

1 Allgemeines

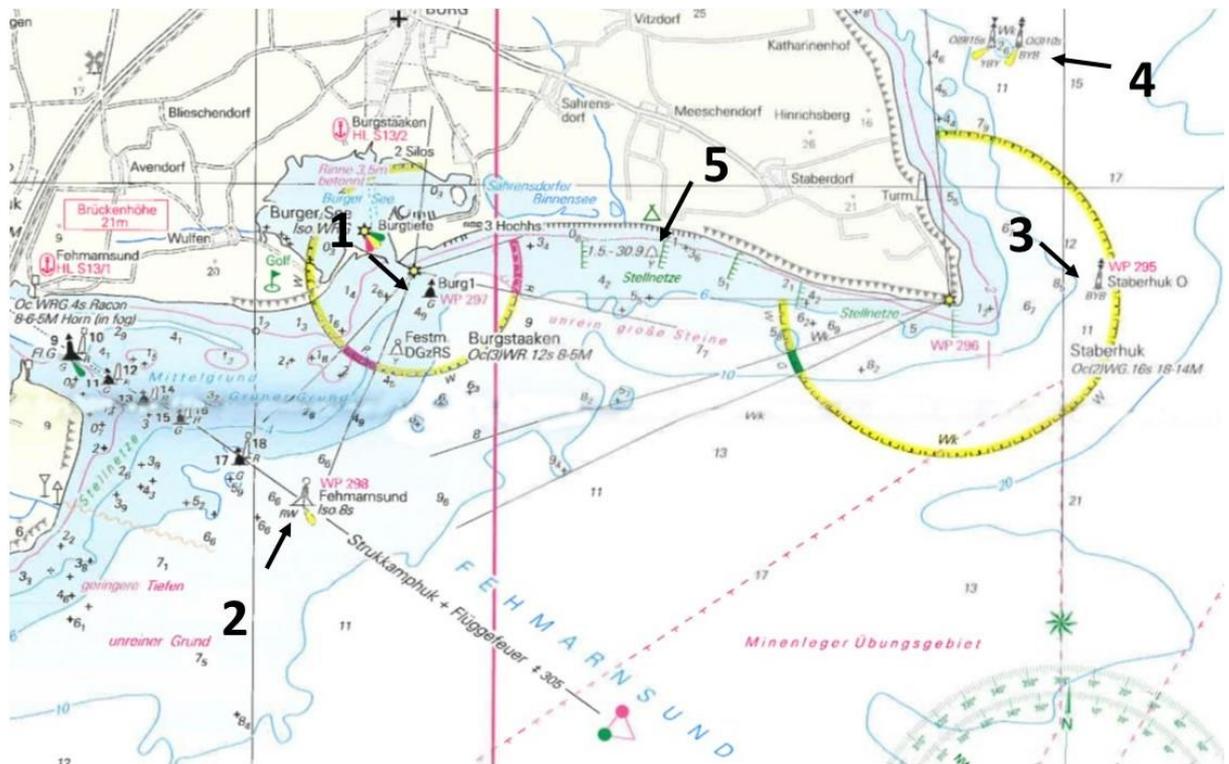
Schiffsführer müssen im Besitz eines reviertauglichen Führerscheins (für deutsche Schiffe: Sportbootführerschein See) und eines Funkzeugnisses sein und geistig sowie körperlich in der Lage sein, das Boot ordnungsgemäß zu führen. Bei der Tätigkeit des Rudergehens darf er sich ablösen lassen.

Eine Änderung in der Crew muss dem Wettfahrtleiter vor Beginn der Wettfahrt angezeigt werden.

Alle Teilnehmer müssen jederzeit auf UKW-Kanal 69 oder Mobiltelefon ansprechbar sein.

2 Das Revier

Das Seegebiet östlich der Fehmarnsundbrücke.



Die Lage der Regattatonnen

1. Tonne >>> Burg 1 <<< Start und Ziel Tonne.
2. Tonne >>> Fehmarnsund RW <<< Wendemarke ist zu umfahren.
3. Tonne >>> Staberhuk O BYB <<< Wendemarke ist zu umfahren.
4. Tonne >>> östliche und westliche Untiefen Tonnen <<< sind gegen den Uhrzeigersinn zu nehmen!
5. Tonne >>> Gelbe Tonne Y bei den Stellnetzen <<< Wendemarke ist zu umfahren.

