

# WEDSTRIJD REGLEMENT WVDGW

Vereenvoudigd wedstrijdreglement teneinde onduidelijkheden  
aangaande de clubzeilwedstrijden op de Groote Wielen plas te  
voorkomen.

**Inhoudsopgave;**

<i>Inleiding</i>	.....	II
<i>Het palaver</i>	.....	III
<i>De wedstrijd baan</i>	.....	III
<i>De start(procedure)</i>	.....	IV
<i>Het reglement</i>	.....	V
<i>De (voorrangs)regels</i>	.....	VI
<i>Het protest</i>	.....	IX
<i>Bijzondere acties</i>	.....	X
<i>Het ratingsysteem</i>	.....	XI
<i>Het klassement</i>	.....	XII
<i>Puntentelling reglement</i>	.....	XIII

**Inleiding**

In het kader van professionalisering en ter voorkoming van onduidelijkheden (op het water), heeft de zeilcommissie besloten een (wedstrijd)reglement op te nemen.

Dit reglement betreft een vereenvoudigde versie van het ISAF reglement (International Sailing Federation).

Er is bewust gekozen voor een vereenvoudigd reglement, teneinde de toetreding tot de wedstrijden voor beginnende (wedstrijd)zeilers laagdrempelig te houden.

In geval van vragen c.q. opmerkingen, wordt men verzocht zich tot de zeilcommissie te wenden.

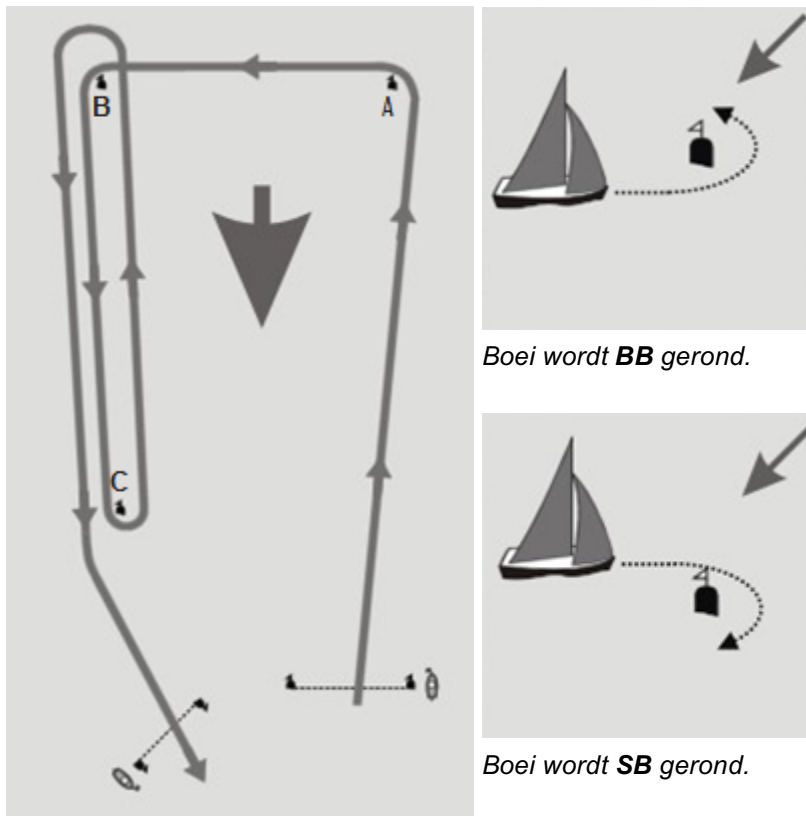
### Het palaver

Het palaver behelst de bijeenkomst die wordt gehouden voor aanvang van een zeilwedstrijd, waarbij de deelnemers op de hoogte worden gebracht van de wedstrijdbaan, de startprocedure, het wedstrijdreglement en de weersomstandigheden.

