

ZEIL INSTRUCTIES RG65

OPEN NK RG65

WINTERCUP SEIZOEN 2016 2017



Doelstelling van deze RG 65 WEDSTRIJDEN

Doelstelling van de wedstrijden is dat ook nieuwe enthousiaste zeilers ervaring op kunnen doen, en dat de klasse verder kan groeien.

Termen en afkortingen:

WC:	Bestaat uit personen die de wedstrijd organiseren
WL:	De wedstrijdleider met 1 of meerdere assistenten
HMS:	(Heat Management System 2014) hierbij zal er worden gezeild in meerdere heats per race volgens een promotie degradatie systeem, dit is bij meer dan circa 22 zeilers van toepassing)
DNS:	Als een zeiler niet start (Did Not Start)
DNF:	Als een zeiler niet finisht (Did not Finish)
Wedstrijd:	Algehele wedstrijd
Race:	Een race van start naar finish (als er niet in het HSM systeem gevaren wordt is 1 race gelijk aan 1 heat)
Heat:	bij HMS kan een race meerdere heats bestaan
DSQ:	Diskwalificatie

1. Algemene wedstrijd informatie

Het wedstrijdcomité (WC) bestaat uit een wedstrijdleider (WL) met 1 of twee assistenten, de wedstrijdleiding zal gekleurde vesten dragen en duidelijk herkenbaar te zijn

- Alleen RG 65 en RG65 open (Dragon Force) boten mogen deelnemen aan deze wedstrijden
- Er zal niet altijd een officiële meting plaatsvinden, echter alle zeilers zullen bereid moeten zijn hun boten, zeilen, en kielgewichten te presenteren, op verzoek van de (WL)
- Een meting van o.a. het vastgesteld zeiloppervlak 2250 cm², of maximale masthoogte kunnen worden uitgevoerd door de WL.
- Tijdens de wedstrijd mag gebruik worden gemaakt van:
 - 4 Verschillende zeilen
 - 2 Verschillende kielgewichten (eventueel inclusief kielfin)
 - 1 Romp
- De WL kan besluiten zeilen romp en kielgewichten van te voren te markeren.
- (het staat de WL te allen tijde vrij om ook tijdens de wedstrijd deze zaken te controleren)
- Alleen bij aangetoonde schade mag de romp gewisseld worden, het is dan aan de WL of de deelnemer nog officieel kampioen kan worden van deze wedstrijd, in het geval de romp gewisseld zal worden voor 100% gelijke uitvoering als de beschadigde romp kan de WL overwegen de deelnemer volledig in de wedstrijd te laten.

1. Algemene wedstrijd informatie

De zeilinstructies en aanpassingen aan het wedstrijdveld (uitgezonderd aanpassing i.v.m. windrichting, windkracht) moeten uiterlijk 10 minuten voor aanvang van de eerste start bekend gemaakt worden door de WL.

Alleen zeilers die officieel aangemeld zijn en op de startlijst staan mogen deelnemen aan de wedstrijd, andere deelnemers kunnen alleen worden toegelaten met goedkeuring van de WL.

Alle boten zullen zijn voorzien van zeilnummers van beide zijden leesbaar (conform RG65 regels) De zeilnummers moeten overeenkomen waarmee is ingeschreven voor de wedstrijd.

Op het moment er niet gezeild zal worden met een zender ontvanger 2,4 GHz, maar met kristallen zal de deelnemer het kristalnummer voor aanvang wedstrijd moeten melden bij de WL.

Mededelingen en wijzigingen tijdens de wedstrijd zullen duidelijk kenbaar gemaakt worden door de WL mondeling of op een mededelingen bord.

Alleen zeilers van de te zeilen race mogen aanwezig zijn op het aangegeven gebied op de kade, toeschouwers en andere aanwezigen moeten zich buiten dit gebied bevinden.

2. Veiligheid

De organisatie is niet aansprakelijk voor schade aan personen of goederen ontstaan tijdens het gehele evenement

Als een deelnemer inschrijft accepteert hij daarmee direct dat de organisatie niet aansprakelijk is voor enigerlei schade tijdens het evenement zowel tijdens de race als er omheen.

Om te voorkomen dat er storingen ontstaan is het verplicht de zender ontvanger uit te schakelen. op het moment dat er niet actief aan de wedstrijd wordt deelgenomen, dit geldt in de nabijheid van het wedstrijdgebied.

