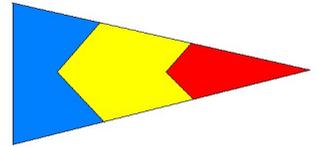




@SEGEL_CLUB_RIBNITZ

Segel-Club-Ribnitz e.V.

SEGELANWEISUNGEN



Landesjugendmeisterschaft 2023 des SVMV und Landesmeisterschaft 2023 MV Pirat

von 02. Sept. 2023 bis 03. Sept. 2023

Veranstalter: Seglerverband Mecklenburg-Vorpommer e.V., - SVMV
Durchführender Verein: SC Ribnitz e.V.

Veranstaltungsw Webseite: Wettfahrten.net

Veranstaltungsort: Ribnitz-Damgarten / Ribnitzer See und Saaler Bodden

1. REGELN

- 1.1 Die Veranstaltung wird nach den Regeln, wie sie in den Wettfahrtregeln Segeln (WR) definiert sind, durchgeführt.
- 1.2 [DP] WR 40.1 gilt zu jedem Zeitpunkt auf dem Wasser.
- 1.3 Es gilt WR Anhang T - Schlichtung.

2. ÄNDERUNGEN DER SEGELANWEISUNGEN

- 2.1 Jede Änderung der Segelanweisungen wird vor 08:00 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.
- 2.2 Jede Neuordnung von Klassen zu Wettfahrtgebieten wird vor 08:00 Uhr am betreffenden Tag für diese Klasse veröffentlicht.

3. KOMMUNIKATION MIT TEILNEHMERN

- 3.1 Bekanntmachungen für Teilnehmer werden an der offiziellen Tafel für Bekanntmachungen veröffentlicht. Diese befindet sich auf der Veranstaltungsw Webseite „Wettfahrten.net“.

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. WERTUNG

- 5.1 Es wird nach dem Low-Point-System gemäß Anhang „A“ der WR gewertet.
- 5.2 Bei 1 - 3 gesegelten gültigen Wettfahrten werden alle gewertet. Bei 4 und mehr gesegelten gültigen Wettfahrten werden alle mit Ausnahme der schlechtesten Wettfahrt gewertet.

6. SIGNALE AN LAND

- 6.1 Signale an Land werden am Flaggenmast in der Marina Ribnitz gezeigt.
- 6.2 Wird Flagge „AP“ an Land gezeigt, ist „1 Minute“ durch „nicht weniger als 45 Minuten“ in den Wettfahrtsignalen AP ersetzt. Dies ändert WR Wettfahrtsignale „AP“.
- 6.3 Wenn die Flaggen „AP“ über „H“ an Land gezeigt werden, dürfen Boote den Hafen nicht verlassen. Dies ändert WR Wettfahrtsignale „AP über H“.

7. ZEITPLAN

- 7.1 Am ersten geplanten Wettfahrttag findet für alle Kurse bzw. Klassen um 09:30 Uhr eine Steuerleutebesprechung an den Treppen des Marinaplatzes statt.
7.2 Erstes Ankündigungssignal für alle Klassen:

Wettfahrttage	Erstes Ankündigungssignal des Tages
02.09.2023	11:00 Uhr
03.09.2023	10:00 Uhr

- 7.3 Am letzten Wettfahrttag erfolgt kein Ankündigungssignal nach 13:30 Uhr.
7.4 Um die Boote darauf aufmerksam zu machen, dass eine Wettfahrt oder eine Abfolge von Wettfahrten zeitnah gestartet wird, kann fünf Minuten vor dem ersten Ankündigungssignal die orange Startlinienflagge mit einem akustischen Signal auf dem Startschiff gezeigt.

8. KLASSENFLAGGEN

Klassenflaggen sind wie folgt definiert:

Klasse	Klassenzeichen	Hintergrundfarbe/ Farbe des Klassenzeichens
Opti A	Klassenzeichen	Weiß
Opti B	Klassenzeichen	Neongelb
Cadet	Klassenzeichen	Weiß
420er	Klassenzeichen	Weiß
29er	Klassenzeichen	Weiß
Pirat	Klassenzeichen	Weiß
Europe	Klassenzeichen	Weiß
ILCA 4	Laser 4.7	Gelb
ILCA 6	Laser	Weiß

9. WETTFAHRTGEBIETE

Der Anhang „Wettfahrtgebiete“ zeigt die Lage der Wettfahrtgebiete.

