**Wettfahrtregeln 2017** in stark vereinfachter Form zusammengestellt von U. Finckh. In der Regatta gilt stets nur der Originaltext der WR

**Definitionen:**

Ein Boot ist **in der Wettfahrt** vom 4-Min-Signal bis Zieldurchgang, Aufgabe, „allgemeinem Rückruf" oder Abbruch.

**Durchs Ziel** kann man nur von der Bahnseite.

Ein Boot ist **klar achteraus**, wenn es sich hinter einer Geraden befindet, die senkrecht zum letzten Punkt des Bootes inklusive Ausrüstung verläuft. 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 und etwas Platz zum Drehen in beide Richtungen hat.

**Raum** ist der zum manövrieren notwendige Platz.

**Bahnmarken-Raum** ist der Raum, den man zum Runden der Bahnmarke benötigt.

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

**Richtiger Kurs** ist der Kurs, den ein Boot allein nach dem Start segeln würde.

**Zone** ist der Dreilängenkreis um eine Bahnmarke

**Sportliches Verhalten**

Alle Regattasegler sollen die Regeln befolgen und durchsetzen und bei einer Regelverletzung eine Strafe annehmen oder aufgeben.

**TEIL 1: Grundregeln**

1 1. Allen in Gefahr befindlichen Personen oder Booten muss man **Hilfe leisten**.
2. Jeder Segler ist selbst verantwortlich für das Tragen von **Sicherheitsausrüstung**.

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 - Begegnung von Booten**

10 **Auf entgegengesetzem Schlag** Das Boot mit Wind von Bb muss sich vom Boot mit Wind von Stb *freihalten*.

11 **Auf gleichem Schlag** mit ***Überlappung***: Luvboot muss sich vom Leeboot *freihalten*.

12 **Auf gleichem Schlag** ohne Überlappung: 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**. Das ausweichpflichtige Boot muss 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 ändern, wenn dass das andere *Raum* zum *Freihalten* hat.

17 **Auf gleichem Schlag; richtiger Kurs**
Überholt man in Lee im Zweilängenabstand, darf man nicht höher als seinen *richtigen Kurs* fahren.

18 **Passieren von Bahnmarken**

1. Regel 18 gilt nicht an Startbahnmarke beim Starten (Vorwort) und zwischen Booten mit Wind von entgegen- gesetzter Seite am Ende der Kreuzstrecke (18.1)

2.(abc) *Überlappen* Boote bei Erreichen der Zone, muss das außen liegende Boot dem innen liegenden Bahnmarken-Raum geben.

(bc) Ist ein Boot *klar voraus*, wenn es die Zone erreicht, muss das Boot *klar achteraus Bahnmarken-Raum* geben. Dies endet, wenn ein Boot wendet.

3. Wendet in Boot mit Wind von Bb. in der Zone darf es ein Boot, das mit Wind von Stb. die Bahnmarke anliegt, nicht zum Luven über Amwind zwingen oder ihm den Raum zwischen Bahnmarke und sich blockieren.

