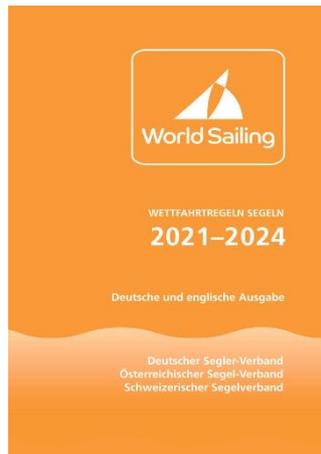


Zusammenfassung Regattatheorie Sonntag, den 28.03.2021

Regelkunde



Bei deutschen und internationalen Regatten werden die Wettfahrten nach den WETTFAHRTREGELN SEGELN in der jeweiligen gültigen Fassung durchgeführt. In der aktuellen Ausgabe der Regelpublikation des DSV-Verlages stehen sich der englische Originaltext auf der einen und die deutsche Übersetzung auf der anderen Seite gegenüber. Im Zweifelsfall zählt der englische Originaltext.

Wie sind die Regeln aufgebaut?

Die Wettfahrtregeln Segeln gliedern sich in verschiedenen Abschnitte. Am Anfang stehen die Definitionen. Danach kommen Teil 1 bis Teil 7 mit verschiedenen Hauptthemen. Am Ende finden sich verschiedene Anhänge, die spezielle Sonderformen des Segelns wie Modellsegeln oder Match Racing genauer beschreiben und die Regeln ggf. ergänzen. Wir werden uns in dieser Schulung auf die Regeln des zweiten Teils, „Begegnung von Booten“ fokussieren. Anschließend werden wir noch auf das Startverfahren bei Regatten eingehen. Dies ist im dritten Teil der Regeln definiert.

Definitionen:

Definitionen erklären bestimmte Wörter oder Phrasen, welche in den Regeln immer wieder vorkommen. Wenn in den Regeln zum Beispiel von „freihalten“ die Rede ist, kann man in den Definitionen nachschauen, was damit gemeint ist:

Die in den Definitionen erklärten Begriffe sind im Regeltext *kursiv* gedruckt.

Hier nun einige wichtige Definitionen im Originalwortlaut:

Freihalten:

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

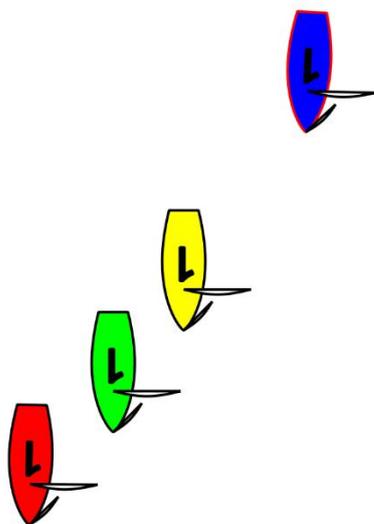
- a.) wenn das Wegerechtboot seinen Kurs segeln kann, ohne Ausweichmaßnahmen ergreifen zu müssen und
- b.) bei *überlappenden* Booten, wenn das Wegerechtboot außerdem den Kurs in beide Richtungen ändern kann, ohne dass es sofort zur Berührung kommt.

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 das Großsegel befindet, die andere Bootsseite ist seine *Luvseite*. Wenn sich zwei Boote *auf gleichem Schlag überlappen*, so ist das auf der Leeseite des anderen liegende Boot das *Leeboot*. Das andere ist das *Luvboot*.

Klar achteraus und klar voraus; überlappen

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

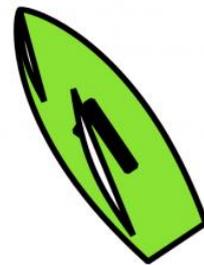
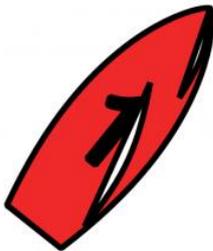


Blau liegt *klar achteraus* der andern drei Boote. Es besteht also keine Überlappung zu Rot, Grün oder Gelb. Diese liegen klar voraus.

Gelb und Grün überlappen sich. Grün und Rot überlappen sich ebenfalls. Somit überlappen sich auch Gelb und Rot.

