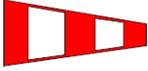
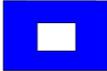
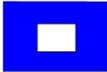


# Känguru-Start

- [https://ssl.kreuzer-abteilung.org/Public\\_PDF/5400.PDF](https://ssl.kreuzer-abteilung.org/Public_PDF/5400.PDF) (Seite 6)
- Rechnerische Wettfahrdauer: 36s pro YS Differenz und pro Stunde Wettfahrdauer
- Festgelegte Wettfahrdauer für das Nullboot auf die Yardstickzahl 100 umrechnen!
- Beispiel
  - Nullboot = Boot mit YS 120 Festgelegte Wettfahrdauer für das Nullboot = 3 h
  - Rechnerische Wettfahrdauer:
  - Wettfahrtzeit Nullboot x 100 /YS-Zahl Nullboot = rechnerische Wettfahrdauer
  - $3\text{h} \times 100 / 120 = 2,5\text{h}$
  - Startzeitdifferenz pro YS-Zahl:  $2,5 \times 36\text{ s} = 90\text{ s}$

# Starten von Wettfahrten Regel 26

- Klassenflagge ist in der Segelanweisung beschrieben [Segelanweisung 2014.pdf](#)

Minuten bis zum Startsignal	Bedeutung	Schall-Signal	Flagge	
			Setzen ↑ Streichen ↓	Darstellung
Vor oder mit Ankündigung	Bahnanzeige Kursanzeige (falls erforderlich)	keines	↑	 und 
6		—	↓	 AP oder  N oder  1. Hilfsstander oder  L
5	Ankündigung	●	↑	 Klasse Klassenflagge
4	Vorbereitung	●	↑	 P oder  I oder  Z oder  Schwarz
1	Eine-Minute	—	↓	 P oder  I oder  Z oder  Schwarz
0	Start	●	↓	 Klasse Klassenflagge

# Rückrufe Regel 29

## Rückrufsignale

1. Hilfs- stander		↑	• •		Allgemeiner Rückruf	29.2
		↓	—	6	In einer Minute wird das Ankündigungssignal gegeben.	
X		↑	—		Einzelrückruf.	29.1

# Startstrafen Regel 30

Flagge	Letzte Minute bis zum Start	Korrektur vor dem Start	Korrektur nach dem Start	Strafe trotz Korrektur
P	Korrektur in dieser Zeit schon möglich	Eintauchen hinter die Startlinie, muss nicht um die Enden herum	Eintauchen hinter die Startlinie, muss nicht um die Enden herum	nein
I	Boot darf nicht über die Startlinie fahren	Nicht möglich	Um die Startlinienenden segeln und neu starten	nein
Z	Boot darf nicht über die Startlinie fahren	Nicht möglich	Eintauchen hinter die Startlinie, muss nicht um die Enden herum	20% Strafe, auch für erkannte Frühstarter bei Allgemeinem Rückruf (2x Frühstart mit Korrektur bei gleicher Wettfahrt = 40% Strafe)
Black Flag	Boot darf nicht über die Startlinie fahren	Nicht möglich	Nicht möglich	Darf nicht mehr starten auch nicht bei Startwiederholung

# Überblick Wettfahrtregeln

- <http://www.finckh.org/> → „Link Regelaufbau und Defintionen (ppt)“
- [Regeln Defintionen.pdf](#)
- ISAF Wettfahrtregeln → Aktualisierung alle 4 Jahre (nach den Olympischen Sommerspielen)
- Teil 1 Grundregeln → **Sicherheit**, Faires Segeln, **Anerkennung der Regeln**, **Entscheidung zur Teilnahme an einer Wettfahrt**, Anti-Doping
- Teil 2 Begegnungen von Booten
  - Abschnitt A – Wegerecht (Wer hat wann Wegerecht)
  - Abschnitt B – Allgemeine Einschränkungen (Berührung vermeiden, Wegerecht erlangen, Kurs ändern, richtiger Kurs)
  - Abschnitt C – An Bahnmarken und Hindernissen
  - Abschnitt D – Weitere Regeln (Startfehler, Strafe ausführen, Rückwärts segeln, Gekentert, auf Grund gelaufen, Hilfe leistend, Behinderung anderer Boote)

