

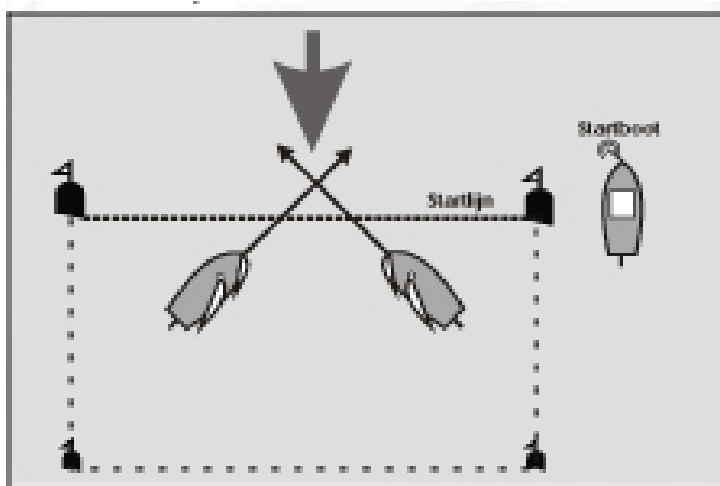


Wedstrijdregels voor het jollenzeilen

Wedstrijdregels

De start

De startlijn ligt altijd dwars (90graden) op de wind. Het is de bedoeling dat je tegen de wind in start. Je zult dus aan de wind over de startlijn moeten varen. De startlijn wordt vaak door twee boeien aangegeven. Daarnaast ligt er altijd een startschip naast de startlijn.



De startprocedure bij het jollenzeilen:

| | | |
|-------------------|---|---|
| 10 minuten | : | aandachtssein + 2 grote ballen omhoog |
| 5 minuten | : | aandachtssein + 1 bal laten zakken |
| 1 minuut | : | aandachtssein |
| Start | : | aandachtssein + laatste bal laten zakken |

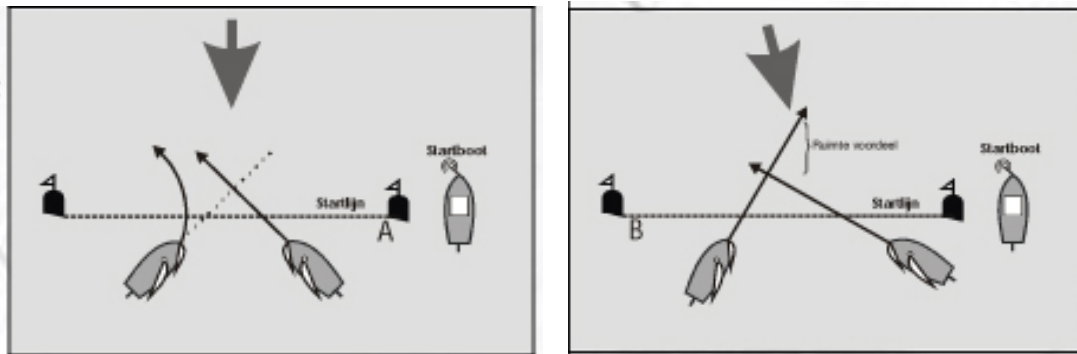
Vanaf het moment dat het **10 minuten** sein gegeven wordt en de twee grote ballen zijn gehesen, gelden de regels voor het wedstrijdzeilen. We leggen de belangrijkste regels uit, maar daar komen we later op terug.

5 minuten voor de start wordt er weer een aandachtssein gegeven en laten we 1 grote bal zakken.

1 minuut voor de start en klinkt er weer een geluidsein. Het zal nu dringen op de startlijn zijn. Nog een minuut verwijderd van de start levert vaak spanningen op. Aanvaringen, protesten, geschreeuw, de wedstrijd lijkt al gestart, maar dat is ie nog niet. Pas wanneer de laatste bal wordt weggehaald en het laatste aandachtssein klinkt mogen de boten de startlijn passeren.

Als er een aantal boten te vroeg starten, zullen die individueel terug geroepen worden. Er klinkt ook 1 geluidsein. Vaak weet een boot en zijn bemanning zelf of ze te vroeg zijn of niet. Mochten er echter heel wat boten te vroeg zijn gestart, dan wordt iedereen terug geroepen en wordt er opnieuw met de startprocedure begonnen. Hierbij zal ook twee keer getoeterd worden.

De start



Zoals al is genoemd, moet je tegen de wind in starten en zul je dus op een aan-de-windse koers over de startlijn moeten zeilen. Als je met je zeilen over bakboord stuurt, heb je voorrang op alle boten die hun zeil over stuurboord hebben. Dus is het gunstiger met de zeilen over bakboord dan met de zeilen over stuurboord te starten. Maar let op, vaak ligt de lijn niet precies 90 graden op de wind, dat is namelijk heel lastig. Dan is het beter om te kijken naar de koers waarop je het snelst over de startlijn kunt gaan en de meeste ruimte winst hebt.

Tip: wees ruim op tijd bij een start. Zo kun je goed kijken wat het gunstigst is om te starten.

En dan.... Je bent gestart. Van tevoren heb je van de wedstrijdleiding te horen gekregen welke baan je gaat varen, oftewel, welke boeien je moet gaan rond. Op weg naar die eerste boei dus. Alle andere boten om je heen willen daar uiteraard ook zo snel mogelijk komen. Dit levert heel wat leuke, hilarische, maar soms ook spannende en stressvolle situaties op. Daarom zijn er wedstrijdregels in het leven geroepen. Zodat er (hopelijk) geen aanvaringen ontstaan en iedereen (inclusief boot) straks heelhuids de finishlijn haalt.

Maar wat zijn deze regels?