Schlag, Steuerbord oder Backbord

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



Erklärung:

Boot rot segelt auf Backbordschlag, da seine linke Bootsseite die Luvseite ist. Der in der Segelausbildung häufig verwendete Begriff Steuerbordbug bedeutet das Gleiche. Er bezieht sich allerdings auf die Seite, auf der das Segel des Schiffes ist, also auf die Leeseite. In den Wettfahrtregeln Segeln kommt ausschließlich der Begriff *Schlag* vor.

Boot grün segelt mit *Steuerbordschlag*, Wind von Steuerbord oder auch Backbordbug.

Der richtige Kurs

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

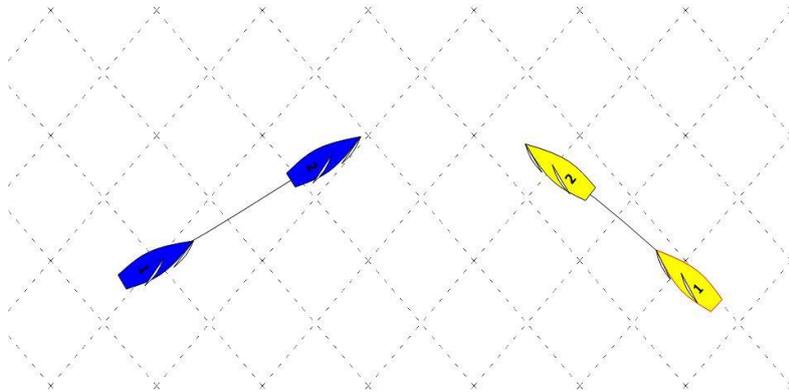
Teil 1, Grundregeln:

Im Teil 1 der Wettfahrtregeln Segeln geht es um die Grundregeln des Segelns. In den Regeln dieses Teils geht es unter anderem um Sicherheit, faires Segeln und Anti-Doping Bestimmungen.

Für den praktischen Gebrauch auf dem Wasser ist der zweite Teil „Begegnung von Booten“, der mit Regel 10 beginnt, am interessantesten.

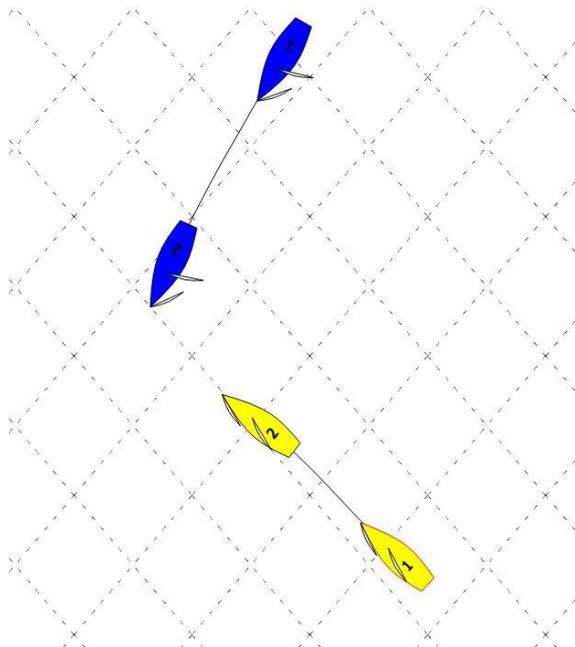
Teil 2, Begegnung von Booten

Regel 10: Wind von Backbord vor Wind von Steuerbord



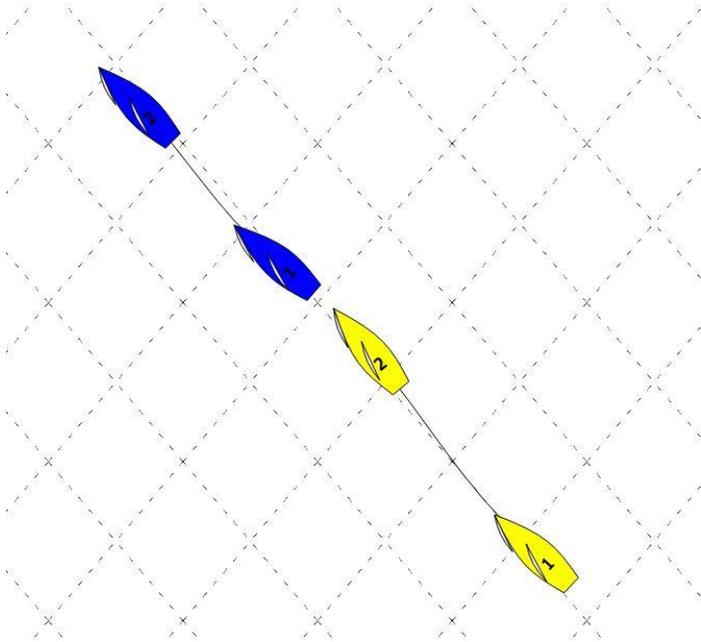
Blau segelt mit Wind von Backbord und muss Gelb mit Wind von Steuerbord Wegerecht geben.

