

SEGELANWEISUNGEN
46. Freundschaftspokal
UND
Kreisjugendspiele Nordwestmecklenburg
von 03.09.2022 bis 04.09.2022

Veranstalter : Segelsportverein Hohen Viecheln e.V.

Veranstaltungswebseite: <https://www.raceoffice.org/FuP2022>, www.svhv.de

Veranstaltungsort: Segelsportverein Hohen Viecheln

1. REGELN

- 1.1 Die Veranstaltung wird nach den Regeln, wie sie in den Wettfahrtregeln Segeln (WR) definiert sind, durchgeführt.
- 1.2 Boote der Klasse Optimist B führen im Top ein rot-weißes Plastikband.

2. ÄNDERUNGEN DER SEGELANWEISUNGEN

- 2.1 Jede Änderung der Segelanweisungen wird vor 09:00 Uhr an dem Tag veröffentlicht, an dem sie gilt. Jede Änderung der Segelanweisungen, die den Zeitplan betrifft, wird vor 20:00 Uhr am Vortag veröffentlicht.

3. KOMMUNIKATION MIT TEILNEHMERN

- 3.1 Bekanntmachungen für Teilnehmer werden an der offiziellen Tafel für Bekanntmachungen veröffentlicht. Diese befindet sich auf dem Veranstaltungsgelände.

4. [DP] VERHALTENSKODEX

- 4.1 Teilnehmer und unterstützende Personen müssen jede vernünftige Anweisung eines Wettfahrtoffiziellen befolgen.
- 4.2 Teilnehmer und unterstützende Personen müssen die vom Veranstalter zur Verfügung gestellte Ausrüstung mit Sorgfalt und entsprechend guter Seemannschaft sowie in Übereinstimmung mit sämtlichen Anweisungen für ihre Verwendung behandeln, ohne ihre Funktionsfähigkeit zu beeinträchtigen.

5. SIGNALE AN LAND

- 5.1 Signale an Land werden am Flaggenmast gezeigt.
- 5.2 Wird Flagge „AP“ an Land gezeigt, ist „1 Minute“ durch „nicht weniger als 20 Minuten“ in den Wettfahrtsignalen AP ersetzt. Dies ändert WR Wettfahrtsignale „AP“.
- 5.3 Wenn die Flaggen „AP“ über „H“ an Land gezeigt werden, dürfen Boote den Hafen nicht verlassen. Dies ändert WR Wettfahrtsignale „AP über H“.

6. ZEITPLAN

- 6.1 Am ersten geplanten Wettfahrttag findet um 10:45 Uhr eine Steuerleutebesprechung für alle Klassen statt.
- 6.2 Erstes Ankündigungssignal für alle Klassen:

Wettfahrttage	Erstes Ankündigungssignal des Tages
03.09	11:55 Uhr
04.09	09:55 Uhr

- 6.3 Es sind insgesamt bis zu 8 Wettfahrten geplant.
- 6.4 Um die Boote darauf aufmerksam zu machen, dass eine Wettfahrt oder eine Abfolge von Wettfahrten zeitnah gestartet wird, wird mindestens fünf Minuten vor dem ersten Ankündigungssignal die orange Startlinienflagge mit einem akustischen Signal gezeigt.

7. KLASSENFLAGGEN

Klassenflaggen sind wie folgt definiert:

Klasse	Klassenflagge	
	Klassenzeichen	Hintergrundfarbe/ Farbe des Klassenzeichens
Optimist A	Optimist	Blau/Weiß
Optimist B	Optimist	Rot/Weiß

8. WETTFAHRTGEBIETE

- 7.1 Das Wettfahrgebiet befindet sich auf dem nördlichen Schweriner Außensee vor dem Vereinsgelände.

9. BAHNEN

- 9.1 Die Zeichnungen im Anhang „Bahndiagramme“ zeigen die Bahnen einschließlich der ungefähren Winkel zwischen den Schenkeln, die Reihenfolge, in der die Bahnmarken zu runden und die Seiten, an denen sie zu lassen sind.
- 9.2 Vor dem ersten Ankündigungssignal wird das Wettfahrtkomitee die zu segelnde Bahn entsprechend des Bahndiagramms anzeigen.
- 9.3 Bahnsignale werden durch Zahlenwimpel angezeigt.

10. BAHNMARKEN

- 10.1 Die Rundungs-Bahnmarken sind gelbe Zylinder.
- 10.2 Start- und Ziel-Bahnmarken sind Boote des Wettfahrtkomitees oder Spierentonnen.
- 10.3 Wenn eine Lee-Bahnmarke als Tor ausgewiesen ist, kann das Tor durch eine einzelne Bahnmarke ersetzt werden. Diese ist dann an Backbord zu lassen.

