an Land gesetzt wird, ist ‚1 Minute‘ durch „nicht weniger als 15 Minuten“ in dem Wettfahrtsignal AP zu ersetzen.

4.3. Wird Signalfolge ‚V‘ an Land mit zwei Schallsignalen gesetzt (ein Signal beim Streichen) bedeutet dies: Kein Boot darf auslaufen bevor dieses Signal gestrichen wird. Das Achtungssignal wird in nicht weniger als 15 Minuten nach dem Streichen von Flagge ‚V‘ gegeben.

5. Zeitplan der Wettfahrten

Siehe Punkt 4 der Ausschreibung.

6. Format der Regatta

Siehe Punkt 5 der Ausschreibung.

7. Achtungs-/Ankündigungs-/Vorbereitungs-/Start-Signal

Für jede Wettfahrt werden die unter Start, Punkt 11/11.2, beschriebenen Flaggsignale und Schallsignale verwendet. Die jeweils startenden Teampaarungen werden durch die Farbflaggen der Teams angezeigt.

Die Farben sind:

Team 1 ▶	PINK	Team 7 ▶	ORANGE
Team 2 ▶	GRÜN	Team 8 ▶	ROT
Team 3 ▶	SCHWARZ	Team 9 ▶	HELLBLAU
Team 4 ▶	WEISS	Team 10 ▶	WEINROT
Team 5 ▶	BLAU	Team 11 ▶	GELB
Team 6 ▶	CREME	Team 12 ▶	HELLGRÜN
		Team 13 ▶	GRAU

8. Wettfahrtgebiete

Wettfahrtgebiet ist der untere Teil des Sihlsees, möglichst in der Nähe des Clubs, abhängig von der Windsituation.

9. Die Bahnen

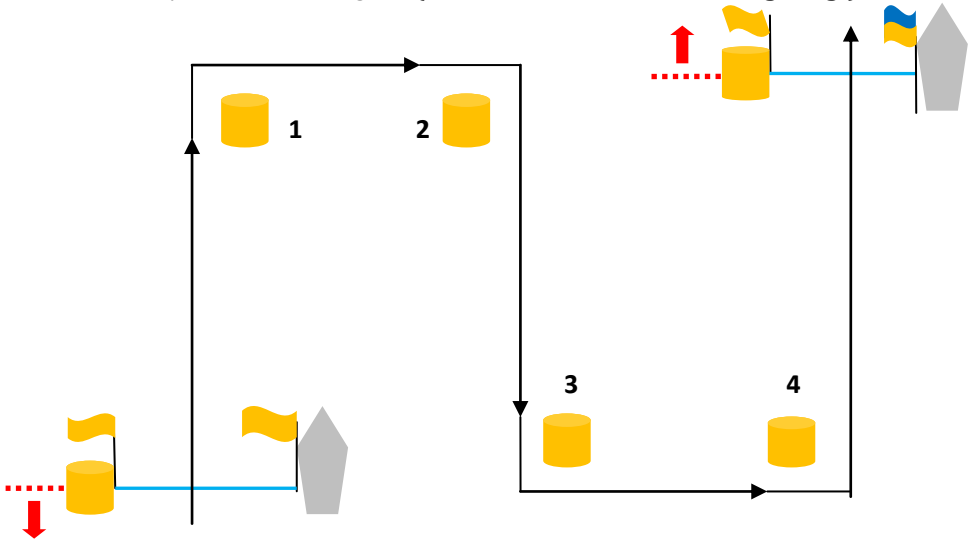
9.1 Die Regattabahnen werden gemäss Bahnplan ausgelegt.

9.2 Der Bahnplan zeigt die Bahn einschliesslich der ungefähren Winkel zwischen den Bahnschenkeln, der Reihenfolge, in der die Bahnmarken zu passieren sind, und der Seite, an der sie zu lassen sind.

