



SCM, 21.1.2023

Wettfahrtleitungskurs

Arten von Regatten



- Langstrecken
- Kursregatten, Short Races, Up-Down Regatten
- Plauschregatten und andere nautische Veranstaltungen

Langstreckenregatten



- Die Positionen der Bahnmarken sind gemäss Ausschreibung auf dem See verankert.
- Bsp. Tour du Lac, Rumfass, Double.
- Vorteil: man kann die Bojen vor der Regatta setzen und sie so lassen.
- Nachteil: man kann den Kurs nur beschränkt der Windstärke anpassen.



Langstreckenregatten II



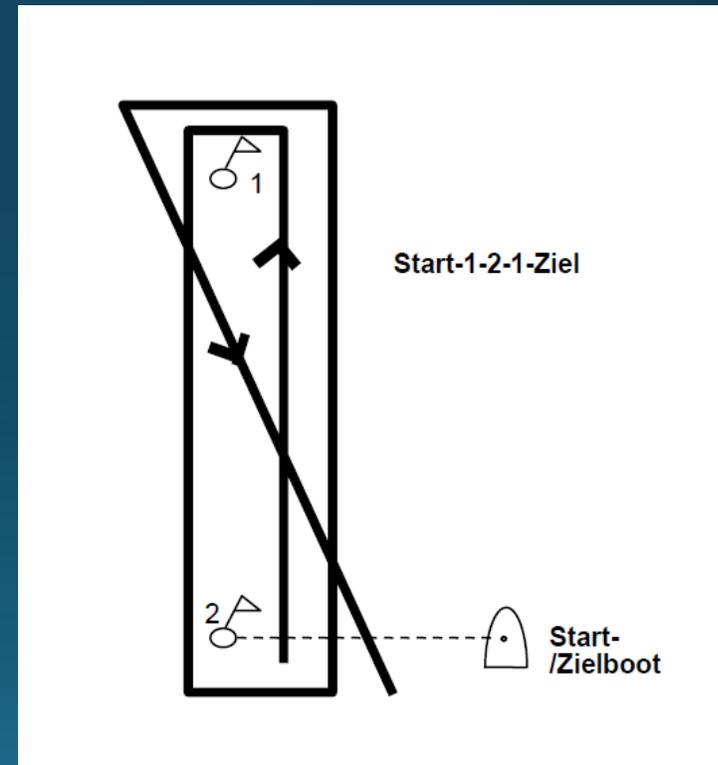
- Die einzige Möglichkeit ist, nach einer Runde oder bei einer Boje abzukürzen.
- Da die meisten Regatten nach Yardstick gewertet werden, sind meist sehr unterschiedliche Boote am Start.
- Man sollte eine Bahnabkürzung mit Rücksicht auf die langsamen Boote machen und nicht aufgrund der schnellsten Boote entscheiden.



Short Races



- Anhand des Winds ausgerichtet.
- Dauer: 25 – 45min
- Mehrere Läufe pro Tag (2-4)
- In der Regel wird nur gestartet, wenn Wind vorhanden ist.
- Vorteil: Für die Teilnehmer fängt jeder Lauf wieder bei Null an.



Short Races II



- Nachteil: Das Bojensetzboot hat mehr zu tun und muss unter Umständen nach jedem Lauf den Kurs anhand der Windrichtung und der –stärke neu setzen.
- 800-1200m für die Distanz zwischen den Bojen ist eine gute Schätzung.