Boten en deelnemers die niet deelnemen aan de wedstrijd dienen zich buiten het wedstrijd gebied "zoals aangegeven door de WL of gemarkeerd " op te houden.

Direct na de finish dienen boten zich direct uit het wedstrijdgebied te verwijderen zonder het hinderen van nog zeilende deelnemers, men dient de boot zo snel mogelijk uit het water te halen.

3. Wedstrijd schema

Er zal met maximaal 22 deelnemers nog gestart worden in 1 race (heat), de WL kan hiervan afwijken als de omstandigheden dit nodig achten o.a. de sterkte van de wind kan bepalend zijn om hiervan af te wijken.

Bij meer dan 22 deelnemers zal overgegaan worden naar het HMS (Heat Management System 2014)

Dit betekend een promotie degradatie systeem (zie meer info bijlage)

Bij HMS wedstrijden zal de WL bepalen of een race uit twee of drie heats bestaat.

In beide gevallen zal het lage punten systeem gelden.

4. Start

Alle deelnemers zullen zelf zorgdragen dat ze tijdig bij de start aanwezig zijn (tijdens HMS systeem zal de WL bekend maken welke boten deelnemen aan welke heat i.v.m. promotie degradatie)
Als deelnemers niet aanwezig zijn tijdens de start zullen ze gekwalificeerd worden DNS

Boten mogen na tewaterlating niet worden afgeduwd, ook niet voorafgaande aan de wedstrijd en startprocedure.

De WL zal voor de start 1 maal de aanvang afroepen, waarna een countdown automatisch zal worden ingezet.

Bij het 2 minuten signaal:

Moeten alle boten te water gaan en mogen de boten overal varen wel gelden de zeilregels.

Bij het 1 minuut signaal:

Moeten alle boten te water zijn en zullen de wedstrijdregels ingaan (boten die niet te water zijn worden gekwalificeerd als DNS)

Boten mogen na het 1 minuut signaal zich niet meer boven de startlijn begeven (WL kan uitzondering hierop maken dan mogen boten wel boven de startlijn komen echter niet binnen de driehoek startboeien en boven boei, dit is alleen van toepassing als de WL dit voor de aanvang wedstrijden heeft bekend gemaakt

Aftelling laatste minuut 60-50-40-30-20-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-start pas bij het start signaal mag de startlijn worden overschreden.

De start lijn bestaat uit twee boeien.

De lijn tussen deze boeien is de startlijn (de WL kan besluiten een z.g. indringboei te plaatsen (dit zal voor de wedstrijd bekend gemaakt worden)

Als individuele boten te vroeg starten zullen deze aangeroepen worden men dient dan zonder andere boten te hinderen, de buitenkant van de startboeien te ronden en opnieuw de startlijn te passeren.

Als een start onrechtmatig verloopt veroorzaakt door meerdere boten waardoor de wedstrijd nadelig beïnvloed zal worden, zal de starter alle boten terug roepen en zal er een herstart plaatsvinden, het 2 minuten signaal zal dan meteen weer ingaan.

Na twee keer een totale herstart zal bij de derde keer, de regel ingaan dat, boten die een fout maken tijdens de startprocedure direct gediskwalificeerd worden voor deze wedstrijd.

1 minuut nadat de laatste boot is gefinisht zal het 2 minuten signaal worden gestart (dit geldt niet als er volgens HMS systeem gevaren zal worden hier geeft de WL aan dat het twee minuten signaal zal aanvangen)

Het tijdstip van de laatste start zal voor aanvang van de wedstrijd bekend gemaakt worden.

5. Finish

De startlijn lijn zal ook de finish lijn zijn (kan soms van worden afgeweken zal dan door WL bekend gemaakt worden voor de wedstrijd)

Als de neus van de boot de finishlijn passeert telt dit als finish, **de boot dient door te varen over de finish lijn en het finish gebied onmiddellijk te verlaten en de schipper zal de boot direct uit het water halen) bij overtreding hiervan kan een boot worden gediskwalificeerd voor de gevaren race.**

Als de boot finisht zal de schipper duidelijk zijn zeilnummer noemen (de WL bepaald op welke positie de boot finisht)

De race eindigt 10 minuten nadat de eerste boot is gefinisht, de boten die dan nog niet gefinisht zijn zullen als DNF worden vermeld (WL kan deze 10 minuten aanpassen i.v.m. omstandigheden dit zal voor de wedstrijd bekend worden gemaakt)

5. Wedstrijd baan:

De wedstrijd baan zal voor aanvang bekend gemaakt worden door de WL.

