

Einige Spielregeln der FunStick-Wettfahrten

- Die FunStick-Wettfahrten sind keine offizielle Regatta, d.h. sowohl zwischen den Teilnehmern, vor Allem aber gegenüber anderen Verkehrsteilnehmern, gelten natürlich die Regeln der BinSchStrO!!

Natürlich können die Teilnehmer untereinander einvernehmlich zum Üben die „Wettfahrtregeln Segeln“ anwenden - wie bei jedem anderen Training auch.

- 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.

Bei genügender Teilnahme könnten wir zukünftig auch auf unser besser geeignetes „FunStick-System“ wechseln. Wie das ginge, kann bei Bedarf vor Ort in der SVUH erläutert werden.

- Für die Anwendung des FunStick-Systems (FS), ist es wichtig, die tatsächlichen Segelzeiten der Schiffe bei den Wettfahrten zu kennen. Das Online-Meldeformular enthält ein Feld „Bemerkungen“. Hier kann Verschiedenes mitgeteilt werden, vor allem aber, wenn man erheblich Zeit verplempert hat, z.B. durch gravierende Startverspätungen, Aufbrummen + Freikommen, Kenterung, Kollision oder was auch immer. „Erheblich“ ist alles ab 2 Minuten.
- 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 Wendungen 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 Wettfahrt“ bei zu wenig Wind signalisieren könnte. Wir handhaben es deshalb so:
 - **Bahnverkürzung:**
 - Fall 1) Zu wenig Wind für die volle Bahn bereits vor dem Start: Wir verständigen uns vor dem Start per Zuruf über die Bahnverkürzung. Die bedeutet dann bei der Kursvariante Süd: Start -> T3 an Bb -> Ziel. Bei der Nordvariante wird die zweite Runde weggelassen, d.h. bereits nach der ersten Runde wird ins Ziel gesegelt.
 - Fall 2) Der Wind nimmt während der Wettfahrt ab und wird zu wenig für die volle Wettfahrt. Dann kann das führende Boot (und nur das!) entscheiden,

nach einer Bahnmarke direkt ins Ziel zu segeln. Es soll dann versuchen, auf seinem Rückweg die Anderen darüber zu informieren. Also Augen auf!

- **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.