3 Bahn

Eine Regattabahn besteht aus mehreren Tonnen, die in bestimmter Reihenfolge anzu- steuern und zu runden sind.

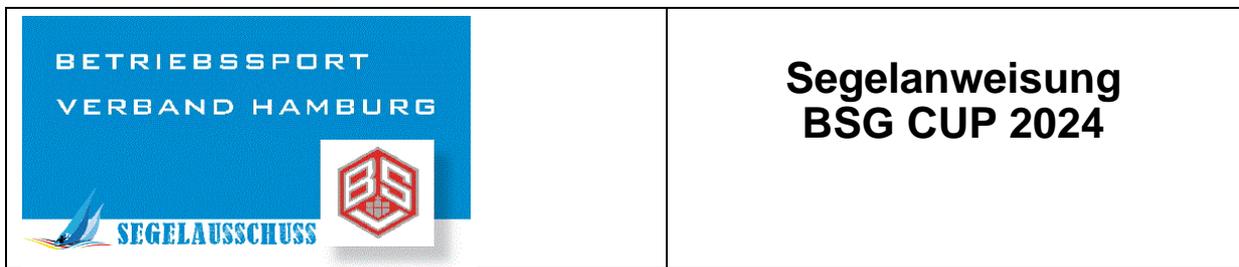
In der Skipperbesprechung legt die Wettfahrleitung die für die Wettfahrt gültige Bahn fest.

Die möglichen Regattabahnen sind:

Bahn-Nummer	1	1	2	3	4	4	5	5
Wind aus	N	NO	O	SO	S	SW	W	NW
Tonnen lassen an	Stb	Stb	Stb	Stb	Bb	Bb	Bb	Bb
Strecke ü. Grund in sm	16,6	16,6	12,8	16,6	16,6	16,6	12,8	12,8
Start nach	N	N	O	O	S	S	S	S
Start bei Tonne	1	1	1	1	1	1	1	1
1. Wendemarke	3	3	3	3	2	2	2	2
2. Wendemarke	2	2	2	2	3	3	3	3
3. Wendemarke	1^A	1^A		1	1^A	1^A		
4. Wendemarke	2	2		2	2	2		
Ziel bei Tonne	1	1	1	1	1	1	1	1

Mögliche Bahnverkürzung **A**: Das Ziel befindet sich bei der in der Tabelle mit **A** gekennzeichneten Wendemarke.

Die Regattaleitung behält sich das Recht vor, bei entsprechenden Wetterlagen die Regattabahn auch nach dem oben genannten Zeitpunkt kurzfristig anzupassen.



4 Startablauf

Der Start wird in Form eines Känguru-Starts durchgeführt. Alle Boote erhalten auf der Skipperbesprechung ein Startfenster zugewiesen. Beim Start innerhalb des Fensters wird die tatsächliche Startzeit gewertet. Starten vor Beginn des Fensters führt zu einer Strafzeit. Beim Start nach Ende des Startfensters wird die Endzeit des Fensters als Startzeit gewertet.

Erstes Startfenster für das Boot mit dem höchsten YS ist 11.10 – 11.20 Uhr.

Start ohne Startschiff: Die >> Burg 1 << wird in Richtung Süden/Osten in maximal 50 m Abstand passiert. Wenn das Schiff die >> Burg 1 << querab hat, gibt die Besatzung per Funk den Zeitpunkt live durch.

Start mit Startschiff: Die Startlinie befindet sich zwischen dem Startschiff und der >> Burg 1 << und wird in Richtung Süden/Osten passiert.

Wichtig: Besatzungen sollen sich 1-2 Minuten vor dem Start- bzw. Zieldurchgang bei der Regattaleitung per Funk anmelden.

Ein Schiff, das 30 min nach dem Ende seines Startfensters nicht gestartet ist, wird mit DNS gewertet.