11. START

- 11.1 Die Startlinie befindet sich zwischen Stäben, an denen orangene Flaggen gezeigt werden, auf den Start-Bahnmarken.
- 11.2 [DP] Boote, deren Ankündigungssignal nicht gegeben wurde, müssen den Startbereich während eines Startverfahrens einer anderen Wettfahrt meiden. Der Startbereich ist als Rechteck von 50 m von der Startlinie und deren Begrenzungen in alle Richtungen definiert.
- 11.3 Boote, die später als 4 Minuten nach ihrem Startsignal starten, werden ohne Anhörung als DNS oder DNC gewertet. Dies ändert WR A5.1 und A5.2.

12. ZIEL

- 12.1 Die Ziellinie befindet sich zwischen Stäben, an denen blaue Flaggen gezeigt werden, auf den Ziel-Bahnmarken.
- 12.2 [DP] Eine luvwärts liegende Ablauftonne ist entsprechend zu runden.
- 12.3 Wenn Flagge „L“ am Zielschiff gesetzt ist, müssen sich die Boote schnellstmöglich in das Startgebiet für den nächsten Start begeben.

13. STRAFSYSTEM

Es gilt WR Anhang P.

14. ZEITLIMIT UND ZIELZEITEN

- 14.1 Zeitlimits und Sollzeiten in Minuten sind wie folgt:

Klasse	Sollzeit	Zeitlimit	Ziel-Zeitfenster	Protestfrist
Optimist A, Optimist B	40	60	20	60

- 14.2 Boote, die nicht innerhalb der Zeit, welche unter „Ziel-Zeitfenster“ festgelegt ist, durch das Ziel gegangen sind, nachdem das erste Boot der Klasse die Bahn abgesegelt und durch das Ziel gegangen ist, werden ohne Anhörung als ‚DNF‘ gewertet. Dies ändert WR 35, A5.1 und A5.2.
- 14.3 Das Nicht-Einhalten der Sollzeit ist kein Grund für einen Antrag auf Wiedergutmachung. Dies ändert WR 62.1(a).

15. ANTRÄGE AUF DURCHFÜHRUNG EINER ANHÖRUNG

- 15.1 Die Protestfrist ist, wie unter Ziffer 14.1 beschrieben, nach Zieldurchgang des letzten Bootes innerhalb seines Ziel-Zeitfensters der Klasse in der letzten Wettfahrt des Tages bzw. dem Signal des Wettfahrtkomitees „heute keine Wettfahrten mehr“, je nachdem was später ist. Die Protestfrist beträgt 30 Minuten, nachdem das Signal „heute keine Wettfahrten mehr“ an Land gezeigt wird.
- 15.2 Formulare für Anträge auf Durchführung einer Anhörung sind im Wettfahrtbüro verfügbar.
- 15.3 Spätestens 30 Minuten nach Ablauf der Protestfrist werden Bekanntmachungen veröffentlicht, um Teilnehmende über Anhörungen zu informieren, bei denen sie Partei sind oder als Zeugen benannt wurden. Anhörungen können so geplant werden, dass sie vor Ablauf der Protestfrist beginnen. Anhörungen finden in den Räumen des Protestkomitees, zu den veröffentlichten Zeiten, statt.
- 15.4 Eine Liste der Boote, die nach WR Anhang P wegen eines Verstoßes gegen WR 42 bestraft wurden, wird veröffentlicht.
- 15.5 Strafen für Verstöße gegen Regeln der Ausschreibung oder der Segelanweisungen, die mit [DP] gekennzeichnet sind, oder Strafen für Verstöße gegen Klassenregeln, liegen im Ermessen des Protestkomitees.

16. [DP] [NP] SICHERHEITSANWEISUNGEN

- 16.1 Boote, die den Hafen für eine geplante Wettfahrt nicht verlassen, müssen unmittelbar das Wettfahrtbüro informieren.
- 16.2 Ein Boot, das eine Wettfahrt aufgibt, muss das Wettfahrtkomitee so bald wie möglich informieren. Dieses Boot muss das Wettfahrtbüro vor Ablauf der Protestfrist über seine Aufgabe informieren.
- 16.3 Die Telefonnummer des Wettfahrtbüros ist: +49 (0) 162 30 35 37 33

17. [DP] ERSETZEN VON BESATZUNG UND AUSRÜSTUNG

- 17.1 Das Ersetzen von Teilnehmern ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Wettfahrtkomitees gestattet.

