

Einige Spielregeln der FunStick-Wettfahrten

- Die FunStick-Wettfahrten sind keine offizielle Regatta, dennoch gelten zwischen den Teilnehmern die „Wettfahrt-Regeln Segeln“ und gegenüber anderen Verkehrsteilnehmern, gelten die Regeln der BinSchStrO!!
- Damit eine Wettfahrt in die Saisonwertung aufgenommen wird, müssen mindestens 3 Schiffe starten.
- Da verschiedene Schiffstypen an den Wettfahrten teilnehmen, handelt es sich natürlich um eine sogenannte „Vergütungsregatta“. Als Vergütungssystem kommt bei uns bis auf Weiteres das Vielen bekannte „Yardstick-System“ zur Anwendung.
- Wenn ein teilnehmendes Boot vom Bootstyp her einen Spinnaker führen könnte, dies aber bei allen Wettfahrten einer FunStick-Saison nicht tut, wird hierbei eine Spinnaker-Vergütung von 2 Yardstick-Punkten eingerechnet. Wenn bei mindestens einer Wettfahrt einer FunStick-Saison „mit Spinnaker“ gemeldet wird, entfällt diese Spinnaker-Vergütung für alle Wettfahrten der Saison.
- Für die Anwendung des FunStick-Systems (FS), ist es wichtig, die tatsächlichen Segelzeiten der Schiffe bei den Wettfahrten zu kennen. Die Zeiten werden von jedem Teilnehmer SELBST erfasst und über das Funstick Meldeformular auf der SVUH Web Seite gemeldet. Ihr erreicht das Formular über folgenden Link:
<https://www.svuh.de/regatta-neu/funstick>.
- Für die Saisonauswertung werden die 4 besten Wettfahrten eines Teilnehmers herangezogen, falls in der Saison 8 oder weniger Wettfahrten stattgefunden haben.
- Falls 9 oder 10 Wettfahrten stattgefunden haben, werden die 5 besten Wettfahrten gewertet. Falls mehr als 10 Wettfahrten stattgefunden haben, werden die 6 besten Wettfahrten gewertet.
- Die Start- und Zielzeiten sollten sekundengenau gehandhabt werden. Beispiel: Wenn jemand eine Uhr verwendet, die 5 Sekunden vorgeht, dann scheint das nicht viel zu sein. Wenn derjenige dann aber 5 Sekunden zu früh startet, hat er dadurch einen erheblichen Vorteil, der viel schwerer wiegt, als es die 5s erscheinen lassen. Es gibt heutzutage Funkuhren für weniger als 10,-€.
- Es entspricht dem Geist dieser Spaßwettfahrten, dass wir selbstverständlich und selbstverantwortlich fair segeln! Das bedeutet auch, dass wir die Entlastungen für Regelverletzungen freiwillig durchführen. Diese sind (etwas verkürzt dargestellt):
 - Bei einem Frühstart kehrt man um das Ende der Startlinie herum auf die Vorstartseite der Linie zurück und startet dann nochmals ordentlich.
 - Bei Berührung einer Bahnmarke führt man sobald als möglich **eine** volle Drehung von 360° mit einer Wende und einer Halse aus. Dabei muss man sich so

freihalten, dass man Niemanden behindert. Natürlich muss die Bahnmarke dennoch an der richtigen Seite gerundet werden.

- Bei einer Wegerechtsverletzung führt man sobald als möglich **zwei** volle Drehungen (720°) mit zwei Wenden und zwei Halsen aus. Ebenfalls so freisegeln, dass man Niemanden behindert.
- Wie bei jeder „richtigen“ Regatta darf ab 4 Minuten vor dem Start kein „unerlaubter Vortrieb“ mehr benutzt werden. Also ab da bitte Motor aus! Auch wenn es keiner sehen kann! Und auch nicht mehr paddeln.
- Wir haben ja keine Wettfahrtleitung, die uns „Bahnverkürzung“ oder „Abbruch der
- **Abbruch der Wettfahrt:**
 - Wenn gar Nichts mehr geht, kann wiederum das führende Boot die Wettfahrt abbrechen. Auch hier sollte es versuchen, die Anderen zu informieren. Anm.: Dieses Verfahren wird bei Motorradrennen bei gefährlichen Situationen angewendet; sogar bei Weltmeisterschaftsrennen. Das geht also.