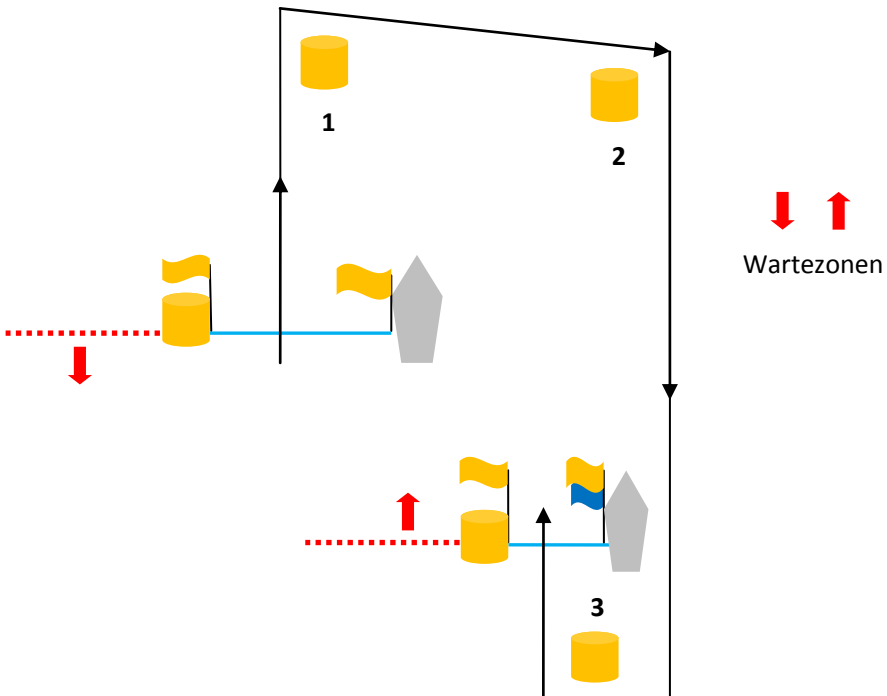
9.3 Die Bahn wird nicht abgekürzt. Regel 32.2 wird nicht angewendet.

9.4 Bahnpläne

9.4.1 Bahnplan S, IODA-Original (Bahn wird auf einer Tafel angezeigt)



9.4.2 Bahnplan O, IODA-Ledro (Bahn wird auf einer Tafel angezeigt)



10. Bahnmarken

10.1 Die Bahnmarken 1, 2, 3 und 4 sind zylinderförmige orange Bojen.

10.2 Die Startbahnmarken und Zielbahnmarken sind: Jeweils ein Signalboot der Wettfahrtsleitung und eine zylinderförmige orange Boje an den Enden der Startlinie bzw. Ziellinie, beide mit orangen Flaggen.

10.3 Bahnmarken können jederzeit verschoben werden. Dies ändert Regel 27.2 und Regel 33 wird nicht angewendet.

11. Der Start

11.1 Regel 26 ‚Starten von Wettfahrten‘ mit den dort verwendeten Signalen wird nicht angewendet.

11.2 Die Wettfahrten werden wie folgt gestartet:

Signale	Flaggen	Schall-Signal	Zeit vor Start	Laufende Zeit
Achtungssignal für eine neue Startfolge	Flagge L ▲	●	- x min	- x min
	Flagge L ▼	●	- 5 min	- 1 min
Ankündigungssignal der Wettfahrten	Flagge GRÜN ▲	●	- 4 min	0 min
Vorbereitung Wettfahrt 1	Flagge P ▲	●	- 3 min	1 min
1-Minuten-Signal	Flagge P ▼	●	- 1 min	3 min
Startsignal Wettfahrt 1 Vorbereitung Wettfahrt 2	Flagge P ▲	●	0 min - 3 min	4min
1-Minuten-Signal	Flagge P ▼	●	- 1 min	6 min
Startsignal Wettfahrt 2 Vorbereitung Wettfahrt 3	Flagge P ▲	●	0 min - 3 min	7 min

Weiter gemäss dem Startfolgeplan (Anhang 1).

