

SPELREGELS

UPBBCUP 2009-2010.

Allereerst enkele definities. Het is niet de bedoeling om de letterlijke tekst te geven van regels en definities, maar wel om de belangrijkste begrippen te onder de aandacht te brengen.

Veiligheid/hulp verlenen: Je bent verplicht om iedereen die in gevaar verkeert te helpen.

Eerlijk zeilen: Een boot en zijn eigenaar moeten deelnemen met inachtneming van de erkende beginselen van sportiviteit en eerlijk spel.

Besluit om wedstrijd te zeilen: Een boot is als enige verantwoordelijk voor de beslissing om wel of niet te starten of door te gaan met wedstrijdzeilen.

Wedstrijdzeilen: Een boot zeilt wedstrijd vanaf het moment van zijn voorbereidingssein totdat hij finisht en vrij is van de finishlijn.

Starten: Een boot start wanneer na zijn startsein enig deel van zijn romp, bemanning of uitrusting voor het eerst de startlijn doorkruist.

Finishen: Een boot finisht wanneer enig deel van zijn romp, of uitrusting op de normale plaats, de finishlijn doorkruist in de richting van de koers vanaf het laatste merkteken hetzij voor de eerste keer of nadat hij een straf heeft genomen.

Bijvoorbeeld: Als je de finishboei raakt moet je eerst 1 strafroedje (360°) draaien en vervolgens opnieuw finishen. In dat geval is de tweede finish geldig.

We hebben de regels in vier blokken ingedeeld:

Algemene regels

Eenvoudig deel, maar staat niet voor niets bovenaan. Het zijn eigenlijk gedragsregels, dus niet uit het hoofd leren, maar gewoon doen.

Basisregels

Erg belangrijk deel. De basisregels moet je kennen en begrijpen. Ook de tegenstanders verwachten dat je je er aan houdt.

Starten en Finishen

Vrij lastig deel. Deze regels zijn nodig bij begin en einde van elke wedstrijd, dus bestuderen maar.

Bij boeien

Ook een lastig deel, vergelijkbaar met "start en finish". Bij boeien kom je elkaar altijd tegen, dus zeker het bestuderen waard.

Bij het toepassen van de regels zijn twee zaken belangrijk: (1) wees duidelijk in koers en aanroep (2) voorkom problemen en geef een ander altijd de kans om zonder schade weg te komen.

Algemene regels

1. Sportief en eerlijk zeilen

De regels spreken over voorrang krijgen en niet over voorrang nemen. Een inschattingsfout is snel gemaakt en iedereen maakt wel eens een foutje. Wees daarom altijd sportief en eerlijk! Maak je een fout, ga hier dan niet over discussiëren, maar herstel je fout door het draaien van het juiste aantal rondjes.

2. Aanvaringen altijd proberen te vermijden, ook als je voorrang hebt

Voorkom te allen tijde schade door aanvaringen. Je mag een andere boot niet in de problemen brengen en moet hem altijd de kans geven om vrij te blijven. Je moet niet boven je 'kunnen' gaan varen omdat je ineens een wedstrijd zeilt en onthoud dat je met een boot van iemand anders vaart!

De BBCUP zijn een wedstrijd om zeilinstructeurs ervaring op te laten doen met het wedstrijdzeilen. In de wedstrijden zijn beginnende wedstrijdzeilers als ervaren wedstrijdzeilers aanwezig. Zowel beginnende als ervaren wedstrijdzeilers moeten tijdens de wedstrijd rekening houden met eigen kunde en vaardigheid en met de kunde en vaardigheid van de concurrerende wedstrijdzeiler. Als dit gebeurt zullen er geen aanvaringen plaats vinden.

Een aanvaring betekent altijd een probleem achteraf met onverwachte (hoge) kosten voor de reparatie van de boot en een stijging van de premie bij de verzekeraar.