### De wedstrijdbaan

Om te kunnen meten wie het snelst kan zeilen moet vooraf een route (baan) worden vastgesteld. Een baan kan bestaan uit boeien en/of obstakels (steiger, meerpalen, etc.)

Een baan wordt zodanig gelegd, dat de start (nagenoeg) in de wind ligt en alle koersen gevaren dienen te worden (voor, ruim, halve en aan de wind)

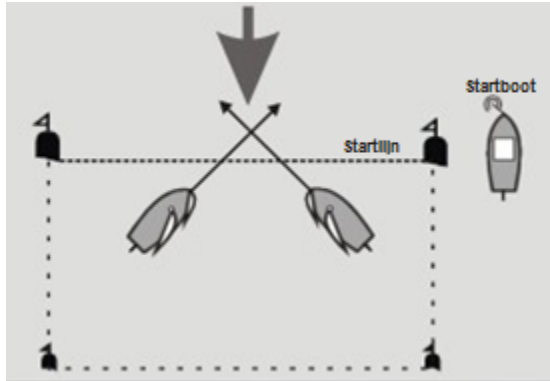


**Start, A (BB), B (BB), C (BB), B (BB), Finish.**

**A,B,C** geeft de boei aan en **BB/SB** geeft aan hoe de boei gerond moet worden. Je moet de boei over **BB** ronden. Dit houdt in dat je de boei aan **BB** moet houden.

**De startprocedure**

De startlijn ligt nagenoeg altijd dwars (90°) op de wind. Om deze reden start je tegen de wind in en vaar je op een **aan-de-windse** koers over de startlijn. De startlijn wordt aangegeven door een boei en de startvlonder.



Vanaf de startvlonder wordt (d.m.v. een toeter) het **3 minuten-, 2 minuten-, 1 minuut-** en het **startsein** gegeven.

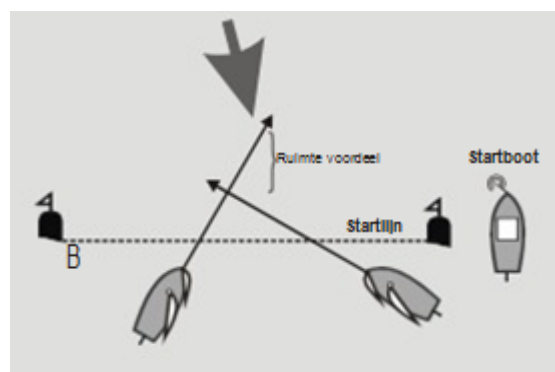
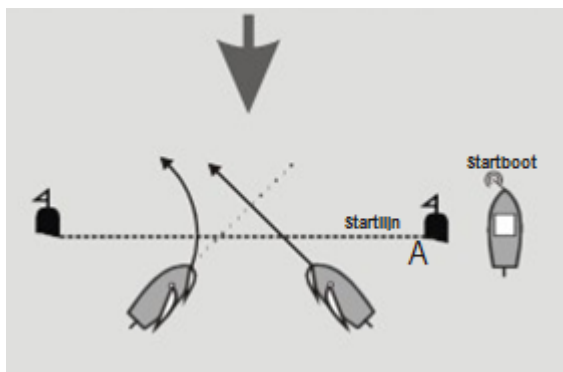
- 3 minuten sein (3 korte stoten)
- 2 minuten sein (2 korte stoten) **Regels voor het wedstrijdzeilen zijn actief.**
- 1 minuut sein (1 korte stoot)
- Startsein (1 lange stoot)

Mochten er boten te vroeg starten (meestal weet de bemanning van een boot zelf of ze te vroeg gestart zijn), dan moeten deze op de juiste manier (zie blz. IX) een strafronde varen om de startboei. Indien men dit nalaat, is het de zeilcommissie vrij een maatregel in te stellen. Dit kan het geven van een tijdstraf zijn, tot het toekennen van het maximale aantal punten voor de gevaren wedstrijd.