Start-Luvboje = 1170 m

Gesegelte Strecke = ca. 6 km (3.24 sm)



Vor dem Regattatag

- Bis Mittwoch. Team zusammen haben.
- Wanderpreise zurückfordern
- Freitagabend: Online Anmeldungen anfordern (beim TL)



Vor der Regatta



- Zusammenstellung der WFL
 - Benötigte Boote
 - Startboot (Irgend ein Segel- oder Motorboot ist geeignet)
 - Bojensetzboot (Ramasseur)
 - Rettungsboote (je nach Beteiligung von Junioren)
 - Crew
 - Startboot 2-3 Personen
 - Bojensetzboot 2 Personen (1 mit Mobo Ausweis!)
 - Rettungsboot 1-2 Personen pro Boot (1 mit Mobo Ausweis!)
 - Einschreiben
 - 1 Person (kann nach dem Einschreiben nach Hause oder eine andere Rolle z.Bsp. auf dem Startboot übernehmen.)
- Abendprogramm
 - Eigenständiges Team. Muss aber wissen, wie viele Teilnehmer mitmachen und wann ungefähr die Regatta fertig ist. (Für Clubregatten sollte der letzte Zieldurchgang nicht später als 17:00-17:30 sein.)

Zeitprogramm (typisch für Clubregatta)

- 11:00 Treffen im Clublokal, Material fassen
- 11:30-12:30 Einschreiben (Clublokal)
- 11:30-13:15 Boote bereit machen
- 13:15 Auslaufen
- 14:00 Kurs gesetzt
- 14:10 Ankündigungssignal 1. Start
- 14:15 1. Start
- Ca. 17:15 letzter Zieldurchgang
- 19:00 Preisverteilung/Essen/Apèro



Material Startboot

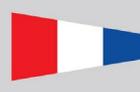
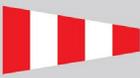


- Bürokoffer (Startliste, Protokolle, Einlauf Formulare, Schreibzeug etc.)
- PC (Muss nicht zwingend auf dem Boot sein)
- Startboottasche (enthält Flaggensatz, aktuelles Regelbuch, Feldstecher, Horn, etc.)
- 2 Stoppuhren. (geladene!!) Smartphones sind eine gute Wahl, weil die Uhren dann schon synchronisiert sind.
- Anker
- Verlängerung für Ankerleine (Je nachdem, was auf dem Startboot vorhanden ist.
- Flaggenstöcke, Flaggenrahmen oder Flaggenbaum (je nach persönlicher Vorliebe).
- Funkgerät

Material Bojensetzboot



- Anzahl Bojen, die gesetzt werden sollen.
- Pro Boje 1 Gewicht, damit die Boje steht.
- Pro Boje 1 Rolle mit Gewicht (Rollen nicht versenken!)
- Bojensetzvorrichtung
- Handfunk
- Bojensetzboot Tasche
- Übliche Sicherheitsausrüstung
- Genug Benzin

<p>A Alpha</p>  <p>..</p>	<p>B Bravo</p>  <p>....</p>	<p>C Charlie</p>  <p>....</p>	<p>D Delta</p>  <p>...</p>	<p>E Echo</p>  <p>.</p>	<p>F Foxtrot</p>  <p>....</p>	<p>G Golf</p>  <p>---</p>	<p>H Hotel</p>  <p>....</p>	<p>I India</p>  <p>..</p>
<p>J Juliet</p>  <p>....</p>	<p>K Kilo</p>  <p>---</p>	<p>L Lima</p>  <p>....</p>	<p>M Mike</p>  <p>--</p>	<p>N November</p>  <p>--</p>	<p>O Oscar</p>  <p>---</p>	<p>P Papa</p>  <p>....</p>	<p>Q Quebec</p>  <p>....</p>	<p>R Romeo</p>  <p>---</p>
<p>S Sierra</p>  <p>...</p>	<p>T Tango</p>  <p>-</p>	<p>U Uniform</p>  <p>...</p>	<p>V Victor</p>  <p>....</p>	<p>W Whiskey</p>  <p>---</p>	<p>X X-ray</p>  <p>....</p>	<p>Y Yankee</p>  <p>....</p>	<p>Z Zulu</p>  <p>....</p>	<p>0 Nadazero</p>  <p>....</p>
<p>1 Unaone</p>  <p>....</p>	<p>2 Bissotwo</p>  <p>....</p>	<p>3 Terrathree</p>  <p>....</p>	<p>4 Kartefour</p>  <p>....</p>	<p>5 Pantafive</p>  <p>....</p>	<p>6 Soxisix</p>  <p>....</p>	<p>7 Setteseven</p>  <p>....</p>	<p>8 Oktoeight</p>  <p>....</p>	<p>9 Novenine</p>  <p>....</p>
<p>Aux. flag Code & answer</p> 	<p>Aux. flag Replacement No. 1</p> 	<p>Aux. flag Replacement No. 2</p> 	<p>Aux. flag Replacement No. 3</p> 					