11.3 Die Nummer der Startfolge wird beim Ankündigungssignal auf einer Tafel angezeigt.

11.4 Die Startlinie liegt zwischen Flaggenstöcken mit orangen Flaggen auf den Startbahnmarken.

11.5 Ein Boot, das später als 2 Minuten nach seinem Startsignal startet, wird ohne Verhandlung als ‚nicht gestartet‘ (DNS) gewertet. Dies ändert WR A4 und A5.

11.6 Einzlrückruf wird gemäss Regel 29.1 angezeigt, ausser dass Flagge ‚X‘ nicht länger als 2 Minuten nach dem Startsignal gesetzt bleibt. Dies ändert Regel 29.1.

11.7 Regel 29.2 (Allgemeiner Rückruf) wird nicht angewendet. Auch wenn alle Boote zu früh gestartet sind, wird kein allgemeines Rückrufsignal gegeben, sondern nur Einzlrückruf signalisiert.

12. Das Ziel

12.1 Die Ziellinie liegt zwischen Flaggenstöcken mit orangen Flaggen auf den Zielbahnmarken.

12.2 Boote, welche die Wettfahrt beendet haben, müssen direkt zurück zur Warzone segeln, sich dabei freihalten von allen Booten, die in einer Wettfahrt sind, sowie von Booten, deren Ankündigungssignal gegeben wurde.

13. Zeitlimits, Zielzeiten und Abbruch

13.1 Die geplante Zielzeit für eine Wettfahrt ist 9 bis 13 Minuten.

13.2 Das Nichteinhalten der angestrebten Zeit ist kein Grund für einen Antrag auf Wiedergutmachung. Dies ändert WR 62.1(a).

13.3 Boote, die nicht innerhalb von 10 Minuten ins Ziel gehen, nachdem das erste Boot ins Ziel gegangen ist, werden als ‚nicht ins Ziel gegangen‘ (DNF) gewertet. Dies ändert die Regel 35 sowie WR A4 und A5.

13.4 Hat kein Boot innerhalb von 30 Minuten die Bahn abgesegelt, wird die Wettfahrt abgebrochen.

13.5 Die Wettfahrtleitung kann eine Wettfahrt aus jedem Grund abbrechen. Dies ändert Regel 32. Der Abbruch kann mündlich durch die Wettfahrtleitung erfolgen.

13.6 Abgebrochene Wettfahrten können erneut gesegelt werden, und zwar so, dass ein neues Ankündigungssignal so bald wie möglich gegeben wird. Dies ändert Regel 32 und WR Wettfahrtsignale.

14. Umpiring und Flaggen

14.1 Bei den Wettfahrten werden Bahnschiedsrichter (Umpire) eingesetzt. Für jede Wettfahrt wird nur ein Bahnschiedsrichter eingesetzt (ISAF Umpires and Team Racing Manual, Part H *‘Umpiring in an Imperfect World’*).

14.2 D2.3(a) Ein-Flaggen-Protestverfahren wird angewendet mit folgender Änderung: Das protestierende Boot muss durch **deutlich sichtbares Zeigen einer roten Flagge** den Protestgegner **und** den Umpire auf den Protest aufmerksam machen. Die Protestflagge ist so an der Kleidung zu befestigen, dass sie mit erhobenem Arm gezeigt werden kann.

15. Proteste und Anträge auf Wiedergutmachung

15.1 WR D2, „Proteste und Strafen“, unter Berücksichtigung von WR D2.3(a), wird angewendet.

15.2 WR D2.4(b), „Zusätzliche Protest- und Wiedergutmachungsregeln bei Wettfahrten mit Bahnschiedsrichtern“, gilt für alle Proteste.

16. Wertung

Die Wertung erfolgt nach WR D3 und WR D4.

16.1 Wertung einer Wettfahrt:

Die Wertung einer Wettfahrt erfolgt nach Regel D3.

Regel D3.1(b) ist wie folgt geändert: „Ein Boot, das Regel 28.1 verletzt hat, erhält unabhängig von einem Vorteil für sich oder sein Team 10 Strafpunkte“.

16.2 Wertung der Wettfahrtserie:

Die Wertung erfolgt nach Regel D4. Punkt 5.4 der Ausschreibung ist zu berücksichtigen.