**TIP!**

We starten tegen de wind in, daarom zeil je op een **aan-de-windse** koers over de startlijn. Zeil je over bakboord dan heb je voorrang op de boten die over stuurboord zeilen. Zeilend over bakboord starten geeft dus voordeel.

Let wel; vaak ligt de startlijn niet precies 90° op de wind. Kijk dan naar de koers waarop je het snelst over de startlijn kunt gaan en het meeste ruimte voordeel hebt.



## Het reglement

Bij elke wedstrijd zijn veel reglementen van toepassing. Wij maken gebruik van een vereenvoudiging / samenvatting van de reglementen van de KNWV (binnenwateren). Enkele belangrijke regels zijn;

### 1; Grondprincipe

Volgens de basisregel van sportiviteit, wordt van de deelnemers verwacht dat zij de regels naleven en handhaven. In geval van een overtreding dienen zij onmiddellijk een straf tot zich te nemen (zie "Het Protest blz. IX – strafmaatregelen").

### 2; Een boot in nood helpen

Een boot moet wanneer het daartoe in de gelegenheid is, aan ieder in gevaar verkerende boot of persoon alle mogelijke hulp verlenen (**basisregel**). Wie hulp verleent heeft recht op vergoeding van de achterstand die hij daardoor heeft opgelopen.

### 3; Reddingsmiddelen/persoonlijk drijfvermogen

Een boot moet voor alle opvarenden doelmatige reddingsmiddelen aan boord hebben. Iedere deelnemer is zelf verantwoordelijk voor het dragen van persoonlijk drijfvermogen, **op straffe van diskwalificatie**.

### 4; Eerlijk zeilen

Een deelnemende boot en zijn eigenaar dienen zich te houden aan de beginselen van sportiviteit en eerlijk spel. Een boot mag alleen op grond van deze regel worden gestraft als duidelijk is vastgesteld dat deze beginselen zijn overtreden. Bijvoorbeeld wanneer een boot moedwillig aanvaringen veroorzaakt. Of wanneer een boot dat over **SB** ligt naar een boot met beginnende bemanning "**bakboord**" roept.

### 5; Verantwoordelijkheid

De bemanning van een boot welke betrokken is bij een aanvaring met schade tot gevolg, dient zich na afloop van de wedstrijd bij de zeilcommissie te melden. Eventueel kunnen er afspraken gemaakt worden met betrekking tot de afhandeling van de schade (WA-verzekering). **W.V. de Groote Wielen kan geenszins verantwoordelijk gesteld worden voor schade berokkend door derden.**

### 6; Alcohol

Het is niet toegestaan "**VOOR**" en/of "**GEDURENDE**" de wedstrijden alcoholische versnaperingen te nuttigen, **op straffe van diskwalificatie**.

Aanvullingen;

- a) Je moet **altijd** proberen om een aanvaring te vermijden.
- b) Op het startschot moet je **achter** de startlijn zijn.
- c) Na het startschot **moet** je de baan varen die door de zeilcommissie aangegeven is.
- d) Je mag een boei van de baan **niet** raken.

**De (voorrangs)regels**

De algemene voorrangsregels gelden eigenlijk overal. Alleen bij de boeien en de start zijn er bijzondere voorrangsregels.

Deze regels worden verduidelijkt door gebruikmaking van de volgende objecten;



Zeilboot met donkergrijs zeil:

Deze boot heeft in het voorbeeld voorrang

Zeilboot met wit zeil:

Deze boot heeft in het voorbeeld geen voorrang en moet een aanvaring voorkomen.

Donkergrijze pijl:

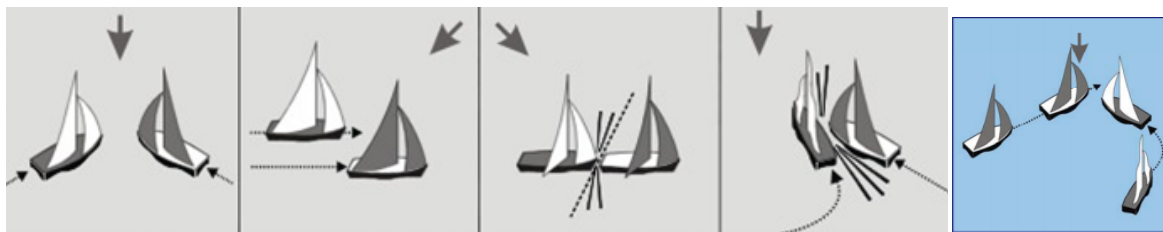
Deze geeft de windrichting aan.

