

# ALL-on-SEA

ALL-on-SEA Youngsters e.V.

## Schlabu-Cup YOUNGSTERS e.V. Segelanweisung

### 1. Regeln

- Die Wettfahrten werden nach folgenden Regeln gesegelt:
  - den WR der ISAF einschließlich der Zusätze des DSV,
  - den Ordnungsvorschriften des DSV,
  - den Klassenvorschriften der jeweiligen Klasse,
  - der Ausschreibung, und
  - den Segelanweisungen.

### 2. Mitteilungen für Teilnehmer

- Mitteilungen an die Teilnehmer werden an der Tafel für Bekanntmachungen ausgehängt. Diese befindet sich am Organisationsbüro.

### 3. Änderung 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

- Signale an Land werden am Flaggenmast gesetzt. Er befindet sich am Startschiff am Steg.
- Setzen von Flagge D an Land bedeutet, es ist beabsichtigt, die nächste Wettfahrt zu starten. Das Ankündigungssignal wird frühestens 15 Minuten nach dem Setzen von D gegeben.

### 5. Zeitplan der Wettfahrten

- Wird auf dem Boot der Wettfahrtleitung Zahlenwimpel 2 gezeigt, so erfolgt das Ankündigungssignal für die nächste Wettfahrt sobald als möglich im Anschluss.
- Der Ablauf der Wettfahrten erfolgt, wie in der Ausschreibung beschrieben.
- Es werden mindestens eine und maximal drei Wettfahrten an einem Tag durchgeführt.

### 6. Klassenflaggen

- Die Klassenflaggen sind:

• Klasse **Optimist**      Flagge      O , gelb und rot, diagonale Dreiecke

• Klasse **420er**      Flagge      V , weißer Hintergrund, rotes Kreuz

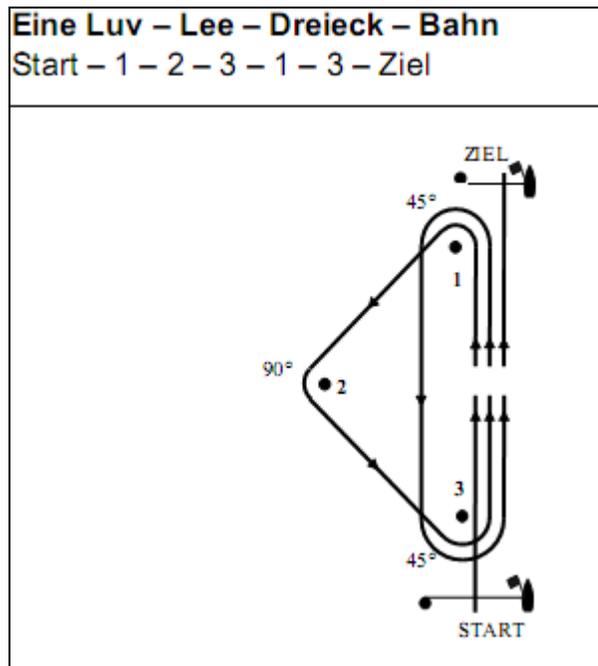


- Klasse **Ixylon**      Flagge      D , gelb-blau-gelb, waagrechte Streifen
- Klasse **Laser**      Flagge      T , rot-weiß-blau, senkrechte Streifen



## 7. Bahnen

- Die Wettfahrtleitung zeigt spätestens mit dem Ankündigungssignal die zu segelnde Bahn und den Kurs gemäß Bahnskizze an.



- Die Wettfahrtleitung legt vor dem Startsignal gegen den Wind Bahnmarke 1. Die weiteren Bahnmarken werden gemäß Bahnskizze ausgelegt.
- Für diverse Klassen (Optimist) kann eine Verkürzung der Bahn bei der Steuermannsbesprechung angegeben werden.

## 8. Bahnmarken

- Die Bahnmarken sind orangene, runde Zylinder mit jeweiliger Nummerierung (1-3).

## 9. Hindernisse

- Die folgenden Gebiete gelten als Hindernisse:  
Vor dem Steg liegende Boote.

## 10. Start

- Die Startlinie wird gebildet durch den Signalmast auf dem Startschiff und einer orangenen Boje mit der Nummer 3 versehen. Die Startlinie wird 5 Min. nach erfolgreichem Start der letzten Bootsklasse sofort aufgehoben.