De WL kan tussen de wedstrijden de baan aanpassen i.v.m. windrichting of windkracht.

De wedstrijd baan zal 2 keer gevaren worden tijdens 1 race (Heat) (de WL kan overgaan tot 1x als de windkracht of het wedstrijd schema dit verlangt)

De boeien(met uitzondering van de startboeien tijdens de start) mogen geraakt worden.

6. Jury

De jury zal de onderstaande zaken melden aan de zeilers:

Als er contact is tussen twee boten zal de jury dit kenbaar maken aan de zeilers, waarna de zeilers zelf beslissen wie de fout heeft gemaakt, degene die de fout heeft gemaakt draait daarvoor een 360 graden strafronde, degene die de strafronde heeft gemaakt maakt dit kenbaar met duidelijke vermelding van zeilnummer, hierna zal de jury het voorval doorstrepen.

Mocht er geen strafronde volgen dan zal de jury het voorval laten staan, en hebben de zeilers mogelijkheid tot protest naar de race (heat).(dit betekend vaak veel oponthoud voor de wedstrijd en er zal van uitgegaan worden dat de zeilers dit zelf oplossen tijdens de race).

Als een boei gemist is zal dit door de jury kenbaar gemaakt worden en dient de zeilers volgens de regels de boei alsnog te ronden, als de boei opnieuw gerond is dient de zeiler dit kenbaar te maken met duidelijke vermelding van zeilnummer, hierna zal de jury het voorval doorstrepen. Als de boei niet opnieuw gerond zal worden zal de zeiler voor deze race (heat) gediskwalificeerd worden.

Bij te vroeg starten zal de WL dit kenbaar onder duidelijke vermelding van zeilnummer

7. Scorelijst

Bij een wedstrijd waar in 1 heat gezeild zal worden, geldt het lage punten systeem de boot die als eerste de finish passeert krijgt 1 punt en verder zo oplopend

Bij DNS of DNF of DSQ zal het aantal punten het aantal zeilers plus 1 zijn

Voor elke 4 races zal het slechtste resultaat vervallen (dus bij 12 races zullen de 3 slechte resultaten vervallen)

Bij HMS systeem zal ook het lage punten systeem gelden het aantal aftrek races (heats) zal bij aanvang bepaald worden, afhankelijk van het aantal heats wat gezeild zal worden tijdens de wedstrijd.

8. Bijlagen

- RG65 Rules 2014 inclusief voorbeeld zeilnummer en herkenningstekens in de zeilen
- Zeil oppervlakte calculator Excel
- Omschrijving HMS systeem 2014

ZEILEN DOEN WE VOOR ONS PLEZIER !!!!!

Wedstrijdbaai optie 1 (afhankelijk van windrichting t.o.v. steiger)

Start

Boei 1 bakboord ronden

Boei 2 bakboord ronden

Dan tussen boei 3 en boei 4 in varen er is dan de keuze welke boei gerond gaat worden

Keuze boei 3 dan bakboord ronden

Keuze boei 4 dan stuurboord ronden

Tweede ronde

Het is niet noodzakelijk over de start finish lijn te varen

Boei 1 bakboord ronden

Boei 2 bakboord ronden

Dan tussen boei 3 en boei 4 in varen er is dan de keuze welke boei gerond gaat worden

Keuze boei 3 dan bakboord ronden

Keuze boei 4 dan stuurboord ronden

Finish



Wedstrijdbaan optie 2 (afhankelijk van windrichting t.o.v. steiger)

Start

Boei 1 stuurboord ronden

Boei 2 stuurboord ronden

Dan tussen boei 3 en boei 4 in varen er is dan de keuze welke boei gerond gaat worden

Keuze boei 3 dan bakboord ronden

Keuze boei 4 dan stuurboord ronden

Tweede ronde

Het is niet noodzakelijk over de start finish lijn te varen

Boei 1 bakboord ronden

Boei 2 bakboord ronden

Dan tussen boei 3 en boei 4 in varen er is dan de keuze welke boei gerond gaat worden

Keuze boei 3 dan stuurboord ronden

Keuze boei 4 dan bakboord ronden

Finish