Zwart gestippelde pijl:

Deze geeft de afgelegde of de nog af te leggen route van de boot aan.

**Algemene voorrangsregels:**

1. **Stuurboord wijkt voor bakboord.** Dit wil zeggen; een boot die met zijn grootzeil over stuurboord zeilt (rechts), moet voorrang verlenen aan boten die met hun grootzeil over bakboord (links) varen.
2. **Loef wijkt voor lij.** Wanneer boten over dezelfde boeg liggen (bijv. beiden over bakboord), dan moet de loefwaartse boot, de lijwaartse boot voorrang verlenen. Loefwaarts is de zijde waar de wind vandaan komt, de andere zijde is lijwaarts.
3. **Oploper wijkt voor opgelopen.** Als twee boten achter elkaar varen, dan moet de boot die vrij-achter vaart uitwijken, wanneer deze de boot die vrij-voor ligt wil inhalen (**bakboord-regel NIET van toepassing**).
4. **Bij overstag of gijp niet hinderen.** Een boot die overstag gaat of gijpt, moet er altijd voor zorgen dat hij bij deze manoeuvre niemand hindert.
5. **Geen voorrang afdwingen door overstagmanoeuvre.** Overstag gaan zonder hinderen, voorrang wordt pas verkregen nadat men duidelijk zeilt over bakboord.



Bijzondere voorrangsregels (ronden van een boei)

Wanneer je bij de boei bent, moet je er in ieder geval voor zorgen dat je die **NIET** raakt.

**Bij raken boei dien je direct, zonder andere boten tot last te zijn, een straf rondje te maken (zie blz. IX).**

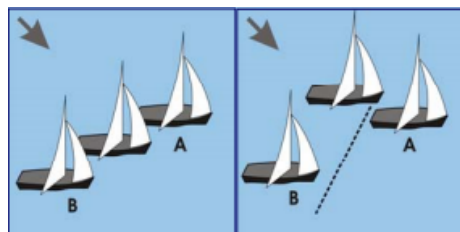
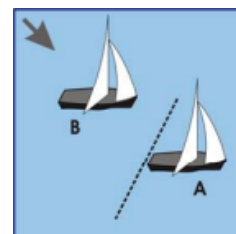
**Een straf rondje is 360 graden; een keer overstag en een keer gijpen. Een storm rondje volstaat dus niet!!!**

Wanneer je de boei raakt omdat een andere boot jou geen ruimte gaf, terwijl je wel voorrang had, dan hoef je geen rondje te draaien, maar moet je een protest tegen de andere boot indienen. Deze kan zich van het protest ontdoen door een straf rondje te varen.

**Vrij-achter;** boot B is vrij-achter, omdat boot en uitrusting zich achter boot A bevinden.

**Vrij-voor;** boot A is vrij-voor, omdat boot en uitrusting zich voor boot B bevinden.

**In bovengenoemde situatie is geen sprake van overlap!**

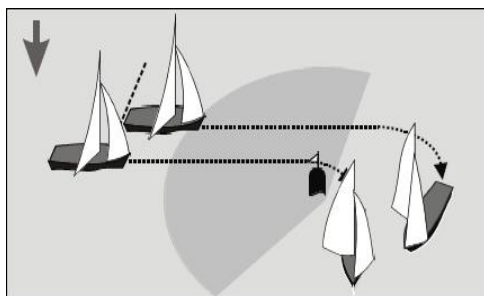
**Overlap;**

In de eerste afbeelding overlapt boot B via de middelste boot, boot A.