Regel 11: Lee vor Luv



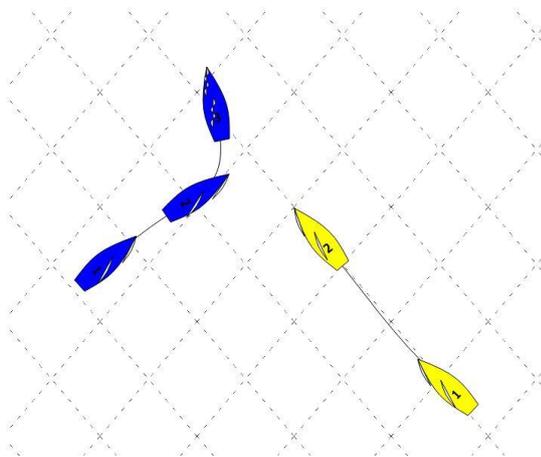
Gelb ist in Lee von Blau und hat somit Wegerecht.

Regel 12: Klar voraus vor klar achteraus



Blau ist klar voraus von Gelb. Gelb darf Blau also nicht ins Heck fahren.

Regel 13: Freihalten während des Wendens



Blau muss sich während der Wende, also von dem Zeitpunkt wo Blau durch den Wind geht, bis zu dem Zeitpunkt wo Blau auf einen Amwindkurs abgefallen ist, von Gelb Freihalten. Während des Anluvens bis in den Wind zählt Regel 10.

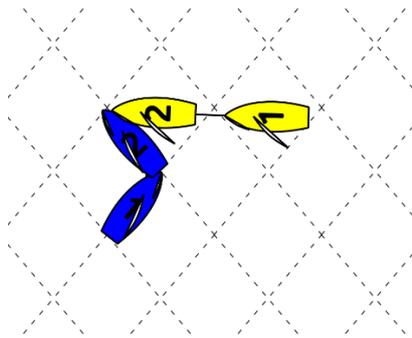
Regel 14: Berührung vermeiden:

Wenn es vernünftigerweise möglich ist, muss ein Wegerechtsboot eine Berührung vermeiden. Dies zählt ab dem Zeitpunkt an dem eindeutig klar ist, dass das andere Boot seiner Ausweichpflicht nicht nachkommt. Diese Regel gilt auch bei Bahnmarkenraum und Anspruch auf Wegerecht.

Regel 15: Wegerecht erlangen

Erlangt ein Boot durch eine eigene oder fremde Aktion das Wegerecht, so muss es dem Nicht-Wegerechtsboot anfangs Raum zum Freihalten gewähren. (Anfangs beschreibt einen Zeitraum von ca. 10 bis 15 Sekunden, je nach Wind und Geschwindigkeit der Boote.)

Beispiel:

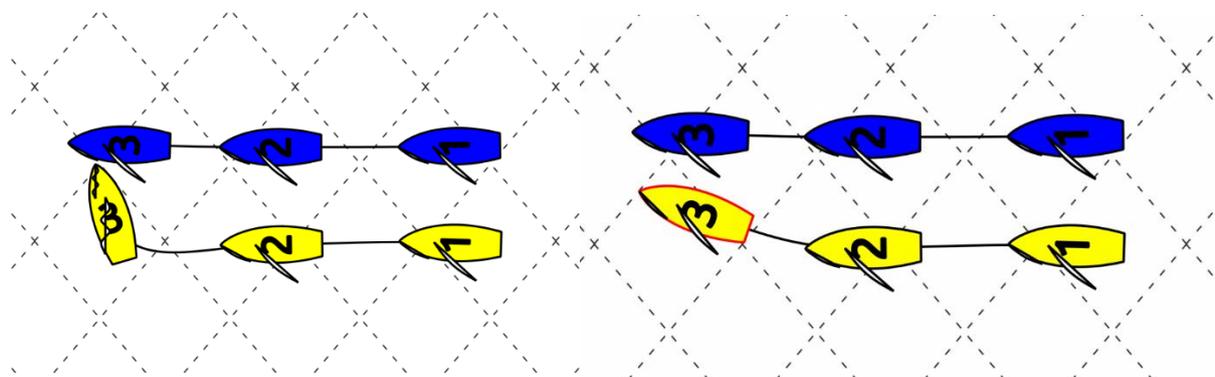


Das blaue Boot erlangt durch seine Aktion (Wende) Wegerecht. Es muss aber dem neuen nicht Wegerechtsboot Gelb Zeit geben, sich freizuhalten.

