Swiss Optimist Team Racing



Das Wichtigste in Kürze

- Teams von 4 gegen 4
- Ränge werden addiert, weniger Punkte gewinnt
- bei Punktgleichheit verliert das Team mit dem ersten Rang
- Umpires (Bahnschiedsrichter) entscheiden sofort
- Einige Regeln sind im Teamrace anders als im Fleetrace
- Taktik ist sehr wichtig

| Inhalt | | Seite |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Regeln | Einige Regeln werden geändert, ergänzt oder gestrichen | 3/5 |
| Proteste, Strafen Bahnschiedsrichter (Umpires) | Es werden Bahnschiedsrichter eingesetzt. Das hat Konsequenzen für den Ablauf von Protesten und Strafen. | 6/7 |
| Wertung | Neu gemäss WR D3 | 8 |
| Zulassung | Swiss Optimist Teamrace | 9 |
| IODA Teamrace | Spezielles an IODA Events | 9 |

Die Regeln

Anhang D -Team-Wettfahrten

Team-Wettfahrten müssen nach den Wettfahrtregeln - Segeln - unter Beachtung der Änderungen dieses Anhangs gesegelt werden. Kommen Umpires (Bahnschiedsrichter) zum Einsatz, müssen die Segelanweisungen das festlegen.

Teamrace

D1.1(a)

In der Definition «Zone» ist der Abstand auf zwei Rumpflängen geändert.

Am Opti WM Teamrace 2009 galten drei Rumpflängen, ab 2010 werden es jedoch zwei Rumpflängen sein.

Fleetrace

«Zone» normalerweise drei Rumpflängen.

Regel 18.2(b)

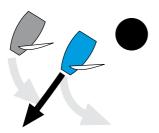
Der zweite Satz der Regel 18.2(b) ist geändert in:

Ist ein Boot zu dem Zeitpunkt, wenn es die Zone erreicht, klar voraus oder wird es später klar voraus, wenn ein anderes Boot durch den Wind geht, muss das zu diesem Zeitpunkt klar achteraus liegende Boot danach Bahnmarken-Raum geben.

Ein Boot kann sein Wegrecht an der Boje (erlangt durch Innenposition in der Zone) verlieren, wenn es wendet und dadurch hinter ein vorher nicht vortrittsberechtigtes Boot fällt. Ist ein Boot klar voraus, wenn es die Zone erreicht, muss das zu diesem Zeitpunkt klar achteraus liegende Boot anschliessend Bahnmarken-Raum geben.

Regel 18.4 ist gestrichen

Das innen überlappende Boot muss nicht sofort halsen. Es kann den Gegner abdrängen.



Muss ein innen überlappendes Boot mit Wegerecht an einer Bahnmarke halsen, um seinen richtigen Kurs zu segeln, darf es bis zum Halsen nicht weiter an der Bahnmarke vorbeisegeln, als es für das Segeln dieses Kurses notwendig ist.

Teamrace

D1.1 (d)

(d) Eine neue Regel 23.3 ist hinzuzufügen: "Ein Boot, das durchs Ziel gegangen ist, darf ein Boot nicht behindern, das noch nicht durchs Ziel gegangen ist."

Ein Boot, welches sich vom Ziel zurück ins Startgebiet begibt oder zum Coachboot fährt, muss den anderen ausweichen.

(e) "Eine neue Regel 23.4 ist hinzuzufügen: "Begegnen sich Boote in verschiedenen Wettfahrten, muss jede Kursänderung jeden Bootes den Regeln entsprechen oder das Ziel haben, die eigene Wettfahrt zu gewinnen."

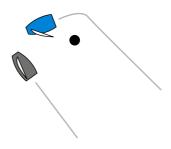
Boote der gleichen Wettfahrt dürfen also auch behindert werden, wenn sie sich schon auf einem anderen Schenkel des Kurses befinden, aber nur so lange keine Kursänderung stattfindet oder man sich auf seinem richtigen Kurs befindet.

Fleetrace

23 Behinderung anderer Boote

23.1 Wenn es vernünftigerweise möglich ist, darf ein nicht in der Wettfahrt befindliches Boot ein in der Wettfahrt befindliches Boot nicht behindern.

23.2 Ausser wenn es seinen richtigen Kurs segelt, darf ein Boot ein anderes Boot nicht behindern, das eine Strafe ausführt oder sich auf einem anderen Bahnschenkel befindet.