17. Sicherheitsanweisungen

17.1 Auf dem Wasser sind während des gesamten Aufenthalts von allen Teilnehmern persönliche Auftriebsmittel entsprechend IODA CR 4.2(a) zu tragen. Signalflagge „Y“ wird nicht gesetzt. Dies ändert das Vorwort von WR Teil 4 sowie Regel 40.

17.2 Vom Veranstalter ist ein Sicherheitskonzept erstellt. Supportboote werden in das Konzept eingebunden.

18. Ersetzen von Ausrüstung

Das Ersetzen von beschädigter oder verlorener Ausrüstung, welche einer Vermessungskontrolle bedarf, ist nur mit Genehmigung der Wettfahrtleitung gestattet. Der Austausch muss bei der ersten zumutbaren Gelegenheit bei der Wettfahrtleitung beantragt werden.

19. Ausrüstungs- und Vermessungskontrollen

Ein Boot oder die Ausrüstung können jederzeit in Bezug auf die Einhaltung der Klassenvorschriften und der Segelanweisungen überprüft werden. Auf dem Wasser kann ein Boot durch einen Ausrüstungskontrolleur oder Vermesser der Wettfahrtleitung aufgefordert werden, sich sofort für eine Überprüfung zu einer bestimmten Stelle zu begeben.

20. Offizielle Boote

Offizielle Boote der Wettfahrtleitung sind durch weisse Flaggen mit Buchstaben gekennzeichnet:

Wettfahrtleitung: RC

Bahnschiedsrichter (Umpire) Boote: U

Presse: P

21. Supportboote

21.1 Alle Supportboote müssen vom Zeitpunkt des Achtungssignals an das Wettfahrtgebiet verlassen und mindestens 100 m Abstand von jedem segelnden Boot einhalten, bis alle Boote durchs Ziel gegangen sind oder die Wettfahrtleitung Verschiebung, allgemeinen Rückruf oder Abbruch signalisiert.

21.2 Die Supportboote sind so zu fahren, dass möglichst wenig störender Wellenschlag entsteht.

22. Preise

Siehe Ausschreibung.

Anhang 1: Startfolgeplan				
Signale	Flaggen	Schall-Signal	Zeit vor Start	Laufende Zeit
Achtungssignal für eine neue Startfolge	Flagge L ▲	■	- x min	- x min
	Flagge L ▼	■	- 5 min	- 1 min
Ankündigung Wettfahrten	Flagge GRÜN ▲	■	- 4 min	0 min
Vorbereitung Wettfahrt 1	Flagge P ▲	■	- 3 min	1 min
1-Minuten-Signal	Flagge P ▼	■	- 1 min	3 min
Startsignal Wettfahrt 1 Vorbereitung Wettfahrt 2	Flagge P ▲	■	0 min - 3 min	4 min
1-Minuten-Signal	Flagge P ▼	■	- 1 min	6 min
Startsignal Wettfahrt 2 Vorbereitung Wettfahrt 3	Flagge P ▲	■	0 min - 3 min	7 min
1-Minuten-Signal	Flagge P ▼	■	- 1 min	9 min
Startsignal Wettfahrt 3 Vorbereitung Wettfahrt 4	Flagge P ▲	■	0 min - 3 min	10 min
1-Minuten-Signal	Flagge P ▼	■	- 1 min	12 min
Startsignal Wettfahrt 4 Vorbereitung Wettfahrt 5	Flagge P ▲	■	0 min - 3 min	13 min
1-Minuten-Signal	Flagge P ▼	■	- 1 min	15 min
Startsignal Wettfahrt 5 Vorbereitung Wettfahrt 6	Flagge P ▲	■	0 min - 3 min	16 min
1-Minuten-Signal	Flagge P ▼	■	- 1 min	18 min
Startsignal Wettfahrt 6	Flagge P ▲	■	0 min	19 min
Die jeweils startenden Teampaarungen werden durch die Farbflaggen der Teams angezeigt!				