Regel 16: Kurs ändern

Ändert ein Wegerechtsboot seinen Kurs muss es dem anderen Boot Raum zum Freihalten geben.

Beispiel:

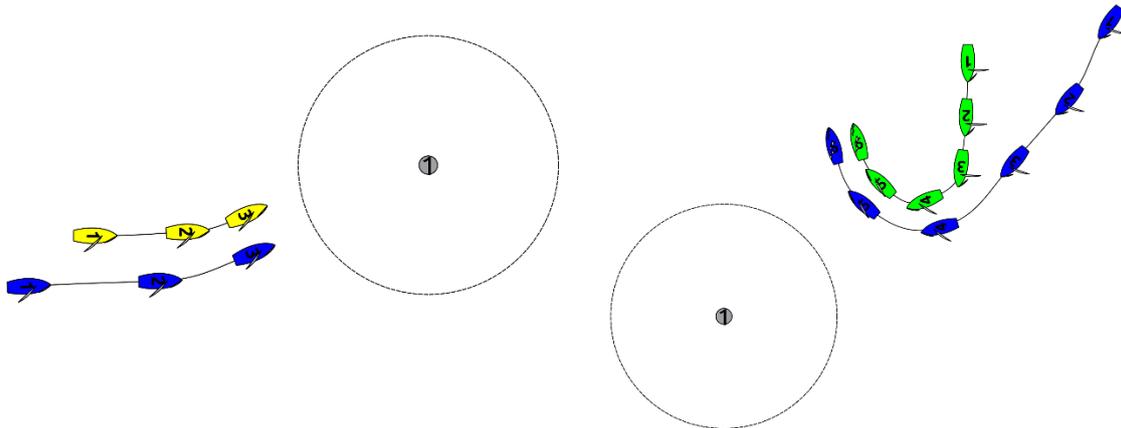


Gelb gibt Blau keinen Raum zum Freihalten

Gelb gibt Blau Raum zum Freihalten

Regel 17 – Der Richtige Kurs

Wenn ein zuvor klar achteraus liegendes Boot mit einem Boot auf gleichem Schlag (Bug) innerhalb eines Abstandes von zwei seiner Rumpflängen in Lee überlappt, darf es nicht höher als seinen *richtigen Kurs* segeln, solange die Boote auf gleichem *Schlag* innerhalb dieses Abstandes *überlappt* bleiben, es sei denn, es fällt dadurch unverzüglich achteraus des anderen Bootes.



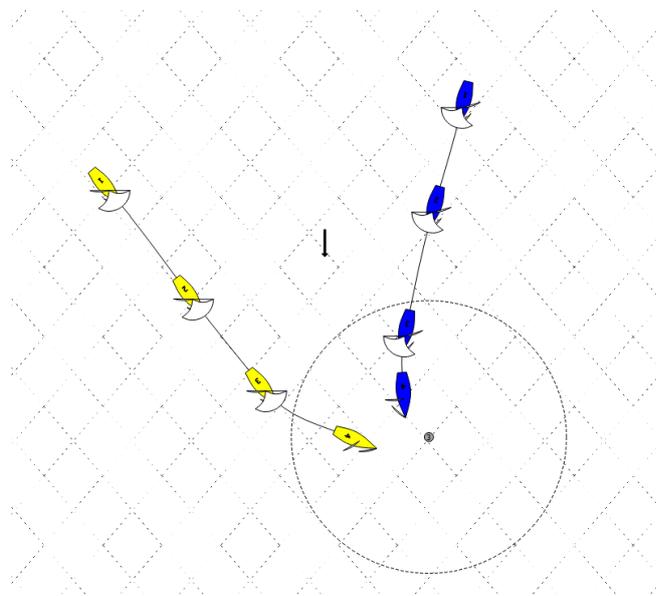
Blau darf Grün bis in den Wind luvén, da es beim Herstellen der Überlappung mehr als zwei Bootslängen Querabstand hatte.

Blau darf Grün nur bis zu seinem richtigen Kurs luvén, da es beim Herstellen der Überlappung dichter als zwei Bootslängen an Gelb dran war.