# Entlastung bei Regelverstoß

- Regel 44 – Strafen zum Zeitpunkt des Vorfalls
  - Zwei-Drehungen-Strafe bei Verstoß gegen Regeln von Teil 2 (Begegnungen von Booten)
  - Ein-Drehung-Strafe bei Verstoß gegen Regel 31 (Berührung einer Bahnmarke)
  - Achtung Kielboote: teilweise verweisen Segelanweisungen auf die Anwendung der Ein-Drehung-Strafe auch bei Verstößen gegen Regeln von Teil 2 [Segelanweisung 2014.pdf](#)
  - So bald wie möglich nach dem Vorfall freisegeln und die geforderte Anzahl von Drehungen in **einer Richtung einschließlich einer Wende und einer Halse für jede Drehung** durchführen
  - In der Nähe der Ziellinie muss die Entlastung vollständig auf der Bahnseite erfolgen, bevor das Boot durch das Ziel geht
  - An Land das Entlastungsprotokoll ausfüllen [entlastliste.pdf](#)

# Abschnitte B – Allgemeine Einschränkungen

- Regel 14 Berührung vermeiden
- Regel 15 Wegerecht erlangen – Ein Boot welches wegerecht erlangt, muss anfangs dem anderen Boot Raum zum freihalten geben.
- Regel 16 Kurs ändern – ändert ein Boot mit Wegerecht den Kurs, muss es dem anderen Boot zum Freihalten geben.
- Regel 17 Wind von der gleichen Seite, richtiger Kurs  
Wird ein **klar achteraus** liegendes Boot **überlappendes** Leeboot innerhalb eines Abstandes von zwei Rumpflängen zu einem **Luvboot** mit Wind von der gleichen Seite, darf es nicht höher als seinen **richtigen Kurs** segeln, solange die Boote mit Wind von der gleichen Seite und innerhalb diese Abstandes **überlappt** bleiben, es sei denn es fällt dadurch unverzüglich achteraus des anderen Bootes.  
Diese Regel gilt nicht, wenn die Überlappung beginnt, während das Luvboot verpflichtet ist, sich nach Regel 13 (während des Wendens) freizuhalten.

# Absegeln der Bahn Regel 28

- Eine Schnur, die die Spur des Bootes von dem Zeitpunkt an darstellt, an dem es sich der Startlinie von der Startseite nähert um zu starten, bis es durchs Ziel geht, muss, wenn diese strafgezogen wird:
  - Jede Bahnmarke auf der richtigen Seite und in der richtigen Reihenfolge passieren,
  - Alle zu rundenden Bahnmarken berühren, und
  - Zwischen den Bahnmarken eines Tores, aus der Richtung der vorherigen Bahnmarke kommend, hindurchführen.
- Das Boot kann jeden Fehler korrigieren, um dieser Regel zu entsprechen, sofern es noch nicht durchs Ziel gegangen ist.

# Absegeln der Bahn Regel 28

- Eine Schnur, die die Spur des Bootes von dem Zeitpunkt an darstellt, an dem es sich der Startlinie von der Startseite nähert um zu starten, bis es durchs Ziel geht, muss, wenn diese strafgezogen wird:
  - Jede Bahnmarke auf der richtigen Seite und in der richtigen Reihenfolge passieren,
  - Alle zu rundenden Bahnmarken berühren, und
  - Zwischen den Bahnmarken eines Tores, aus der Richtung der vorherigen Bahnmarke kommend, hindurchführen.
- Das Boot kann jeden Fehler korrigieren, um dieser Regel zu entsprechen, sofern es noch nicht durchs Ziel gegangen ist.