In de tweede afbeelding overlapt boot B de middelste boot WEL maar boot A NIET!

Bij de boei gelden extra regels om alles in goede banen te leiden.

Je zult zien, wanneer je een wedstrijd gaat varen, dat het bij de boei vaak erg druk is. Bij de boei heb je een **vier-lengten-zone**. Rond de boei trek je een denkbeeldig rondje van vier bootlengtes dik.



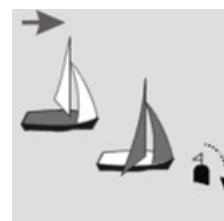
Als je naast een andere boot vaart als je binnen deze denkbeeldige cirkel komt, en zijn boeg ligt vlak voor jouw achterkant (overlap), dan moet jij hem ruimte geven om de boei te ronden. Ook als jij over bakboord zeilt en hij over stuurboord moet je hem ruimte geven.

**Dit is de enige situatie waarin de regel 'Stuurboord wijkt voor bakboord' niet geldt.**

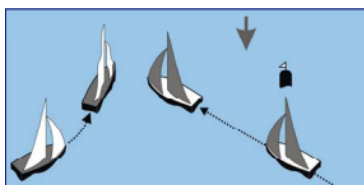


Er zijn duizend en een regels die gelden bij het rondenvaren van de boei. Uiteindelijk komen ze neer op hetzelfde, namelijk: **de buitenste boot moet de binnenste boot voorrang geven.**

Omdat dit een vereenvoudigde versie van het reglement betreft, is dit de enige regel die we toepassen.

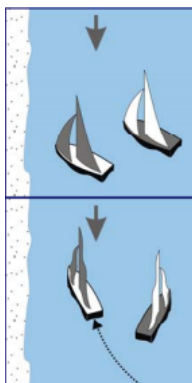


**Wanneer je bij een boei overstag gaat, mag je andere boten niet hinderen. Als een boot overstag gaat om de boei voorbij te varen, moet hij vrij blijven van alle andere boten. Vrij blijven betekent eigenlijk niks anders dan ruimte geven.**



#### **Over verschillende boeg.**

Een boot met het zeil over BB "grijs" mag de boei voorbij zeilen om zo de andere boot met het zeil over SB "wit" tot overstag gaan te dwingen.



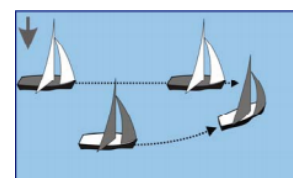
#### **Ruimte vragen voor een doorlopende hindernis.**

Als "grijs" door vaart, vaart hij tegen de kant op. Hij mag om ruimte vragen aan "wit". "Wit" moet onmiddellijk reageren door:

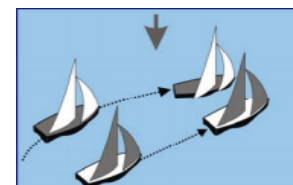
- Onmiddellijk overstag te gaan.
- Te roepen dat "grijs" overstag mag.

Als "wit" ervoor kiest om overstag te gaan, dan **MOET** "grijs" ook direct overstag gaan.

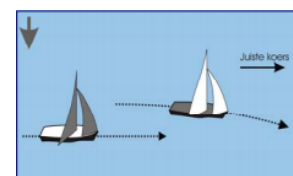
**Loefrechten;** De loefwaartse boot "grijs" mag hoger dan zijn juiste koers varen. "Wit" moet vrij blijven en ook onmiddellijk oploeven. "Grijs" moet "wit" hierbij de ruimte geven om vrij te blijven. "Grijs" mag oploeven tot in de wind.



**Afvallen;** Zolang de lijwaartse boot "grijs" niet van koers hoeft te veranderen, om een aanvaring te voorkomen, mag "wit" afvallen. Hierbij moet "grijs" wel vrij blijven (loef wijkt voor lij).