Teamrace

- D1.2 Weitere zusätzliche Regeln
- (a) Es gibt keine Bestrafung für einen Verstoss gegen eine Regel des Teils 2, wenn bei einem Vorfall zwischen Booten der gleichen Mannschaft keine Berührung stattfindet.
- (b) Zu Regel 41 ist hinzuzufügen: "Ein Boot darf jedoch von einem anderen Boot seiner Mannschaft Hilfe erhalten, wobei elektronische Kommunikationsmittel nicht verwendet werden dürfen."
- (c) Ein Boot hat keinen Anspruch auf Wiedergutmachung in Bezug auf einen Schaden oder eine Verletzung, die ihm durch ein Boot seiner Mannschaft zugefügt wurde.
- (d) Der erste Satz von Regel 45 ist gestrichen.

Teil 2: Begegnung von Booten

45

Aus dem Wasser nehmen; Festmachen; Ankern

Ein Boot muss bei seinem Vorbereitungssignal schwimmen und die Festmacher los haben.

D2 Proteste/Strafen

- D2.1 Proteste und Entlastung
- (a) Regel 60.1 (a) ist geändert in "gegen ein anderes Boot protestieren, aber nicht für einen angeblichen Verstoss gegen eine Regel von Teil 2, sofern es nicht in den Vorfall verwickelt war oder der Vorfall eine Berührung zwischen Mitgliedern des anderen Teams betrifft, oder"

Es kann nur protestiert werden, wenn man selber in den Vorfall verwickelt ist

(b) Der dritte Satz der Regel 61.1(a) und die gesamte Regel 61.1(a)(2) sind gestrichen

Protestflagge muss nicht bis ans Ende der Wettfahrt gesetzt bleiben. Auch Boote unter 6m müssen Protestflagge setzen.

(b) Ein Boot, das in einer Wettfahrt einen Verstoss gegen eine Regel des Teils 2 (ausser Regel, 14 wenn es einen Schaden oder eine Verletzung verursacht hat) oder Regel 42 begangen hat, kann eine Ein-Drehung-Strafe Strafe nach Regel 44.2 ausführen.

Fehler anerkennen: 360er (ein Kringel)

(c) Die Segelanweisungen k\u00f6nnen festlegen, dass Regel D2.4(b) auf alle Proteste anwendbar ist.

Proteste können ggf. mündlich angemeldet bzw. Entscheide mündlich kommuniziert werden. 60.1 Fin Boot kann

- (a) gegen ein anderes Boot protestieren, jedoch wegen eines behaupteten Verstosses gegen eine Regel von Teil 2 nur, wenn es in den Vorfall verwickelt war oder ihn gesehen hat, oder
- (b) Wiedergutmachung beantragen

Protestflagge

Schiedsrichter (Umpires)

D2.2 WETTFAHRTEN MIT BAHNSCHIEDSRICHTERN

- (b) Ein Bahnschiedsrichter muss die Entscheidung wie folgt signalisieren:
 - (1) Eine grüne oder eine grün-weiße Flagge bedeutet: "Keine Strafe auferlegt."
 - (2)eine rote Flagge bedeutet: "Ein oder mehrere Boote werden bestraft". Der Bahnschiedsrichter muss durch Zuruf oder Signal jedes zu bestrafende Boot kenntlich machen.
- (c) Ein Boot, das nach Regel D2.2(b)(2) bestraft wird, muss eine Zwei-Drehungen-Strafe gemäss Regel 44.2 ausführen.
- (d) Durch Bahnschiedsrichter veranlasste Strafen: Ein Bahnschiedsrichter kann ohne den Protest eines anderen Bootes handeln, wenn
- (1) ein Boot gegen Regel 31 oder 42 oder gegen eine Regel des Teils 2 durch Berühren eines anderen Bootes seiner Mannschaft verstösst und keine Strafe ausführt:
- (2) ein Boot Regel D2.2(c) nicht befolgt;
- (3) einen Verstoss gegen sportliches Verhalten begeht oder
- (4) gegen Regel 14 verstösst und dabei einen Schaden oder eine Verletzung verursacht haben kann oder
- (5) ein Boot oder sein Team einen Vorteil trotz Annahme der Strafe erlangt.

Der Bahnschiedsrichter kann eine Strafe von einer oder mehreren Drehungen auferlegen, wobei jede eine Wende und eine Halse enthalten muss, indem er eine rote Flagge zeigt und das Boot entsprechend anruft, oder den Vorfall dem Schiedsgericht mitteilt, was er durch eine schwarze Flagge signalisiert, oder beides macht.

An Optimist WMs und anderen IODA Events sowie an Swiss Optimist Team Race Events müssen Bahnschiedsrichter eingesetzt werden.

Es wird das "Ein-Flaggen-Protestverfahren" D2.3(a) angewendet, bei welchem die rote Flagge dem Protestgegner **und** dem Umpire gezeigt wird.

Regel D2.2a beschreibt ein bei Optis nicht gebräuchliches Verfahren mit einer zusätzlichen gelben Flagge.