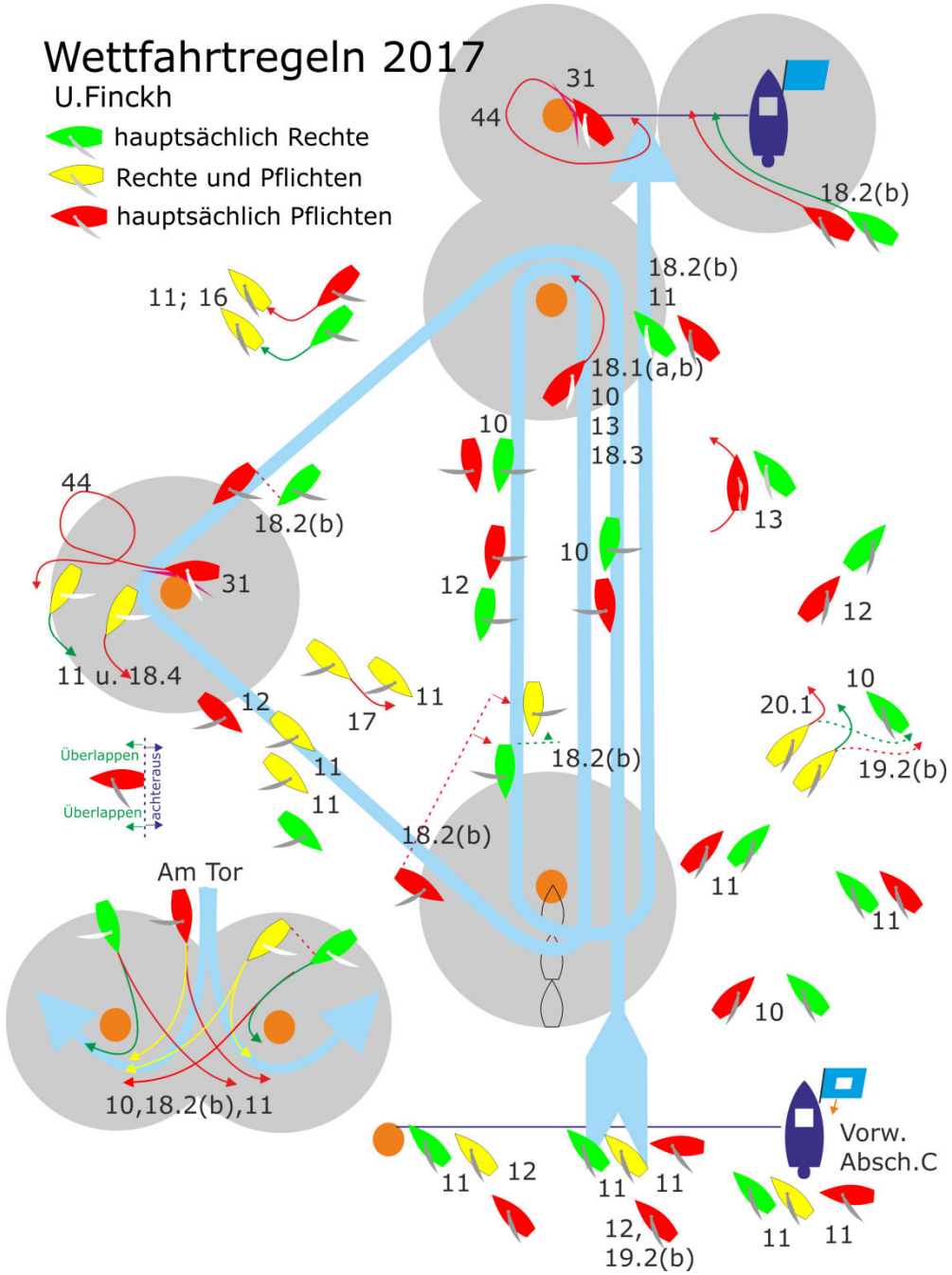
4. Muss ein innen überlappendes Boot an einer Bahnmarke halsen, so muss es dies baldmöglichst tun. (Gilt nicht am Tor)

19 Passieren zwei Boote ein Hindernis, muss das außen liegende dem innen liegenden Raum geben und ein Boot klar achteraus darf eine Überlappung nur herstellen, wenn Raum ist.

20. Segeln zwei Boote auf der Kreuz auf gleichem Schlag auf ein Hindernis zu, darf das Boot in Lee oder voraus Raum zum Wenden rufen. Das angerufene Boot muss Raum zum Wenden geben, das rufende Boot muss wenden.

21. Wer innerhalb seines Raums oder Bahnmarken-Raums segelt darf 10 -13 verletzen.

**Weitere Regeln**

22 Wenn ein Boot hinter die Startlinie zurückkehrt, wenn es kringelt oder rückwärts fährt, muss es sich von anderen Booten freihalten.

44 Wer eine Bahnmarke berührt, muss sich frei segeln und einen Kringel drehen. Wer ein Boot behindert, muss sich frei segeln und zwei Kringel drehen.