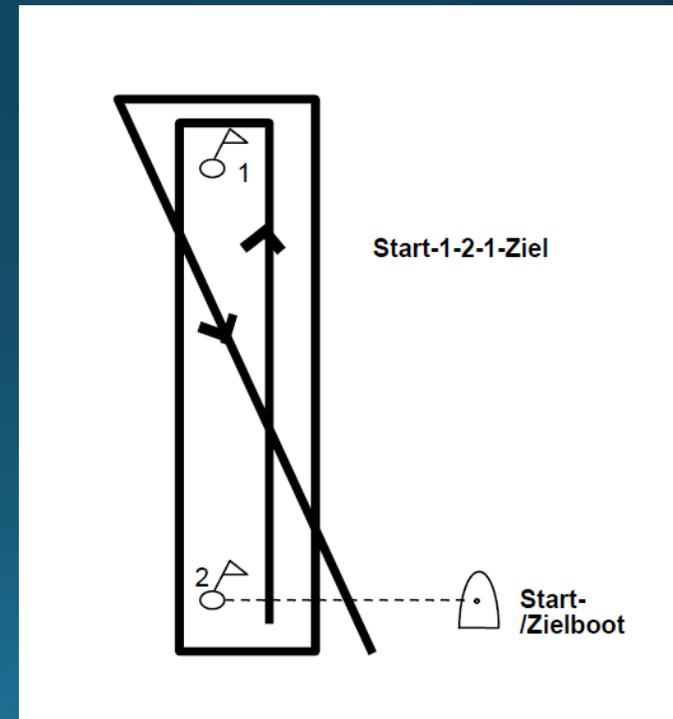
1. Startboot verankern



Macht euch das Leben einfacher

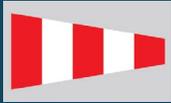
- Tip 1: Nicht allzu weit rausfahren (Tiefe)
- Tip 2: Startlinie knapp ausserhalb Bojenfeld.

Up-Down Kurs





2. Flaggen bereit machen

- Startverschiebung AP 
- Zahlenwimpel 1, 2, 3 
(so viele wie viele Klassenstarts geplant sind)
- Vorbereitungssignal Flagge P 
- Einzelrückruf Flagge X 
- Massenrückruf 1 Hilfsstander 
- Zielflagge Blau 
- Schwimmwesten obligatorisch 

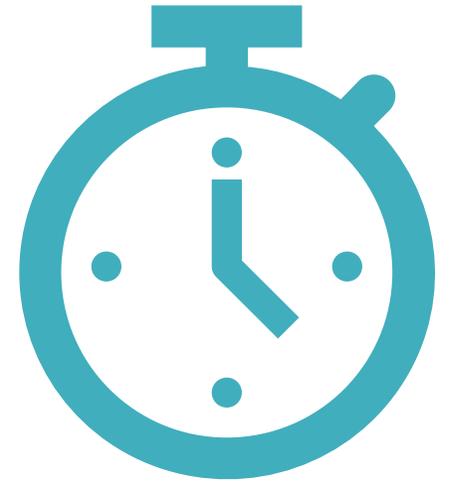
2. Flaggen bereit machen II



- Bahnabkürzung 
- Wettfahrtabbruch 
- Es erfolgt heute keine neue Wettfahrt mehr 
- Weitere Signale an Land 

3. Weitere wichtige Dinge vor dem Start

- Startliste liegt vor
- Einlaufliste ist bereit (idealerweise pro Klasse und Start eine Liste)
- Stoppuhr und eine zweite Uhr z.Bsp. Smartphone ist bereit

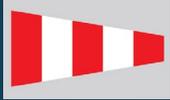


4. Start



-10 min: (vor dem Start)

- Der Kurs ist gesetzt (bei Short Races)
- Bei Langstrecken ist mindestens die Startboje und die erste Bahnmarke gesetzt.