**Beneden je juiste koers varen;** Een boot die binnen 2 scheepslengten van een andere boot vaart mag **NIET** beneden zijn juiste koers zeilen, als de andere boot over dezelfde boeg ligt en lager dan hem vaart. In dit geval mag "wit" **NIET** lager varen dan zijn juiste koers (de koers die men moet varen om de volgende boei te halen).



**Het protest**

Wanneer een tegenstander een fout begaat volgens het reglement kan je een protest indienen. Je moet dit aan de boot die in de fout is gegaan laten merken door hard 'PROTEST' te roepen. Let erop dat de andere boot het hoort!!!

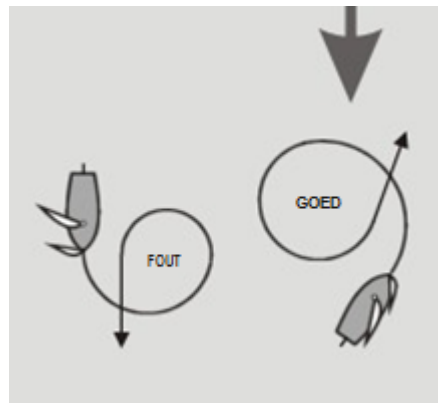
Wanneer de boot geen strafmaatregel uitvoert, vaar je direct na de finish naar de startvlonder. Hier moet je aan de wedstrijdcommissie uitleggen waarom je een protest indient, tegen wie en hoe de situatie was (windrichting, stand van de zeilen, de koers, overlap, etc.). De wedstrijdcommissie kan aan de hand van een verhoor een strafmaatregel (tijdstraf/diskwalificatie) opleggen.

Het kan weleens voorkomen dat je in de fout gaat, je raakt bijv. een boei. Als iemand een protest indient kan je deze ongedaan maken door een strafmaatregel uit te voeren. Wanneer je een strafmaatregel uitvoert, moet je ervoor zorgen dat je niemand hindert. Zorg er ook voor dat de protesterende boot (de startvlonder en het liefst enkele getuigen) dit ziet.

Wanneer een protest wordt ingediend en je bent het er niet mee eens, zorg dan voor boten die voor jou willen getuigen.

**Let op!**

Door het uitvoeren van een strafmaatregel (rondje draaien) verlies je enkele plaatsen. Maar als je wordt gediskwalificeerd wordt je helemaal achteraan de uitslaglijst gezet!  
**Dus zit je FOUT, draai een RONDJE!!!!**

**Strafmaatregelen**

**Een stormrondje voldoet NIET als straf rondje!!!**

**Je bent verplicht 360° te draaien, waarbij je één keer overstag gaat en één gijp maakt.**

**De strafmaatregel dient DIRECT bij constatering van het feit uitgevoerd te worden, mits dit zonder hinder voor andere boten mogelijk is.**

- Raken van boei/merkteken (ook tijdens start) <=> 1 rondje; **360°**
- Niet of verkeerd ronden van een boei (varen van een verkeerde baan) <=> 2 rondjes; **720° (+ de juiste baan/ronding dient alsnog gevaren te worden)**
- Niet juist toepassen voorrangsregels (zonder aanvaring) <=> 1 rondje; **360°**
- Niet juist toepassen voorrangsregels (met aanvaring) <=> 2 rondjes; **720°**
- Niet juist toepassen voorrangsregels (met schade) <=> DSQ betreffende heat
- Valse start <=> zonder overige deelnemers te hinderen straf rondje (**360°**) om de startboei varen. Eventuele voorrang (bakboordregel, etc.) vervalt, totdat hij de strafmaatregel heeft uitgevoerd.