10. BAHNEN

- 10.1 Die Zeichnungen im Anhang „Bahndiagramme“ zeigen die Bahnen, die Reihenfolge, in der die Bahnmarken zu runden und die Seiten, an denen sie zu lassen sind.
10.2 Vor dem Ankündigungssignal wird das Wettfahrtkomitee die zu segelnde Bahn entsprechend des Bahndiagramms anhand von Zahlenwimpeln anzeigen.
10.3 Die Wettfahrtgebiete sind für folgende Klassen definiert:

Wettfahrtgebiet	Bootsklassen
A	Opti A, Opti B, Cadet
B	Ilca 4, Ilca 6, Europe
C	420er, Pirat, 29er

11. BAHNMARKEN

- 11.1 Farben und Formen der Rundungs-Bahnmarken sind wie folgt:

Wettfahrtgebiet	Farbe und Form
Wettfahrtgebiet A	orange Bälle
Wettfahrtgebiet B	orange Zylinder
Wettfahrtgebiet C	gelbe Zylinder

- 11.2 Start- und Ziel-Bahnmarken sind Boote des Wettfahrtkomitees oder Spierentonnen.
- 11.3 Wenn eine Lee-Bahnmarke als Tor ausgewiesen ist, kann das Tor durch eine einzelne Bahnmarke ersetzt werden. Diese ist dann an Backbord zu lassen.

12. START

- 12.1 Die Startlinie wird gebildet zwischen der auf dem Startschiff gezeigten orangen Flagge und der auf der Backbord Seite befindlichen orangen Spierentonne (dies kann auch ein Boot der Wettfahrtleitung sein).
- 12.2 [DP] Am Ankergeschirr des Startschiffs kann eine Boje angebracht sein. Boote dürfen zu keiner Zeit zwischen dieser Boje und dem Startschiff hindurch segeln.
- 12.3 [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.
- 12.4 Boote, die später als 5 Minuten nach ihrem Startsignal starten, werden ohne Anhörung als DNS oder DNC gewertet. Dies ändert WR A5.1 und A5.2.

13. BAHNÄNDERUNGEN

- 13.1 Um den Kurs zur nächsten Bahnmarke zu ändern, wird das Wettfahrtkomitee die ursprüngliche Bahnmarke auf eine neue Position bewegen, die Ziellinie verlegen oder die leeseitige Tor-Bahnmarke verlegen.
- 13.2 Bei Änderung der Bahnmarke 1 bei Bahnschema 3 und 4 entfällt die Ablaufbahnmarke 1a ersatzlos.

14. ZIEL

- 14.1 Die Ziellinie befindet sich zwischen einer blauen Flagge auf dem Zielschiff und einer blauen Spierentonne.
- 14.2 [DP] Am Ankergeschirr des Zielschiffs kann eine Boje angebracht sein. Boote dürfen zu keiner Zeit zwischen dieser Boje und dem Zielschiff hindurch segeln.

15. STRAFSYSTEM

Es gilt WR Anhang P.

16. ZEITLIMIT UND ZIELZEITEN

- 16.1 Zeitlimits und Sollzeiten in Minuten sind wie folgt:

Klasse	Sollzeit	Zeitlimit	Ziel-Zeitfenster
Alle Klassen	40 – 60 min.	70 min	15 min.

- 16.2 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.
- 16.3 Das Nicht-Einhalten der Sollzeit ist kein Grund für einen Antrag auf Wiedergutmachung. Dies ändert WR 62.1(a).

