

Handlungshinweise für die Wettfahrtleitung-Leitung der USC-Windsurfer

(27. 3. 2019)

Der Regatta-Leiter hat die gesamte Verantwortung für den sportlichen Teil der Veranstaltung, u. a. für die geeignete Auslegung der Kurs-Bojen.

S. Dokument „Regatta-Leiter-Aufgaben“ im Internet unter „Mitglieder“.

Für die praktische Durchführung der 7 Wettfahrten sind 2 Wettfahrtleiter verantwortlich. Einer von den beiden Wettfahrtleitern kann auch der Regatta-Leiter selber sein, sofern dieser nicht an den Wettfahrten teilnehmen möchte.

Vor der Wettfahrt am Ufer:

- Allen Teilnehmern werden einmalig der Startablauf und die verwendete Signale demonstriert.
- Jeder neue Kurs wird erklärt, auf der Grafik und mit Fingerzeig zu den Positionen auf dem See.
- Die geplanten Startzeiten beider Startfelder werden genannt, jeweils für das 5-Min-Signal.
- Zwischen den Starts der beiden Startgruppen kann eine kurze Pause angesetzt werden, muss aber nicht.
- Ab der 2. Tages-Wettfahrt sollen bei Hinweisen der Surfer (in Verantwortung des Regatta-Leiters!) ungünstig platzierte Tonnen ggf. vor der Wettfahrt noch umgelegt werden.
- Den Seglern soll bis zum Start hinreichend Zeit für die Anfahrt zum Startbereich eingeräumt werden, z. B. bei mittlerem Wind (ca. 10 km/h) und mittlerer Entfernung der Startlinie vom Ufer (ca. 500 m) etwa 20 Min. bis zum 5-Min.-Signal.

Ablauf des Starts:

- Die Startlinie ist zur Vermeidung von Zufällen durch 2 bereits platzierte Tonnen festgelegt.
- Die rechte Tonne hat den stärkeren Anker. Hier kann und soll das Boot festmachen.
- Nachdem die angekündigte Startzeit erreicht ist und wenn alle Surfer gemäß der gerade herrschenden Windbedingungen den Startbereich rechtzeitig erreichen konnten, wird der Startablauf begonnen.
- 5 Min. vor dem „heißen“ Start, Flagge U (rot-weiß-kariert) hoch und Fanfare.
- 4 Min. vor dem „heißen“ Start, Flagge I (schwarzer Punkt auf Gelb) auch hoch und Fanfare.
- 1 Min. vor dem „heißen“ Start, Flagge I wieder runter und lange Fanfare.
- „Heißer Start“: Flagge U auch runter und Fanfare.

Rückrufe und Abbruch:

- Die Startlinie ergibt sich aus der Peilung zwischen dem am Boot befestigten Peildreieck und der Spitze der linken Tonne.
- Regel „I-Flagge“: Surfer, die in der letzten Minute komplett oder mit einem Teil der Ausrüstung vor der Startlinie (= im Dreieck beider Startbojen und der ersten Bahnmarke) auftauchen, sind Frühstarter.

- Die Nummer des Frühstarters wird nah dem Startsignal gerufen (Einzelrückruf), die Flagge X (blaues Kreuz auf Weiß) geht hoch und Fanfare.
- Alle anderen Surfer segeln beim Einzelrückruf normal weiter. Der (oder mehrere) Frühstarter kann die Disqualifikation vermeiden, wenn er korrigiert, indem man „außen herum“ um eine der beiden Starttonnen segelt und die Startlinie danach ein weiteres in der richtigen Richtung überquert.
- Hat der Frühstarter bis zum Startsignal seine „Außen-herum-Korrektur“ bereits eingeleitet, müssen die Rückrufsignale für ihn nicht mehr gegeben werden.
- Sind so viele Surfer (mind. 2) zu früh gestartet, dass ihre Nummern nicht sicher erkannt und gerufen werden können, wird ein allgemeiner Rückruf durch Flagge HS (gelb-blauer Wimpel) und 2 mal Fanfaren-Signal bekannt gemacht. Der gesamte Start wird dann ohne Konsequenzen für alle wiederholt.

Zieleinlauf:

- In der Regel ist die Startlinie auch gleichzeitig die Ziellinie, anderenfalls muss das Boot dorthin fahren.
- Während der Wettfahrt, z. B. auch noch nach der ersten von zwei Runden, darf die Ziellinie beliebig durchfahren werden.
- Möglichst spät, z. B. wenn der führende Surfer die letzte Tonne unmittelbar vor dem Zieleinlauf erreicht hat, wird die Zielflagge U (blau) gesetzt. Alle, die nun die Ziellinie überqueren werden, werden in die Einlaufliste eingetragen. Wer jetzt die Startlinie überquert, obwohl er seinen Kurs (alle Tonnen) noch nicht vollständig absolviert hat, wird disqualifiziert.
- Ein Segler ist im Ziel, wenn ein beliebiges Teil seiner Ausrüstung die Ziellinie (Peilung) überquert. Treibt oder segelt ein solcher Segler zurück über die Ziellinie, wird er disqualifiziert.
- Ca. 20 Minuten, nachdem der erste Surfer im Ziel war, wird die Wettfahrt beendet, d. h. Zielflagge runter und 2-mal Fanfaren-Signal. Falls ein „verspäteter“ Surfer nur noch wenig vom Ziel entfernt ist (z. B. weniger als 200 m), soll hier kulant noch auf ihn gewartet werden.
- Proteste gegen die Wettfahrtsleitung oder Streitpunkte zwischen Surfern dürfen öffentlich bekundet werden, sie müssen aber nicht offiziell für die Auswertung beachtet werden.