3. Een andere boot aanroepen

Wanneer je andere boot aanroept omdat je voorrang hebt, moet je zo duidelijk mogelijk de betreffende boot noemen.! Advies: roep een ander op tijd aan, dan heeft hij ook voldoende tijd om te reageren. "Hé witte Ulepanne valk" is niet genoeg en schelden is verboden

4. Bij "overtredingen" zo snel mogelijk ruimte zoeken en straf rondje(s) draaien, zonder andere boten te hinderen

Iedereen maakt wel eens een fout, het belangrijkste is dit te erkennen en je fout goed te maken door straf rondjes te draaien. Na een fout moet je zo snel mogelijk vrij water opzoeken om de straf rondjes te draaien. De boot die een straf rondje draait heeft geen voorrang op andere boten en mag deze dan ook niet hinderen. Wees er attent op dat je altijd over dezelfde boeg weer verder vaart (geen driekwart rondjes). **In een straf rondje zit altijd 1 overstag en 1 gijp. Je mag je straf rondje zowel beginnen met een overstag als met een gijp.**

Hoeveel straf rondjes moet je draaien:

Boei raken = 1 straf rondje draaien

Alle andere "overtredingen" = 2 straf rondjes draaien

5. Gelijke kansen

De wedstrijdleiding verdeelt de boten en de zeilen (op vrijdagavond). Onderstaande acties zijn WEL toegestaan om de boot sneller te laten zeilen:

- Hangbanden maken van de jaaglijn.
- Een eigen joystick (maximaal 130 cm lang) mag worden gemonteerd met tape of touw.
- Tell-tales aanbrengen in grootzeil en fok.
- Een touwtje dat gebruikt wordt om de stagen in de lengte te trimmen wordt gedoogd.

Onderstaande acties zijn NIET toegestaan:

- **Reefknuttels uit het zeil halen.**
- **De bestaande joystick verwijderen.**
- **Delen van de inventaris thuislaten.**
- **Met geweld de trim van de boot wijzigen.**
- **Het poetsen van de onderkant van het schip.**
- **De stagen trimmen met uitzondering van het trimmen in de lengte richting van de stagen.**

6. Zwemvesten

Iedereen heeft wel door dat het goed koud is op het water. Houd elkaar aan boord en de overige deelnemers in de gaten. Om onderkoelt te raken hoef je niet per definitie in het water te vallen. Het is verplicht om een zwemvest te dragen!

7. Plezier in het zeilen hebben

Deelnemen aan de Berenburg Cup doe je, omdat je plezier in het (wedstrijd)zeilen met je mede Ulepanne instructeurs. Dat willen we met z'n allen zo houden!

Basisregels

8. Bakboord heeft voorrang op Stuurboord.

Wanneer twee boten, die over verschillende boeg liggen elkaar tegenkomen, moet een boot over SB uitwijken voor een boot over BB.

9. Loef wijkt voor Lij

Wanneer twee boten over dezelfde boeg liggen moet de Loefwaartse boot vrij blijven van de Lijwaartse. Als de boot aan Lij gaat loeven, moet de Loefwaartse boot mee. Advies: wanneer je een andere boot wilt oploeven, roep hem dan op tijd aan en geef hem ook de tijd mee te loeven (dus niet ineens je roer dwars zetten).

10. Vrij blijven tijdens het Overstag gaan of Gijpen

Als je overstag gaat of gijpt heb je geen voorrangrechten, pas wanneer je weer duidelijk over een boeg ligt kun je weer voorrangrechten krijgen. Wanneer je vlak bij een andere boot overstag gaat of gijpt, moet de ander ook de in de gelegenheid zijn om uit te wijken. Ditzelfde geldt ook bij Loef en Lij situaties. Advies: draai alleen als er voldoende ruimte is om dit zonder problemen uit te voeren (dit geldt zowel bij overstag gaan als bij gijpen).