17. ANTRÄGE AUF DURCHFÜHRUNG EINER ANHÖRUNG

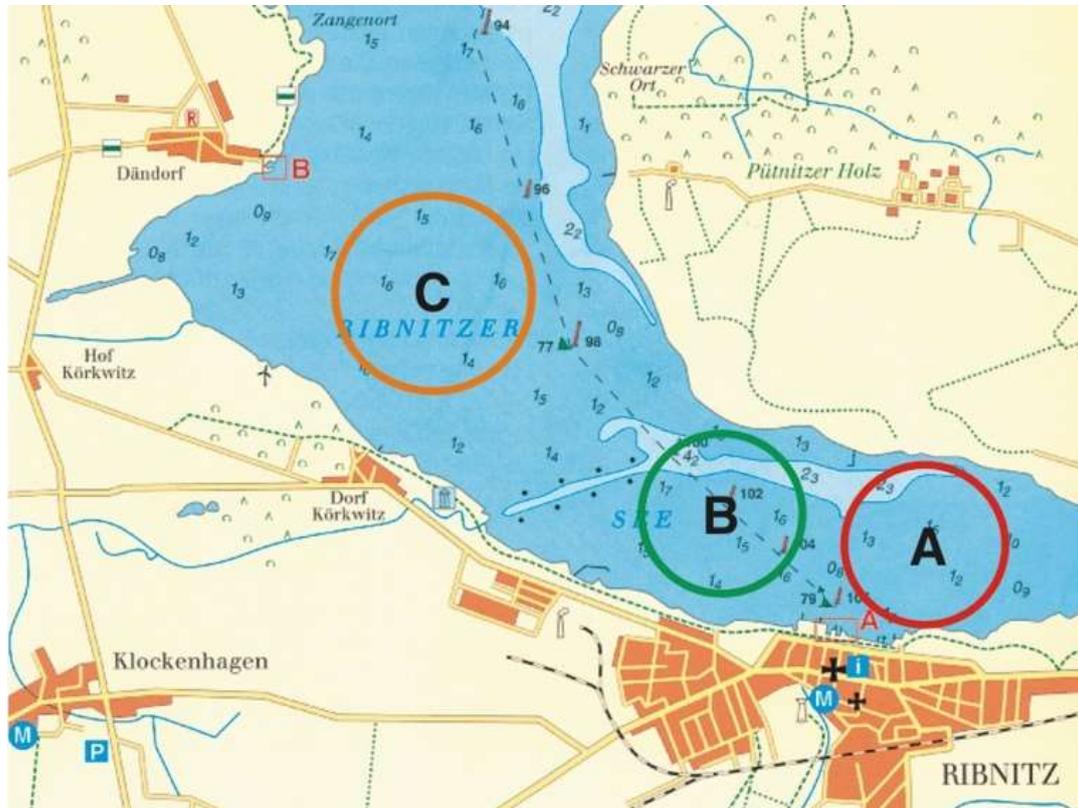
- 17.1 Die Protestfrist beträgt 60 Minuten.
- 17.2 Die Protestfrist beginnt nach Zieldurchgang des letzten Bootes der letzten Wettfahrt des Tages aller Wettfahrtgebiete bzw. dem Signal des Wettfahrtkomitees „heute keine Wettfahrt mehr“, je nachdem was später ist.
- 17.3 Formulare für Anträge auf Durchführung einer Anhörung sind im Regattabüro im Clubraum des SC Ribnitz verfügbar.
- 17.4 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.
- 17.5 Eine Liste der Boote, die nach WR Anhang P wegen eines Verstoßes gegen WR 42 bestraft wurden, wird veröffentlicht.
- 17.6 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.
- 18. [DP] [NP] SICHERHEITSANWEISUNGEN**
- 18.1 Boote, die den Hafen für eine geplante Wettfahrt nicht verlassen, müssen unmittelbar das Wettfahrtbüro informieren.
- 18.2 Ein Boot, das eine Wettfahrt aufgibt, muss das Wettfahrtkomitee so bald wie möglich informieren. Dieses Boot muss das Wettfahrtbüro vor Ablauf der Protestfrist persönlich über seine Aufgabe informieren.
- 18.3 Die Telefonnummer des Wettfahrtbüros ist: 0170 3220837, alternativ 0173 8042965.
- 19. [DP] ERSETZEN VON BESATZUNG UND AUSRÜSTUNG**
- 19.1 Das Ersetzen von Teilnehmern ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Wettfahrtkomitees gestattet. Das Ersetzen von Steuerleuten ist ausgeschlossen.
- 19.2 Das Ersetzen von beschädigter oder verlorener Ausrüstung ist nur mit Genehmigung des Technischen Komitees/Wettfahrtkomitees gestattet. Das Ersetzen muss bei der ersten zumutbaren Gelegenheit schriftlich beim Komitee beantragt werden.
- 20. [DP] AUSRÜSTUNGS- UND VERMESSUNGSKONTROLLEN**
- 20.1 Ein Boot oder die Ausrüstung kann jederzeit auf Übereinstimmung mit den Klassenvorschriften, der Ausschreibung und den Segelanweisungen überprüft werden.
- 20.2 Auf dem Wasser kann ein Boot durch einen Wettfahrtoffiziellen aufgefordert werden, sich für eine Kontrolle zu einer bestimmten Stelle zu begeben.
- 21. [DP] [NP] IDENTIFIKATION**
- 21.1 Nur für Klasse **Opti B**: Boote müssen ein farbiges Band in der Nähe des Masttopps (an der Sprit) führen. Die Bänder werden bei der Anmeldung übergeben.
- 22. OFFIZIELLE BOOTE**
- Offizielle Boote sind wie folgt gekennzeichnet:
- | | |
|------------------|-----------------------------------|
| Wettfahrtkomitee | Weißes Flagge mit „RC“ |
| Protestkomitee | Weißes Flagge mit „Jury“ oder „J“ |
- 23. [DP] UNTERSTÜTZENDE PERSONEN**
- 23.1 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.
- 23.2 Durch Setzen der Flagge „V“ wird Pkt. 23.1 außer Kraft gesetzt. Unterstützende Personen ist es dann gestattet das Regattagebiet zur Bergung von Personen und Booten sowie Abwendung weiterer Gefahren zu befahren.
- 24. [DP] ABFALL**
- Abfall ist ordnungsgemäß zu entsorgen.

ANHANG

I. WETTFAHRTGEBIETE

Die ungefähre Lage der Wettfahrtgebiete ist in folgender Abbildung einzusehen.



II. BAHNDIAGRAMME

	Bahndiagramme
<p>Zahlenwimpel 1 Start-1-2-3s/3p-2-3p-5-Ziel</p> <p>Zahlenwimpel 2 Start-1-4s/4p-1-2-3p-5-Ziel</p>	
<p>Zahlenwimpel 3 Start-1-1a-2s/2p-1-1a-2s/2p-Ziel</p> <p>Zahlenwimpel 4 Start-1-1a-2s/2p-1-1a-2s/2p-1-1a-2s/2p-Ziel</p>	