Regel 18, Bahnmarkenraum:

Überlappen Boote an einer Bahnmarke, wenn das erste von ihnen seine Zone (3 Bootslängen) erreicht, muss anschließend das außen liegende Boot dem innen liegenden Boot Raum zum Runden der Bahnmarke geben. Dies gilt auch wenn die Überlappung in der Zone wieder gelöst wird. Die Regel hört auf zu gelten, wenn Bahnmarkenraum gegeben wurde, das Boot durch den Wind geht oder die Zone verlässt.

Beispiel:

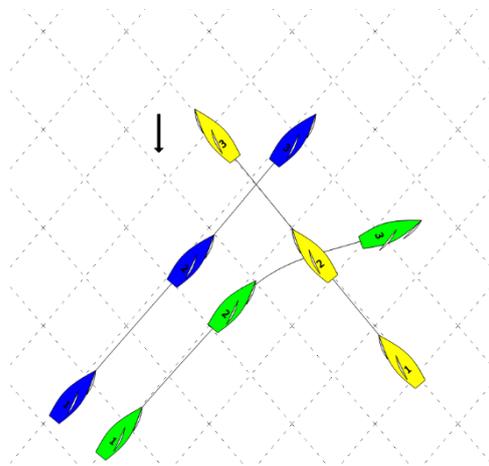


Boot Blau überlappt Boot Gelb bei Einfahrt in die Zone und hat Anrecht auf Bahnmarkenraum.

Regel 19, Raum zum Passieren am Hindernis

Überlappen Boote, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Boot Raum zum Passieren des Hindernisses geben.

Beispiel:

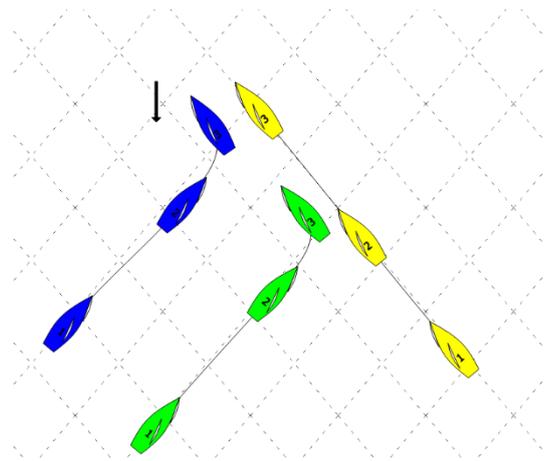


In diesem Fall muss Boot Grün Boot Blau Raum geben, um auch achtern an Boot Gelb vorbei zukommen, da ein Boot mit Anspruch auf Wegerecht (Raum) ein Hindernis laut Definition darstellt.

Regel 20, Raum zum Wenden an einem Hindernis

Ein Boot, welches am Wind segelt, darf von einem Boot, welches in Luv von ihm den gleichen Kurs segelt Raum zum Wenden am Hindernis verlangen, um einem Hindernis auszuweichen. Wenn das Luvboot dem nachkommt muss das Boot, welches Raum zum Wenden verlangt hat auch wenden und darf nicht auf dem gleichen Bug weitersegeln.

Beispiel:



Da Gelb für Grün ein Hindernis darstellt er aber gegenüber Blau laut Regel 11 (Lee vor Luv) verpflichtet ist, sich Freizuhalten, darf er von Blau Raum zum Wenden am Hindernis verlangen. Bekommt er diesen, muss Grün wenden und darf nach der Wende von Blau nicht abfallen und hinter Gelb durchfahren.

Teil 3, Startverfahren bei Regatten und Startverschärfungen

Startverfahren:

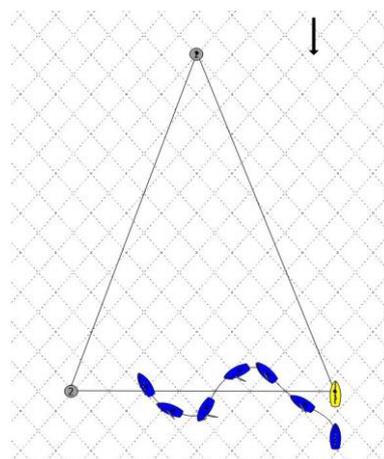
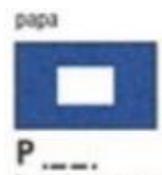
Bei Regatten welche nach den internationalen Regeln „Wettfahrtregeln Segeln“ veranstaltet werden, gelten wie in Regel 26, „Starten von Wettfahrten“, folgende zeitliche Signale:

