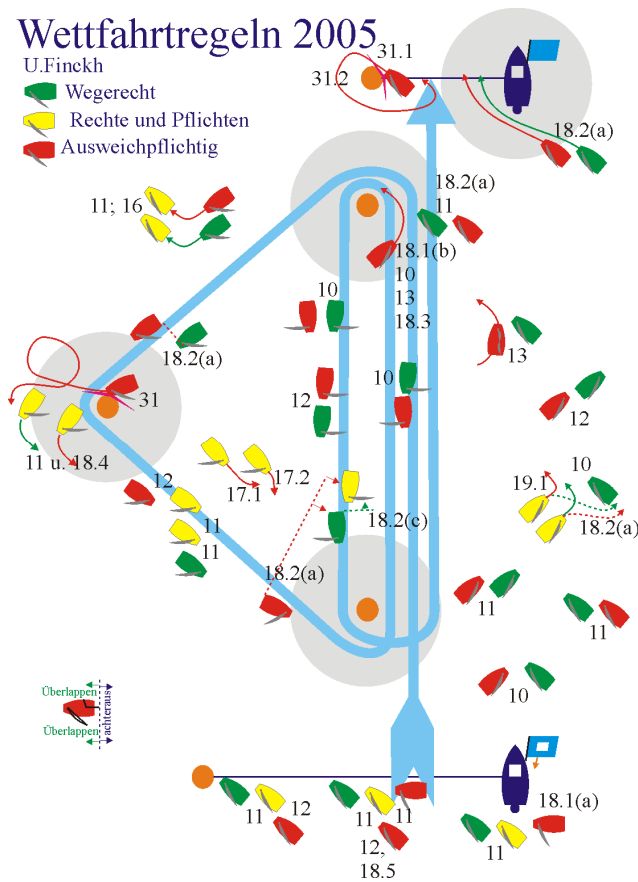


# Wettfahrtregeln 2005

U.Finckh

- Wegerecht
- Rechte und Pflichten
- Ausweichpflichtig



## Wettfahrtregeln 2005

Stark vereinfacht zusammen gestellt.

**In der Regatta gilt stets nur der Originaltext der WR**

### Definitionen:

Ein Boot ist in der Wettfahrt vom 5-Min-Signal bis Ziel-durchgang, Aufgabe, allgemeinen Rückruf oder Abbruch. **Durchs Ziel** gehen kann man nur aus der Richtung von der letzten Bahnmarke her.

Ein Boot ist **klar achteraus**, wenn es sich hinter einer senkrechten Geraden zum letzten Punkt des Bootes oder dessen Ausrüstung befindet. Das andere Boot ist dann **klar voraus**. **Boote überlappen**, wenn keines klar achteraus ist.

**Freihalten:** ein Boot hält sich frei, wenn das andere Boot seinen Kurs nicht ändern muss. **Raum** ist der Platz, den ein Boot zum manövrieren braucht.

**Hindernis** ist jeder Gegenstand, dem man ausweichen muss, auch ein Wegerechtboot.

**Richtiger Kurs** ist der Kurs, den ein Boot allein sinnvoll segeln würde. Vor dem Start gibt es keinen richtigen Kurs.

**Sportliches Verhalten** – Alle Regattasegler sollen die Regeln befolgen und durchsetzen. Verletzt man eine Regel soll man eine Strafe annehmen oder aufgeben.

### Teil 1 – Grundregeln

1. Allen in Gefahr befindlichen Personen oder Booten muss man **Hilfe leisten**.
2. Jeder Segler ist selber verantwortlich für das tragen seiner **Schwimmweste**.
- 2 Jeder Segler muss die **Fairness** beachten!
- 3 Durch die Meldung gelten die Regeln!
- 4 Jeder Segler **entscheidet selbst**, ob er startet oder nicht, und ob er die Wettfahrt fortsetzt.
- 5 **Drogen** und Dopingmittel sind verboten.

### Teil – 2 Begegnungen von Booten

- 10 **Wind von entgegengesetzter Seite**  
Das Boot mit Wind von Bb muss sich vom Boot mit Wind von Stb **freihalten**.
- 11 **Wind von gleicher Seite mit Überlappung:**  
Das Luvboot muss sich vom Leeboot **freihalten**.
- 12 **Wind von gleicher Seite ohne Überlappung:**  
Das Boot klar **achteraus** muss sich vom Boot **klar voraus freihalten**.
- 13 **Während des Wendens:** Nachdem ein Boot durch den Wind gegangen ist, muss es sich von anderen Booten **freihalten**, bis es auf einen Am-Wind-Kurs abgefallen ist.
- 14 Jedes Boot muss **Berührungen mit anderen** vermeiden. Zunächst muss das ausweichpflichtige Boot ausweichen, das Wegerechtboot nur, um Schaden zu vermeiden.
- 15 **Erhält ein Boot Wegerecht**, muss es anfangs dem anderen **Raum zum Freihalten** geben.
- 16 Ein Wegerechtboot darf den Kurs nur so ändern, dass das andere Boot noch die Möglichkeit zum Ausweichen hat.
- 17 **Wind von gleicher Seite; richtiger Kurs**  
Überholt man in Lee im Zweilängenabstand, darf

man nicht luvnen und das Luvboot darf auf Raum und Vorwind nicht abfallen.

### 18 Passieren von Bahnmarken und Hindernissen

#### 1. Regel 18 gilt nicht

(a) an Startbahnmarken beim Starten.

(b) zwischen Booten mit Wind von entgegen gesetzter Seite am Ende einer Kreuzstrecke.

2. (a) **Überlappen** zwei Boote wenn der erste den Zwei-Längen-Bereich erreicht, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Boot soviel Raum geben, wie es zum Passieren in guter Seemannschaft braucht.  
(c) Ist ein Boot **klar voraus**, wenn es den Zwei-Längen-Bereich erreicht, muss sich das Boot **klar achteraus freihalten**. Dies endet, wenn das Boot **klar voraus** wendet.

3. Hatten zwei Boote Wind von entgegen gesetzter Seite und wendet eines von ihnen im Zwei-Längen-Bereich so muss das andere seinen Kurs fortsetzen können.

4. Muss man an einer Bahnmarke halsen, so muss dies ein innen überlappendes Boot baldmöglichst tun.

5. Bei ausgedehnten **Hindernissen** darf man nur in die Lücke fahren, wenn Platz ist.

- 19 Haben zwei Boote Wind von der gleichen Seite und muss das Leeboot oder Boot voraus einem Hindernis ausweichen und müsste es dabei das andere Boot behindern, muss es Raum zum Wenden rufen. Das andere Boot muss ihm dann den Raum zum Wenden geben.

### Weitere Regeln

- 20 Wenn ein Boot hinter die Startlinie zurückkehrt, wenn es kringelt oder rückwärts fährt, muss es sich von anderen Booten freihalten.
- 31 Wer eine Bahnmarke berührt, muss sich freisegeln und einen Kringel (360°) drehen.
- 44 Wer ein Boot behindert, muss sich freisegeln und zwei Kringel (720°) drehen.