**Bijzondere acties / omstandigheden**

Tijdens een wedstrijd probeert iedereen van alles te verzinnen om harder te gaan. Dit geldt vooral wanneer er weinig wind is. De volgende acties waardoor je sneller gaat zijn verboden;

- Roeien, peddelen, wrikken; d.m.v. handen, hoosblikken, riemen, peddels, etc. je voortbewegen. Het is immers geen roeiwedstrijd. Een uitzondering wordt gemaakt wanneer de boot aan de grond is gelopen. Dan mag je met je riem proberen van de grond los te komen.
- Extra zeil voeren; Het spreekt voor zich dat je de standaard zeilen van de boot moet gebruiken. Deze mogen niet groter zijn dan een bepaalde max. grootte. Wanneer een bemanningslid in de boot staat met zijn jas weid open om zo harder te gaan. Dan wordt dit gezien als een extra zeil.
- Pompen; door het herhaaldelijk heel kort vieren en het hard aantrekken van het zeil krijg je even extra druk in je zeilen. Dit mag maar één keer per golf of windvlaag.
- Schommelen; de boot opzettelijk heen en weer laten rollen om zo meer druk in het zeil te genereren.
- Wrikken; het herhaaldelijk heen en weer bewegen van het roer, om zo sneller vooruit te komen.
- Schokken; Een plotselinge voorwaartse beweging van de bemanning die plotseling stopt, doordat ze zich afremmen aan de boot. De voorwaartse energie wordt op de boot overgebracht. Hierdoor gaat de boot met een stoot vooruit.

**Bij constatering van het bovenstaande wordt de gezeilde tijd met 10% vermeerderd als zijnde een strafmaatregel.**

**Staking van de wedstrijd**

In geval van calamiteiten (gevaarlijke weersomstandigheden, 1 of meerdere deelnemers die in "nood" zijn, etc.) bepaalt **enkel en alleen** de wedstrijdleiding of een heat/wedstrijd beëindigd dient te worden.

**Een staking van de wedstrijd wordt kenbaar gemaakt door een 5-tal korte stoten!**

**Het rating systeem**

De gebruikte rating systemen zijn de “SW-handicap” & de “Royal Yachting Association” (RYA) welke voornamelijk gebruikt worden voor clubwedstrijden met kleine zeilboten.

De handicap is een tijdscorrectie op de gezeilde tijd van een baan. De gecorrigeerde tijd wordt gebruikt om de prestatie van verschillende zeilboten min of meer te vergelijken onder gelijke omstandigheden. De lijst met SW nummers wordt jaarlijks bijgewerkt met empirische gegevens van diverse wedstrijden. Er worden uitsluitend Nederlandse wedstrijdresultaten gebruikt. Het SW systeem is dan ook alleen geldig binnen Nederland.

Elke boot heeft een SW- of RYA-waarde, snelle boten hebben een lage waarde en langzame hebben een hoge waarde, bijv. een Optimist heeft SW-waarde 150 en een Laser een RYA-waarde van 1098. (RYA/10 om gelijk te stellen aan SW).

In een wedstrijd met een gemengde vloot, worden de gezeilde tijden met de volgende formule gecorrigeerd:

- *Gecorrigeerde tijd = Gezeilde tijd × 100 / SW-/RYA-waarde.*

Gezeilde tijd, is de tijd die verlopen is tussen start en finish & SW/RYA-waarde is de waarde dat voor die boot geldt. De gezeilde tijden van alle boten worden met de formule gecorrigeerd en de gecorrigeerde tijden worden gebruikt om de uitslag van de wedstrijd te bepalen.

Bijvoorbeeld; als een Laser er één uur over doet om de finish te bereiken en de Optimist doet er één uur en twintig minuten over dan zien hun gecorrigeerde tijden er als volgt uit:

- *Laser: 60 minuten × 100 / 109,8 = 54 minuten & 39 seconden.*
- *Optimist: 80 minuten × 100 / 150 = 53 minuten & 20 seconden.*

Dus een Optimistenzeiler die veel langer over een wedstrijd doet dan een Laserzeiler kan toch tot winnaar worden uitgeroepen. De SW/RYA-waarden zorgen er voor dat iedereen “gelijke” kansen heeft om te winnen.