- Startsignale
  - Zeitsignal: 5 Minuten vor dem Start ein Schallsignal, gleichzeitig setzen der Klassen- und Kursflagge
  - Vorbereitungssignal: 4 Minuten vor dem Start ein kurzes Schallsignal und Setzen der Flagge "I", 1 Minute vor dem Start ein langes Schallsignal und niederholen der Flagge "I"
  - Startsignal: Niederholen der Klassenflagge, gleichzeitig Schallsignal. Es gilt die 1-Minuten Regel. Das Startsignal gilt als 5Min. Signal für die jeweils folgende Klasse.
- Boote, deren Ankündigungssignal noch nicht gegeben wurde, müssen sich vom Startgebiet fernhalten.
- Boote, die nicht 10 Minuten nach ihrem Startsignal gestartet sind, werden als DNS gewertet. (Ergänzung WR 28.1 und Änderung WR A4)
- Startverschiebung wird mit folgender Flagge gegeben: AP



### 11. Ziel

- Die Ziellinie wird gebildet durch den Signalmast auf dem Zielschiff und einer kleineren orangenen Boje als die Bahnmarkierungen.
- Der Zieleinlauf wird durch ein Schallsignal bestätigt.

### 12. Strafsystem

- Boote, die eine Strafe nach WR 44.1 oder P2.1 ausgeführt haben oder von der Wettfahrt zurückgetreten sind, müssen dies innerhalb der Protestfrist in der im Wettfahrtbüro ausliegenden Liste eintragen. Nicht gemeldete Strafen gelten als nicht gemacht.

### 13. Zeitlimits

- Hat kein Boot innerhalb von 60 Minuten die Bahn abgesegelt, so wird die Wettfahrt abgebrochen.
- Boote, die nicht innerhalb von 30 Minuten nach ordnungsgemäßem Zieldurchgang des ersten Bootes der gleichen Startgruppe die Bahn abgesegelt haben und durchs Ziel gegangen sind, werden als DNF gewertet (Änderung WR35 und A4).

### 14. Wertung

- Bei mehr als fünf Wettfahrten wird die schlechteste Wettfahrt jedes Starters gestrichen.
- Es wird nach dem Low-Point-System innerhalb jeder Bootsklasse gewertet.

### 15. Proteste und Anträge auf Wiedergutmachung

- Jedes Boot, das protestieren will, muss dies am Zielboot der WL mitteilen.
- Die Protestzeit beträgt 60 Minuten nach Zieldurchgang des letzten Bootes der Klasse in der letzten Tageswettfahrt bzw. nach deren Abbruch oder Ende der Startverschiebung.
- Bekanntmachungen von Protesten durch die WL oder das Schiedsgericht werden zur Information nach WR 61.1(b) ausgehängt.
- Verstöße gegen die Segelanweisungen sind nicht Gründe für einen Protest durch ein Boot (Änderung WR 60.1). Strafen für diese Verstöße können geringer sein als DSQ, wenn das Schiedsgericht so entscheidet.

### **16. Sicherheitsbestimmungen**

- Jeder Steuermann ist für die richtige seemannschaftliche Führung seines Bootes in jeder Hinsicht selbst verantwortlich. Der Veranstalter haftet nur in dem im Meldeformular dargelegten Umfang (Ergänzung WR 4).
- Ein Boot, das die Wettfahrt aufgibt muss unverzüglich die Wettfahrtleitung bzw. das Wettfahrtbüro darüber informieren.

### **17. Ersatz von Besatzung oder Ausrüstung**

- Das Ersetzen von Teilnehmern ist in Übereinstimmung mit den Ordnungsvorschriften des DSV nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch die WL erlaubt.
- Das Ersetzen von beschädigter oder verlorener Ausrüstung ist nur mit Genehmigung durch die WL gestattet. Der Austausch muss bei erster zumutbarer Gelegenheit bei der WL beantragt werden.

### **18. Begleitboote**

- Andere Boote als die der Wettfahrtleitung sind auf dem Gebiet des Schladitzer Sees nicht gestattet.

### **19. Funkverkehr und Telefon**

- Ein Boot darf während der Wettfahrt weder über Funk senden noch Mitteilungen über Funk erhalten, die nicht allen Teilnehmern zur Verfügung stehen. Dies gilt auch für Mobiltelefone.

### **20. Parkordnung und Abfall**

- Alle Boote, Trailer und Fahrzeuge müssen im Hafen und auf dem Klubgelände in den dafür vorgesehenen Bereichen abgestellt sein.
- Abfall darf nicht ins Wasser geworfen werden und muss an Land in die dafür vorgesehenen Behälter entsorgt werden.