Keine Protestverhandlung ausser bei Berührung mit Schaden

Strafe vom Umpire aufgebrummt: In jedem Fall ein 720er (2 Kringel)

Umpire kann zusätzliche Kringel verordnen

Regel 31: Boje berührt

Ein Boot des eigenen Teams regelwidrig berührt: Kringeln!

D2.2(c) Vom Umpire verordnete Kringel nicht ausgeführt

Regel 14: Berührung vermeiden

Umpire kann in diesen Fällen strengere Strafen aussprechen

Wertung

D3.1(a) Jedes Boot, das durchs Ziel geht, muss unabhängig davon, ob es Regel 28.1 befolgt hat, Punkte gleich seinem Zielplatz erhalten. Alle anderen Boote erhalten Punkte gleich der Anzahl zur Teilnahme an der Wettfahrt berechtigten Boote.

Regel 28.1 Absegeln der Bahn "Schnüerliregel"

(b) Zusätzlich erhöht sich die Punktzahl eines Boote wie folgt:

Regelverstoss Strafpunkte Regel 28.1, wenn als Ergebnis es selbst 10 oder seine Mannschaft einen Vorteil gewonnen hat *Anzahl Boote am Start

DNC = DNS = DNF = 8 =

DSQ 8* plus 6

8

DSQ wegen Regel 28.1 8* plus 10

andere Regelverstösse während der Wettfahrt, für die keine Strafe ausgeführt wurde

D3.1(d)

Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigeren Gesamtpunktzahl. Gibt es Punktgleichheit, ist die Mannschaft Sieger, die nicht das Boot mit dem ersten Platz aufzuweisen hat.

Siegen kann schaden! Bei Punktgleichheit straft der erste Rang.

D3.2

Wenn alle Boote einer Mannschaft durchs Ziel gegangen sind, aufgegeben haben oder nicht gestartet sind, kann die Wettfahrtleitung die Wettfahrt für beendet erklären. Die Boote der anderen Mannschaft, die zu diesem Zeitpunkt in der Wettfahrt sind, werden mit den Punkten gewertet, die sie erhalten hätten, wenn sie durchs Ziel gegangen wären.

Die Summe der Punkte ergibt bei 4er-Teams im Normalfall (falls keine Buchstabenwertungen vorhanden sind) 36.

Erreicht ein Team weniger als 18 Punkte, hat es gewonnen.

Bei Punktgleichheit verliert das Team mit dem ersten Rang.

Zulassung Swiss Optimist Team Race

Zugelassen werden Clubmannschaften sowie frei zusammengestellte Teams von vier oder fünf SeglerInnen. Es segeln jeweils 4 gegen 4 Boote.

Swiss Optimist Team Race Cup Sieger wird die beste reine Clubmannschaft. Die Club-Mitgliedschaft richtet sich nach derjenigen bei Einschreibung zur laufenden Selektion. Sie kann nur durch den Swiss Optimist Vorstand und mittels schriftlich begründetem Gesuch geändert werden.

Der Austragungsmodus soll sich nach der Anzahl gemeldeter Teams richten und jedem Team möglichst viele Regatten ermöglichen. Es sollte jederzeit möglich sein, eine Wertung zu erstellen, auch wenn nicht das volle Programm absolviert werden kann.

Vier gegen Vier Champion = Club-Team

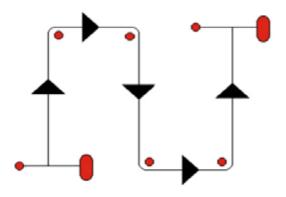
IODA Sailing Instructions

Am Teamrace der Opti WM 2009 in Niteroi BRA wurde erstmals mit einem neuen Modus und stärker an die WR angelehnten Regeln gesegelt.

Aus den Segelanweisungen der WM:

- 3 Minuten Vorstart
- 2 Minuten nach dem Startsignal: DNS
- 5 Minuten nach dem Zieleinlauf des ersten Bootes: DNF
- Protestfrist: 2 Minuten nach Ende des Laufes
- Zone: zwei Rumpflängen

Der IODA Teamrace Parcours



Teamrace ist eine spannende Spielart des Regattierens, welche nebst Speed und Technik einen guten Überblick, taktisches Verständnis und Sozialkompetenz verlangt.

Ist die Krone des Segelsports, da die Faszination des Regattasegelns im Team erlebt werden kann.

Wer im Teamrace einfach abhaut und sich nicht um die Teammitglieder und Gegner schert, kann seinem Team sogar schaden.

Die im Teamrace erworbenen Fähigkeiten können im individuellen Regattieren gewinnbringend angewendet werden.

Der Swiss Optimist Team Race Cup hat zum Ziel

- Teamracing im Hinblick auf WM zu fördern
- einen nationalen Meister zu küren, der an internationalen Teamraces teilnehmen kann
- das allgemeine taktische Niveau durch Teamrace Training zu heben.