17.2 Das Ersetzen von beschädigter oder verlorener Ausrüstung ist nur mit Genehmigung des Wettfahrtkomitees gestattet. Das Ersetzen muss bei der ersten zumutbaren Gelegenheit schriftlich beim Komitee beantragt werden.

18. [DP] AUSRÜSTUNGS- UND VERMESSUNGSKONTROLLEN

18.1 Ein Boot oder die Ausrüstung kann jederzeit auf Übereinstimmung mit den Klassenvorschriften, der Ausschreibung und den Segelanweisungen überprüft werden.

18.2 Auf dem Wasser kann ein Boot durch einen Wettfahrtoffiziellen aufgefordert werden, sich für eine Kontrolle zu einer bestimmten Stelle zu begeben.

19. OFFIZIELLE BOOTE

Offizielle Boote sind wie folgt gekennzeichnet:

Wettfahrtkomitee	Weißer Flagge mit „RC“
Protestkomitee	Weißer Flagge mit „Jury“ oder „J“

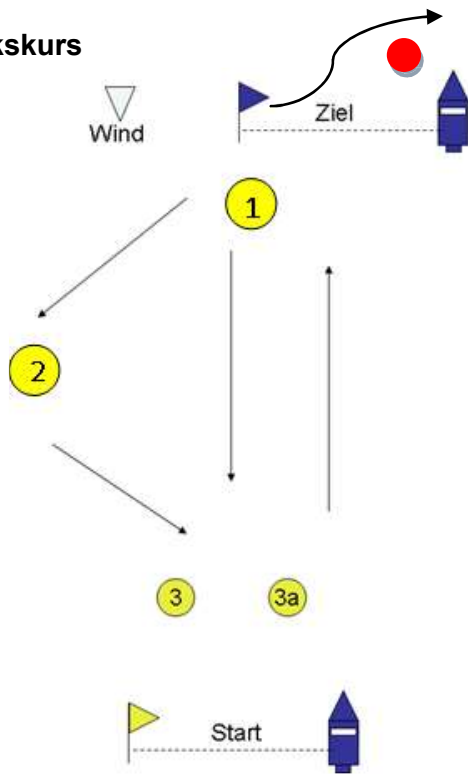
20. [DP] UNTERSTÜTZENDE PERSONEN

20.1 Teamleiter, Trainer und andere unterstützende Personen müssen sich vom Vorbereitungssignal des ersten Starts bis alle Boote durchs Ziel gegangen sind oder aufgegeben haben oder das Wettfahrtkomitee eine Verschiebung, einen Allgemeinen Rückruf oder Abbruch signalisiert, außerhalb der Gebiete aufhalten, in denen sich Boote in der Wettfahrt befinden.

21. ABFALL

Abfall kann bei Booten von unterstützenden Personen oder offiziellen Booten abgegeben werden.

Dreieckskurs



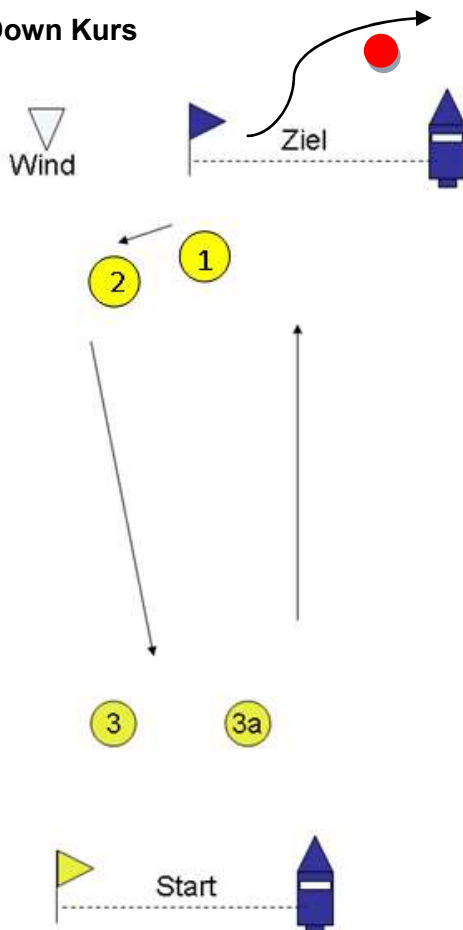
Zahlenwimpel 1

Start – 1 – 2 – Gate
1 – Gate – Ziel
Ablauftonne

Zahlenwimpel 2

Start – 1 – 2 – Gate – Ziel
Ablauftonne

Up and Down Kurs



Zahlenwimpel 3

Start – 1 – 2 – Gate
1 – 2 – Gate – Ziel
Ablauftonne

Zahlenwimpel 4

Start – 1 – 2 – Gate – Ziel
Ablauftonne