-6 min: AP  wird eingeholt

-5 min: Zahlenwimpel 1  setzen

-4 min: Vorbereitungssignal P  setzen

-1 min: Vorbereitungssignal P  löschen

0 min: Start! Der Zahlenwimpel 1 wird gelöscht und bei mehreren Starts durch 2  ersetzt (= -5 min für die nächste Klasse!)

4. Start II



- Bei Frühstart:
 - Wenn klar ersichtlich ist, wer zu früh gestartet ist Einzelrückruf X  und Hornsignal
 - Wenn nicht Massenrückruf 1 Hilfsstander 
- Das Bojensetzboot oder ein Rettungsboot kann von der Boje her die Startlinie kontrollieren
- Startzeit notieren! So hat man immer eine Referenzzeit, wenn die Stoppuhr versehentlich angehalten wird.

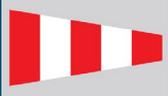
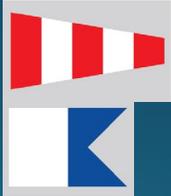
5. Regatta verfolgen



- Bojensetzer und Rettungsboot(e) verfolgen das Feld langsam und ohne zu stören.
- Startboot überwacht die Rundungen der Startboje. Bei Langstrecken ist es vorteilhaft, nach der ersten Runde eine stille Wertung zu nehmen. So hat man im Falle eines Abbruchs eine Wertung.

6. Zieldurchgang



- Sobald das Ziel für das erste Boot offen ist, muss auf dem Zielboot die blaue Flagge  gesetzt werden.
- Bei jedem Boot das durchs Ziel fährt wird die Zeit genommen und ein Hornsignal gegeben.
- Nach Einlauf des letzten Bootes:
 - Bei Langstrecken 3 Hornsignale und einholen der Zielflagge
 - Bei Short Races 2 Hornsignale und AP  setzen
 - oder wenn es der letzte Lauf war AP über H setzen 

Ein paar Tipps



- Das letzte Boot hat mindestens $1.5 \times$ so lang, wie das erste Boot. Wenn also das erste nach einer Stunde eine Runde einer Langstrecke absolviert hat, hat das letzte Boot 1.5 Stunden für eine Runde oder 3 Stunden für 2 Runden. Es kommt also ca. um 17.15 ins Ziel. Man sollte also die Strecke an den langsameren Booten anpassen.
- Das gleiche gilt für Short Races. Das schnellste Boot sollte ungefähr 30 min haben.
- Dabei gilt: Je mehr Wind, desto weniger schlimm ist der Unterschied.

Yardstickregatten



Oder wie kann man das



gegen das



antreten lassen

Yardstickregatten II



- Unterschiedlich schnelle Boote haben unterschiedliche Handicaps.
- Schnelle Boote haben tiefe Yardstickzahlen langsame Boote hohe.
- Berechnete Zeit = gesegele Zeit * 100 / Yardstick
- Ein Yardstick von 100 bedeutet also, dass die berechnete Zeit gleich der gesegelten ist.
- Boote, die den Spi nicht setzen, bekommen +5 Punkte (Cruiser Bonus).
- Das Regattadossier wird als Excel Datei auf der Homepage abgelegt.

Yardstickregatten III



Tipps:

- Excel Datei bereits beim Einschreiben ausfüllen.
- Alte Rangliste als Vorlage nehmen. Dann sind viele Teilnehmer schon erfasst.

Bojensetzboot



- Achtung! Die Gewichte sind schwerer als Wasser und sinken daher vorzugsweise auf den Seegrund.
- Die Seilrollen ebenfalls...
- Funkgeräte übrigens auch.

