

## Segelanweisung AUDI Rheinland Pfalz Vereinscup 2015

- 1. Regeln**
  - 1.1 Die Regatta unterliegt den Regeln wie sie in den „Wettfahrtregeln Segeln“ festgelegt sind.
  - 1.2 Es gilt die Rechtsverordnung über das Naturschutzgebiet „Laacher See“. Ein Boot, das sich vor, während oder nach der Wettfahrt in der Segelverbotszone aufhält (siehe Aushang am Regattabüro) wird ohne Protestverhandlung für die jeweilige Wettfahrt disqualifiziert. Wiederholung kann zum Ausschluss der Regatta führen.
- 2. Mitteilungen für die Teilnehmer**

Mitteilungen für die Teilnehmer werden an der Tafel für Bekanntmachungen ausgehängt. Sie befindet sich am Regattabüro.
- 3. Änderungen der Segelanweisungen**

Änderungen der Segelanweisungen werden spätestens eine Stunde vor Auslaufbereitschaft des Tages ausgehängt, an dem sie gelten. Änderungen des Zeitplans werden bis spätestens 19.00 Uhr des Vortages ausgehängt.
- 4. Signale an Land**
  - 4.1 Signale an Land werden am Flaggenmast gesetzt.
  - 4.2 Wird Flagge Y an Land gesetzt, gilt Regel 40 unbeschränkt auf dem Wasser. Das ändert das Vorwort zum Teil 4.
- 5. Zeitplan der Wettfahrten**
  - 5.1 Datum und Zahl der Wettfahrten siehe Ausschreibung.
  - 5.2 Die Einteilung der Boote und Gruppen erfolgt im Vorfeld und wird am Samstag bei der Skipperbesprechung bekanntgegeben. Die Pairingliste kann bei einem Nichtantreten von Mannschaften oder Ausfall von Booten geändert werden.
- 6. Die Bahnen**
  - 6.1 Die runden Bahnmarken haben orange Farbe.
  - 6.2 Es wird vor dem Start ein Kurs laut Bahnschema gelegt.
  - 6.3 Alle Bahnmarken sind an Backbord zu runden.
  - 6.4 Die Zahl der abzusegelnden Kurse wird durch weiße Bälle am Startprahm angezeigt.
- 7. Bahnänderung oder Verkürzung nach dem Start**
  - 7.1 Bahnabkürzung: Flagge „F“ auf einem Boot oder einer Bahnmarke bedeutet: „Gehen Sie nach Runden dieser Bahnmarke direkt ins Ziel (Ergänzung WR 32)“.
- 8. Wechselzone**

Unmittelbar nach dem Zieldurchgang muss innerhalb der Wechselzone (siehe Bahnschema) das Boot an die nächste Mannschaft übergeben werden. Die Einteilung wird beim Skippermeeting bekanntgegeben. Die Übergabe erfolgt mit eingerollter Fock.
- 9. Der Start**
  - 9.1 Die Startlinie wird gebildet durch einen Mast mit rotem Dreieck in der Mitte des Startprahms und der Startlinienbegrenzungstonne mit roter Fahne.
  - 9.2 Regel 26 wird wie folgt geändert:  
**3 Minuten** vor dem Startsignal Setzen der SCLM Flagge mit einem Schallsignal  
**2 Minuten** vor dem Startsignal Setzen des Vorbereitungssignals mit einem Schallsignal  
**1 Minute** vor dem Startsignal Niederholen des Vorbereitungssignals mit einem Schallsignal  
**Startsignal** ist das Niederholen der SCLM Flagge mit einem Schallsignal
  - 9.3 Boote, die nicht 3 Minuten nach ihrem Startsignal gestartet sind, werden ohne Verhandlung als DNS gewertet (Änderung WR A4).
- 10. Das Ziel**
  - 10.1 Die Ziellinie wird gebildet durch den Mast des Startprahms und einer Zielbegrenzungsboje mit roter Flagge.
- 11. Strafsystem**
  - 11.1 Es gilt Anhang P.
- 12. Zeitlimits und Sollzeiten**
  - 12.1 Die Sollzeit beträgt 20 Minuten.  
Die Nichteinhaltung der Sollzeit ist kein Grund für einen Antrag auf Wiedergutmachung. Das ändert Regel 62.1(a).
  - 12.2 Boote, die nicht innerhalb von 10 Minuten durchs Ziel gegangen sind, nachdem das erste Boot die Bahn abgesegelt hat und durchs Ziel gegangen ist, werden ohne Verhandlung als 'nicht durchs Ziel gegangen' (DNF) gewertet. Das ändert die Regeln 35, A4 und A5.
- 13. Proteste und Anträge auf Wiedergutmachung**
  - 13.1 Jedes Boot, das protestieren will, muss dies am Zielboot der WL mitteilen. Dies ändert WR 61.
  - 13.2 Die Protestzeit beträgt 15 Minuten nach Zieldurchgang des letzten Bootes des jeweiligen Races.
  - 13.3 Protestparteien und Zeugen haben sich unverzüglich nach dem Anlanden vor dem Protestraum bereit zu halten.
- 14. Wertung**

Siehe Ausschreibung.
- 15. Sicherheitsanweisungen**

Ein Boot, das die Wettfahrt aufgibt muss unverzüglich die Wettfahrtleitung bzw. das Wettfahrtbüro darüber informieren.
- 16. Ersetzen von Besatzung und Ausrüstung**
  - 16.1 Das Ersetzen von Teilnehmern ist in Übereinstimmung mit den Ordnungsvorschriften des DSV nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch die WL erlaubt.
  - 16.2 Das Ersetzen von beschädigter oder verlorener Ausrüstung darf ausschliesslich durch das Bootsmanagement vorgenommen werden
- 17. Schaden**