11. Ruimte voor de wal of voor een hindernis

Wanneer boten naar een wal, steiger of andere grote hindernis varen heeft de boot die op de hindernis dreigt te stranden recht op ruimte om overstag te gaan of te gijpen. Ook als dit betekent dat een andere boot eerst moet wegdraaien. De boot die ruimte wil hebben moet de andere wel aanroepen ("Valkje x, ruimte voor de wal")

Starten en finishen

12. Je hebt geen recht op ruimte bij boeien van de startlijn of finishlijn

Hier gelden de voorrangsregels: een boot over SB moet uitwijken voor één over BB en een Loefwaartse boot moet vrij blijven van een Lijwaartse. In het laatste geval kan de Lijwaartse boot een Loefwaartse boven de (start)boei loeven. Advies: vaar niet halve wind (en met snelheid) op één of meer Valkjes in die al bij de startboei liggen te wachten, je hebt geen recht op ruimte en verpest een ander zijn start (en wedstrijd).

13. Een boot moet voor het startsein volledig onder de startlijn blijven

Een boot die voor het startsein al over de lijn vaart (te vroege start) moet terugkeren tot onder de startlijn en opnieuw starten. Als er een Individuele terugroep geldt en je denkt dat je wel eens te vroeg kon zijn moet je terugkeren zonder andere boten te hinderen. Wordt er toch doorgevaren dan volgt een diskwalificatie (in vaktermen een OCS). Zijn er teveel boten over de lijn, dan kan de starter bepalen dat er een Herstart (Algemene terugroep) zal volgen. Iedereen moet dan zo snel mogelijk weer achter de lijn terugkeren voor een nieuwe start.

14. Een boot is gefinisht als voorste deel op de finishlijn komt

Een boot finisht op het moment dat de neus (meestal eerste deel van de boot) op de finishlijn komt. De boot hoeft er dus niet eerst volledig over heen te zijn.

5 minuten sein	Waarschuwing	Clubvlag ↑	1 geluidsein
4 minuten sein	Vorbereiding	Vlag P I of Z ↑	1 geluidsein
1 minuut sein	Eén minuut signaal	Vlag P I of Z ↓	1 geluidsein
Start	Start	Clubvlag ↓	1 geluidsein
Inididuele terugroep		Vlag X	1 herhaalde geluidsseinen
Algemene terugroep		Vlag EV	2 geluidsseinen

Bij boeien

15. Het raken van boeien is niet toegestaan

Doe je dat wel, moet je een strafondje draaien (zie ook regel 4). Je moet de boei ook aan de voorgeschreven kant passeren. Doe je dit niet, dan moet je terugkeren en de boei alsnog ronden.

16. Je hebt geen recht op ruimte bij boeien die je op een aan de windse koers nadert

Bij de *bovenboei* gelden de normale basisregels: een boot over SB moet uitwijken voor één over BB en een Loefwaartse boot moet vrij blijven van een Lijwaartse. Advies: kom lekker veilig over BB bij de

bovenboei aan (tenzij je heel ver voor of heel ver achter ligt...) en pers je er niet over SB op het laatste moment tussen een tegenstander en de boei. Dit komt de staat van de boten aanzienlijk ten goede.

17. Bij *alle andere boeien* moet je alle boten die dichterbij de boei zijn en tussen jouw boot en de boei liggen ruimte geven om de boei te ronden

Om deze boeien wordt een denkbeeldige cirkel van twee romplengten geprojecteerd. Wanneer je deze cirkel binnenvaart moet je de boten die tussen jouw boot en de boei liggen ruimte geven om de boei goed te kunnen ronden. Boten die op datzelfde moment nog vrij achter liggen mogen zich niet meer tussen jouw boot en de boei binnendringen.

Heel veel succes & plezier!

Zeil ook eens op www.berenburgcup.nl

Dit stuk is geschreven door Ruurd Polet (bron: www.micromagic.nl) en bewerkt door Klaas-Jan en Hylke.