- Immer mit der Startboje anfangen (nach dem Verankern des Startboots).
- Mit GPS die Position bestimmen.
- Dann Luvboje entsprechend Anweisungen der Wettfahrtleitung setzen. (Short Races) 800-1200m
- Bei Langstrecken entsprechend Parcoursplan Boje, 1,2,3...

Bojensetzboot II



- Beim Start: Kontrolle von Frühstarts bei der Startboje
- Nach dem Start das Feld begleiten. Eher in der Nähe der hinteren Boote oder der Junioren / Jollen.
- Fotos machen!
- Bei Langstrecken nach Runden des letzten Bootes die Bojen der Reihe nach wieder einsammeln. (Rücksprache mit WFL, je nach Wind und Anzahl Runden.
- Bei Langstrecken: Blaue Flagge immer bereithalten, um bei wenig Wind eine stille Wertung an einer Boje zu nehmen. → Auch etwas zum schreiben dabei haben.

Nach der Regatta



- Möglichst schnell die Rangliste erstellen (In der Excel Tabelle)
- Motorboote korrekt aufräumen (eventuell Benzin nachfüllen)
- Betriebsstunden einschreiben.
- Möglichst maximal 2 Stunden nach Ende der Wettfahrt die Preisverteilung machen.
- Catering orientieren, wann die Leute kommen.
- Fotos und Rangliste an Sabrina

SCM – Clubregatta sail4fun



	Optische Signale (Flaggen)	Akustische Signale	Bemerkungen
Mitteilung an Land			
Startverschiebung		● ●	Startverschiebung auf Zeit
Startschiff			
		●	Folgen Sie mir Bleiben Sie in Rufweite
Schwimmweste			Setzen vor Ankündigungssignal (am Achterstag)
Bahnakkürzung			Setzen vor Ankündigungssignal (sofern im Parcoursplan vermerkt)
Start			
-6 min		○	L, 1. Hist oder AP wird gestrichen
-5 min		●	Ankündigungssignal 1 (Zahl 1)
-4 min		●	Vorbereitungssignal 1 mit: -: 1 min Regelung
-1 min		○	Beginn Minutenregel 1
0		●	Start
Einzelrückruf			
0		○	Einzelrückruf Streichen 4 Min nach Start oder wenn alle richtig gestartet sind
Massenfrühstart			
0		● ●	Massenfrühstart
4 min (minimum)		○	1. Hilfsstander gestrichen (siehe -6 min Start)
Ziel			
			Blaue Flagge: Zielschiff auf Position
Bahnakkürzung			
		● ●	Erstes Boot bei letzter Bahnmarke
Abbruch			
		● ● ● ●	Wettfahrt abgebrochen, heute keine Wettfahrt mehr (z.Bsp. Sturmwarnung)

Rumfass, Double

Plage de Sugiez

Les Grottes des Roches Grises La Lamberta

Rte Principale

Boje Nant

Hôtel Restaurant Cave Bel-Air

Mont-Vully

Mur VD

Rte du Lac

Boje Guevaux

Murtensee

Muntelier

Startboje

Murten

Meyriez

Morat

Lineal

Linie Pfad Polygon Kreis 3D-Pfad 3D-Poly

Strecke zwischen zwei Punkten am Boden messen

Kartenlänge: 0,00 Seemeilen

Länge am Boden: 0,00

Richtung: 0,00 Grad

Mausnavigation Speichern Löschen



Tour du Lac



Lineal

Linie Pfad Polygon Kreis 3D-Pfad 3D-Poly

Strecke zwischen mehreren Punkten am Boden messen

Länge: 6,02 Seemeilen

Höhenprofil anzeigen

Mausnavigation

Boje Guevaux

Boje Nant

Boje Greng

Startboje

Vallamand

Mont-Vully

Mur VD

Les Grottes des Roches Grises La Lamberta

Hôtel Restaurant Cave Bel-A

Plage de Sugiez

Muntelier

Murten

Meyriez

Morat

Salavaux Strand

La Tavola Pronta

Rte du Lac

Rte Principale

Murtensee

FREIBURG

Wilerweg