---

### **Het klassement**

Aangaande het seizoen 2018 zijn er meerdere wedstrijddagen gepland, welke betrekking hebben op twee klassementen;

- *Algemeen klassement wedstrijdserie.*
- *Dag klassement de Grootte Snertrace.*

#### Algemeen klassement wedstrijdserie

Bestaande uit X aantal wedstrijddagen.

Mocht er op 1 wedstrijddag meerdere "heats" gevaren worden. Dan geldt het totale aantal punten van deze "heats" als 1 resultaat voor die wedstrijddag.

Deelnemers die op 1 wedstrijddag niet alle "heats" meevaren, krijgen voor de niet meegeevaren heats het maximale aantal punten.

Dit resultaat wordt opgenomen in het algemeen klassement, van de volledige wedstrijdserie (X wedstrijden).

- *Algemeen klassement → Wedstrijdserie → X wedstrijddagen (clubzeilwedstrijden + de Grootte Snertrace) → 1 of meerdere heats.*

#### Dag klassement de Grootte Snertrace

Buiten dit algemeen klassement, geldt voor de Grootte Snertrace een afzonderlijk dag klassement voor de op die dag gevaren wedstrijden!

Let wel; dit resultaat wordt (als 6<sup>e</sup> wedstrijddag) opgenomen in het algemeen klassement van de wedstrijdserie!

- *Dag klassement → 1 wedstrijddag (de Grootte Snertrace) → 1 of meerdere heats.*

---

#### Puntentelling reglement

Er dienen door de zeilcommissie minimaal 2 wedstrijddagen gefaciliteerd te worden om een wedstrijdserie te kunnen vormen. De zeilcommissie behoudt zich het recht een wedstrijddag geen doorgang te laten vinden, als zij dit nodig acht (bv; door weersomstandigheden).

Vanaf 3 wedstrijddagen mag elke deelnemer het slechtste resultaat van 1 wedstrijddag uit het algemeen klassement schrappen.

Vanaf 6 wedstrijddagen mag elke deelnemer het slechtste resultaat van 2 wedstrijddagen uit het algemeen klassement schrappen.

Deelnemende boten geven zich op voor een volledige wedstrijdserie!!!! Niet komen opdagen, betekent automatisch het maximaal aantal punten voor die wedstrijddag. Dit maximum is afhankelijk van het aantal inschrijvingen aan de wedstrijdserie. Deelnemers welke zich halverwege de lopende wedstrijdserie aanmelden, krijgen voor de eerder gemiste wedstrijden automatisch het maximaal aantal punten.

### Voorbeeld

Wedstrijdserie bestaat uit 8 deelnemers. Op een wedstrijddag varen alle 8 deelnemers aan een "heat" mee. De winnaar ontvangt 1 punt, de tweede 2 punten etc.

Echter; mochten er van deze 8 deelnemers, 3 boten gediskwalificeerd worden;

- DNF – Did Not Finish.
- DNC – Did Not Compete.
- DSQ – Disqualified.

Dan krijgen deze gediskwalificeerde deelnemers allen het maximale aantal punten voor deze "heat". In dit voorbeeld betreft het 6 punten.

De overige 5 deelnemers krijgen respectievelijk 1, 2, 3, 4 en 5 punten.

De deelnemer met het **minste** aantal punten, wint het klassement.

In dit voorbeeld deelnemer G.

Max punten ivm DNC or DNF (Did Not Compete or Did Not Finish)																	
deelnemer																	
	A	B	C	D	E	F	G	H									
wedstrijd	1	2	7	5	4	6	7	3	1								
	2	6	3	4	5	7	2	1	7								
	3	1	3	2	4	5	5	5	5								
	4	2	3	6	6	5	6	4	1								
	5	4	6	6	3	2	6	1	6								
	6	3	5	1	4	5	5	2	5								
	18	2	27	6	24	3	26	5	30	7	31	8	16	1	25	4	Zonder wedstrijd aftrek
	12	2	20	4	18	3	20	4	23	5	24	6	11	1	18	3	Alle deelnemers 1 wedstrijd aftrek.