5 Ziel und Zeitnahme

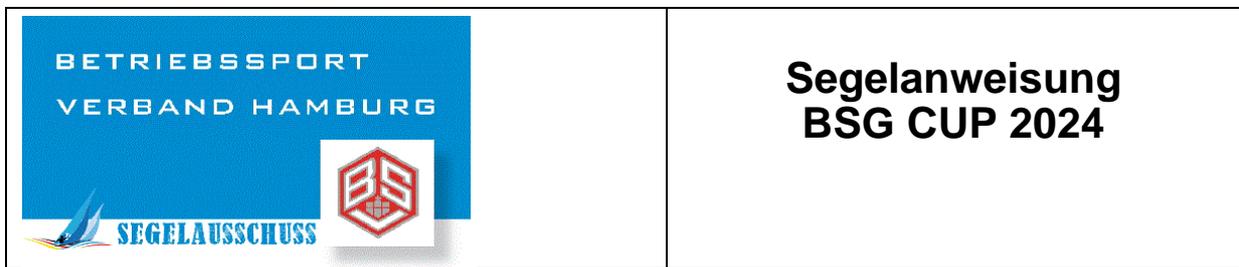
Zieleinlauf ohne Zielschiff: Die >> Burg 1 << wird in Richtung Norden oder Westen in maximal 50 m Abstand passiert. Wenn das Schiff die >> Burg 1 << querab hat, gibt die Besatzung per Funk den Zeitpunkt live durch.

Zieleinlauf mit Zielschiff: Die Ziellinie befindet sich zwischen dem Zielschiff und der >> Burg 1 << und wird in Richtung Norden oder Westen passiert. Beim Zieldurchgang ertönt gleichzeitig mit der Zeitnahme ein akustisches Signal. Das Geben des akustischen Signals sagt nichts darüber aus, ob das Boot die Bahn ordnungsgemäß absegelt hat.

Nach dem Zieldurchlauf des ersten Schiffes haben alle anderen Schiffe 90 min Zeit, durchs Ziel zu gehen. Schiffe, die bis dahin nicht durchs Ziel gegangen sind, werden mit DNF gewertet.

6 Aufgabe

Ein Boot, das die Wettfahrt aufgibt, muss dies unverzüglich der Wettfahrtleitung oder dem Wettfahrtbüro bekannt geben. Während der Regatta wird die Nationalflagge nicht gesetzt. Das Setzen der Nationalflagge nach dem Start signalisiert die Aufgabe der Wettfahrt für das Boot.



7 Abbruch

Ein eventueller Abbruch der Regatta mit sofortiger Rückbeorderung der Boote nach Burgtiefe wird auf UKW-Kanal 69-bzw. per Mobiltelefon durch die Regattaleitung bekannt gegeben.

8 Wertung

Diese Regatta wird nach Yardstick gewertet. Es gilt die aktuelle Yardstickliste des DSV. Die Wettfahrtleitung kann davon abweichen.

Die Benutzung von Spinnaker/Blister wird endgültig bei der Skipperbesprechung entschieden. Korrektur der Yardstickzahlen für die Boote ohne Spi/Blister = DSV Liste + 2YS.

Das Boot, das ohne Spi/Blister gemeldet hat und dennoch einen Spi oder Blister oder 2 Vorsegel am Vorstag führt, wird von der Wettfahrt ausgeschlossen und in der Ergebnisliste mit „DNF“ gelistet.

Nur die in der Meldung angegebene Segelnummer darf geführt werden.

9 Rettungsmittel

Bei dieser Regatta herrscht generell Schwimmwestenpflicht für alle Personen, die sich an Deck aufhalten. Nichttragen von Schwimmwesten kann zur Disqualifikation führen.

10 Ausweichregeln

Die Teilnehmer **dieser** Regatta wenden untereinander die Wettfahrtregeln der ISAF an, es sei denn, dass in dieser Anweisung etwas Anderes geregelt ist. Gegenüber anderen Verkehrsteilnehmern auch gegenüber Teilnehmern an **anderen** Regatten müssen die Bestimmungen der Seeschiffsstraßen-Ordnung (SeeSchStrO) und der Kollisionsverhütungsregeln (KVR) sowie schiffahrtspolizeiliche Verfügungen von allen Wettfahrtteilnehmern eingehalten werden. Durch Teilnahme an der Regatta begründen sich keine Sonderrechte. Andere Verkehrsteilnehmer, die nicht an dieser Regatta teilnehmen, können nicht wissen bzw. vorhersehen, dass in einer Regatta andere Regeln gelten.

Tonnenberührungen sind nicht gestattet und die Tonnenberührung muss nach Regel 44 mit einem 360°Kringel vergütet werden; hierbei muss sich die Yacht von allen anderen Yachten freihalten.