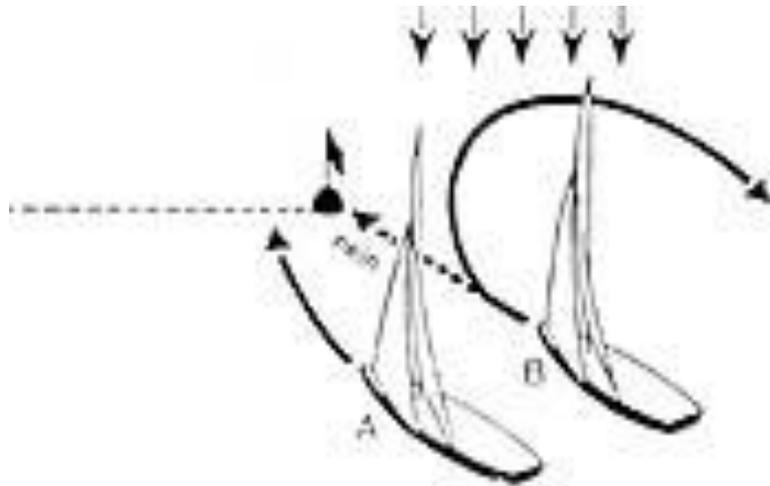
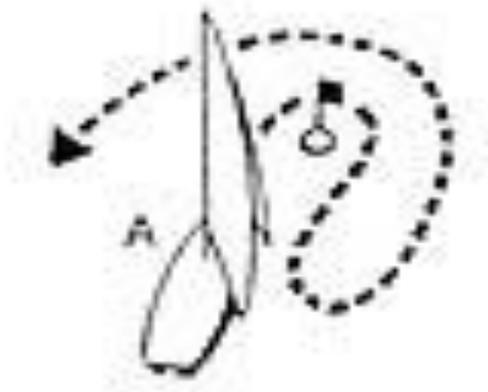


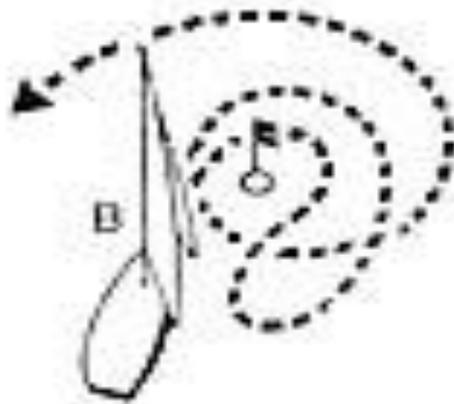
Boot A darf vor dem Start nur langsam luvieren.



Boot B darf sich hier vor dem Start nicht hineindrängen.



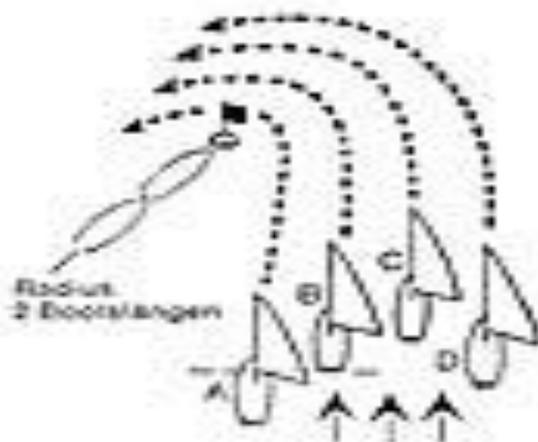
Boot A rundet falsch



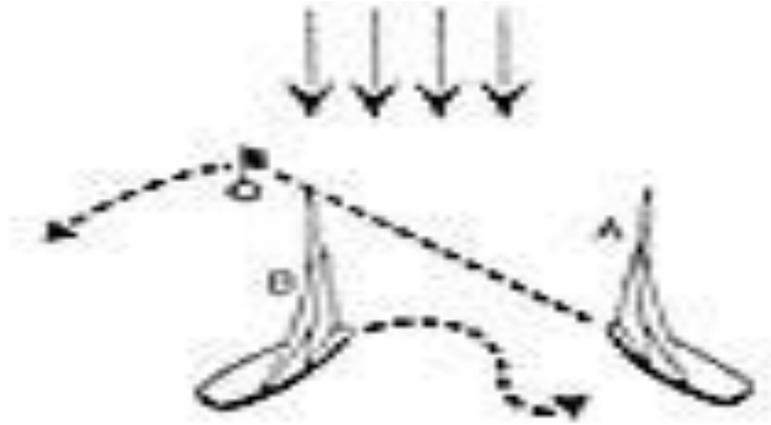
Boot B verhält sich richtig! Nach falschem Runden segelt es die Schleife zurück und rundet dann die Marke voll.



Richtige Korrektur nach Berührung einer Start- oder Zielbegrenzungsmarke.



Boot A muss Raum zum Runden gegeben werden. Alle äußeren Boote müssen den inneren Booten Raum geben, da eine Überlappung vorliegt.



Boot A hat Vorfahrt vor B. Boot B darf nicht direkt die Wendemarke ansteuern.

### **Startverschiebung**

3 x kurzes Schallsignal

### **Zieldurchgang**

Die Tafel mit der Startnummer muss deutlich sichtbar für die Wettfahrtleitung hochgehalten werden.

### **Wettfahrtende**

Spätestens 45 Minuten nach Zieldurchgang des ersten Bootes.

### **Abbruch der Wettfahrt**

Bekanntgabe durch Wettfahrtleitung.

### **Proteste**

Proteste müssen spätestens 60 Minuten nach Ende der Wettfahrt bei der Wettfahrtleitung angemeldet werden. Protestgebühr: Es gelten die SGWe Richtlinien für die Vereinsregatta.

### **Wertung**

Nach DSV Low-point System. (neuester Stand)

### **Aufgebende Boote**

Müssen sich bei der Wettfahrtleitung abmelden.

### **Wettsegelbestimmungen**

Gültige Regeln des DSV. Jeder Steuermann ist für die richtige seemännische Führung seiner Jolle selbst verantwortlich. Alle Segler müssen Schwimmwesten mitführen und auf Anweisung der Wettfahrtleitung anlegen. **Hinweis** Um unnötige Beschuldigungen und Gefahren für Schiff und Besatzung zu vermeiden sind die Kollisionsverhütungsregeln unbedingt zu beachten.

**Mast- und Schotbruch** Die Wettfahrtleitung