Minuten vor Start	Flagge	Schallsignal	Bedeutung
10 min (ab 2021)	Orange hoch	1x kurz	Startlinie ausgelegt
5 min	Klassenflagge hoch	1x kurz	Ankündigungssignal
4 min	P, I, Z, I+Z, U, Schwarz hoch	1x kurz	Vorbereitungssignal
1 min	P, I, Z, I+Z, U, Schwarz nieder	1x lang	Eine Minute Signal
Start	Klassenflagge nieder	1x kurz	Startsignal

Das Flaggensignal, welches bei 4 min vor dem Start gehisst und 1 min vor dem Start niedergenommen wird, sagt aus, welche Möglichkeit einer Entlastung ein Segler hat, welcher gegen die Ein-Minuten Regel (Regel 30) verstößt, das heißt er befindet sich in der letzten Minute vor dem Start in einem Dreieck, gebildet von den Startlinienbegrenzungen und der ersten Tonne.

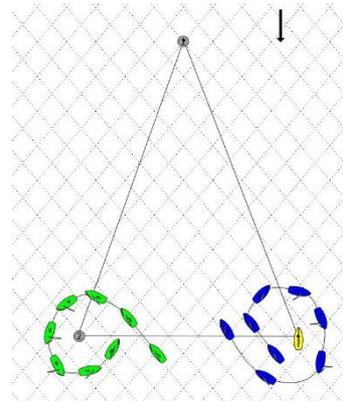
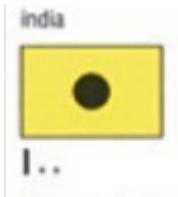
Dies sind im Folgenden:

Bei Flagge P (ohne Startstrafe)



Boot muss vollständig hinter die Startlinie eintauchen und erneut starten, ohne jemand zu behindern.

Bei Flagge I:



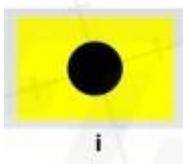
Umrunden einer Startlinienbegrenzung ohne einen anderen zu behindern.

Bei Flagge Z:



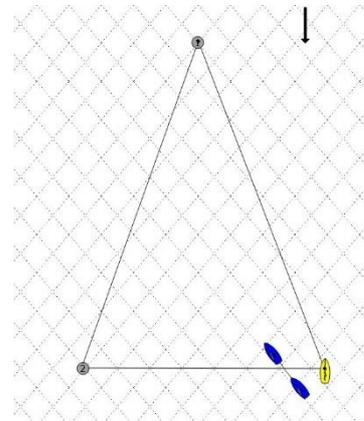
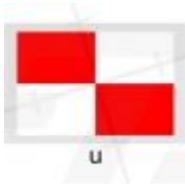
Wie bei Flagge P allerdings für jeden bereinigten Verstoß 20% Wertungsstrafe zusätzlich auf das Ergebnis.

Bei Flagge I + Z:



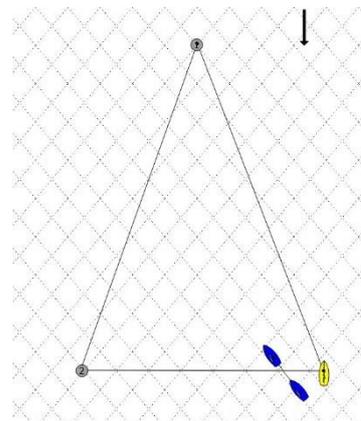
Wie bei Flagge I allerdings für jeden bereinigten Verstoß 20% Wertungsstrafe zusätzlich auf das Ergebnis.

Bei Flagge U:



Ein Boot, welches sich in der letzten Minute über der Startlinie befindet, wird disqualifiziert. Es hat keine Möglichkeit sich zu bereinigen. In der Ergebnisliste wird dies mit dem Kürzel UFD für Uniform Disqualification vermerkt.

Bei Flagge Schwarz:



Wie bei Flagge U, nur dass ein Boot, welches bei einem Startversuch über der Linie war, auch für die nachfolgenden Startversuche disqualifiziert ist.

Wenn also ein Startversuch abgebrochen wird, weil zu viele Boote über der Linie waren, werden all diese Boote disqualifiziert. Wer disqualifiziert wurde wird darüber informiert, sie müssen die Wettfahrt aussetzen. Beim erneuten Startversuch sind also nur noch die Segler, die beim ersten Versuch hinter der Linie waren.