Im Falle eines Schadens an den Booten ist die Wettfahrtleitung zu informieren und unmittelbar nach der Rückkehr an Land ein im Regattabüro erhältliches Schadensprotokoll auszufüllen.
- 18. Funkverkehr und Telefon.**

Außer im Notfall darf ein Boot während der Wettfahrt weder über Funk senden noch Funkmitteilungen empfangen, die nicht allen Booten zur Verfügung stehen. Diese Beschränkung trifft auch auf Mobiltelefone zu.
- 19. Ordnung und Abfall**

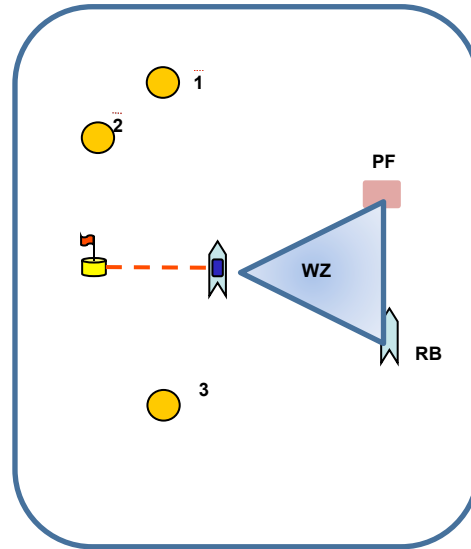
Abfall darf nicht ins Wasser geworfen werden und muss an Land in die dafür vorgesehenen Behälter entsorgt werden.
- 20. Weitere Regeln - Gennakerbaum**

Der Gennakerbaum muss gänzlich eingezogen sein, ausser wenn der Gennaker gesetzt wird, gesetzt ist und muss bei der ersten vernünftigen Möglichkeit nach dem Bergen des Gennakers eingeholt werden.  
Ein ausgefahrener Gennakerbaum gilt nicht als Teil des Bootes oder seiner Ausrüstung im Sinne der Herstellung einer Überlappung oder eines Erreichens des Wegerechts sofern der Gennaker nicht gesetzt ist.
- 21. Haftungsausschluss, Siehe Ausschreibung**























## Bahnschema und Kurse

Ein Ball: 1 - 2 - 3 - Ziel  
 Zwei Bälle: 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - Ziel  
 Drei Bälle: 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - Ziel  
 Vier Bälle: 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - Ziel  
 Fünf Bälle: 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - Ziel

WZ: Wechselzone  
 PF: Ausbildungsplattform  
 RB: Ruderboot



## Liste der Signale SCLM

Optisch	Akustisch	Bedeutung
Y	 ↑ ●	Persönliches Auftriebsmittel ist zu tragen
L	 ↑ ●	An Land: Bekanntmachung beachten. Auf dem Wasser: In Rufweite kommen oder diesem Boot folgen
AP	 ↑ ● ↓ ●	Nicht gestartete Wettfahrten sind Vershoben 1 Minute nach Streichen wird ein neues Signal gegeben
N	 ↑ ● ↓ ●	Alle Wettfahrten sind abgebrochen 1 Minute nach Streichen erfolgt Ankündigungssignal ( - 6 )
AP <sup>N</sup> H	  ● ● ● ●	Fahren Sie in den Hafen, weitere Signale an Land Abbruch: Fahren Sie in den Hafen, weitere Signale an Land
AP <sup>N</sup> A	  ● ● ● ●	Wettfahrten verschoben, heute keine Wettfahrt mehr Abbruch: Heute keine Wettfahrt mehr
grün		Am Schiff: Alle Bahnmarken sind steuerbord zu passieren
rot		Am Schiff: Alle Bahnmarken sind backbord zu passieren
	 ↑ ● ↓ ●	Ankündigung für die Klasse ( - 5 min ) Streichen: Start der Klasse ( - 0 min )
P	 ↑ ● ↓ -	Vorbereitung ( - 4 min ) Eine Minute bis zum Start ( - 1 min )
I	 ↑ ● ↓ -	Regel 30.1 wird angewendet ( - 4 min ) Regel 30.1 ist in Kraft ( - 1 min )
schwar	 ↑ ● ↓ -	Regel 30.3 wird angewendet ( - 4 min ) Regel 30.3 ist in Kraft ( - 1 min )
Z	 ↑ ● ↓ -	Regel 30.2 wird angewendet ( - 4 min ) Regel 30.2 ist in Kraft ( - 1 min )
1.Hilfs- stander	 ↑ ● ↓ ●	Allgemeiner Rückruf 1 Minute nach dem Streichen erfolgt das Ankündigungssignal
X	 ↑ ●	Einzelrückruf
C	 ↑ - - - -	Die Position der nächsten Bahnmarke hat sich verändert ▲ Kurs nach    ■ Kurs nach    + Verlängerun - Verkürzun
S blau	 ↑ ● ●	Regel 32.2 ist in Kraft
Kurs- tafel		Kurstafel: Flagge K , Up and Down mit oder ohne Tor O, Dreieck
M	 - - - -	Der Gegenstand, der dieses Signal zeigt, ersetzt eine Bahnmarke
F	 - - - -	Auf oder in der Nähe einer Bahnmarke: Nach Runden dieser Bahnmarke sofort ins Ziel