Grondprincipe:

Deelnemers van de zeilsport hebben te maken met een verzameling van regels die zij verwacht worden na te leven en te handhaven. Een basisregel van sportiviteit is dat deelnemers onmiddellijk een straf nemen of zich terugtrekken wanneer zij een regel hebben overtreden.

Daarnaast zijn er nog meer grondregels, maar die weet je waarschijnlijk al, want die vallen voornamelijk onder het kopje 'eerlijk zeilen'. Bij het wedstrijdzeilen komen ook voorrangregels kijken. Veel van die regels lijken op de algemene voorrangregels die gelden op het water.

Hieronder de twee belangrijkste voorrangsregels, die (bijna) altijd gelden, alleen bij de boei zelf en bij de start zijn nog bijzondere voorrangsregels.



Zeilboot met donkergrijs zeil:

Deze boot heeft in het voorbeeld voorrang

Zeilboot met wit zeil:

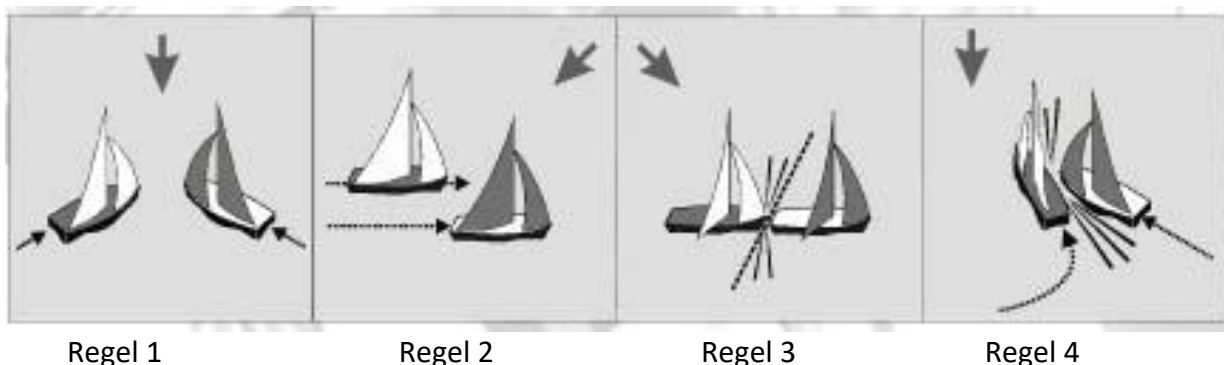
Deze boot heeft in het voorbeeld geen voorrang en moet een aanvaring voorkomen.

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.

Belangrijkste voorrangsregels:

1. **Stuurboord wijkt voor bakboord.** Hier heb je waarschijnlijk al veel over gehoord. Maar wat houdt het in? Een boot die met zijn grootzeil over stuurboord zeilt, dus over rechts, moet voorrang geven aan boten die met hun grootzeil over bakboord (links) varen.
2. **Loef wijkt voor lij.** Wanneer boten over dezelfde boeg liggen, dus bijvoorbeeld allebei over bakboord, dan moet een loefwaartse boot de lijwaartse boot voorrang geven. Loefwaarts is de kant waar de wind vandaan komt, de andere kant is lijwaarts.
3. Als **twee boten achterelkaar varen** met het zeil over dezelfde boeg dan moet de boot die vrij-achter vaart uitwijken wanneer deze de boot die vrij-voor ligt wil inhalen.
4. Een **boot die overstag gaat of gijpt**, moet er altijd voor zorgen dat hij hierbij niemand hindert.

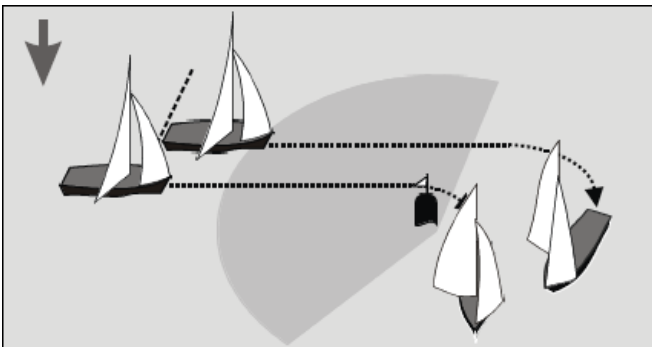


Bij de boei.

Wanneer je bij de boei bent, moet je er in ieder geval voor zorgen dat je die **NIET** raakt. Doe je dat namelijk wel, dan betekent dat je direct, zonder andere boten tot last te zijn, een straf rondje moet maken en dat zal je veel tijd kosten. Een straf rondje is 360 graden; een keer overstag en een keer gijpen, dus niet stiekem een storm rondje maken, want dat is smokkelen!!!

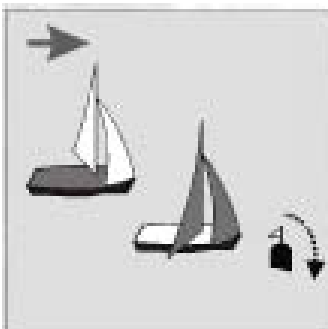
Wanneer je de boei raakt omdat een andere boot jou geen ruimte gaf, terwijl je wel voorrang had, dan hoef je geen rondje te draaien, maar moet je een protest tegen de andere boot indienen.

Bij de boei gelden extra regels om alles in goede banen te leiden, letterlijk en figuurlijk. Je zult zien, wanneer je een wedstrijd gaat varen, dat het bij de boei **ALTIJD** druk is (behalve natuurlijk als je dik voor ligt.) Bij de boei heb je een **twee-lengtenzone**. Rond de boei trek je een denkbeeldig rondje van twee bootlengtes dik (plm. 13 meter).



Als je naast een andere boot vaart als je binnen deze denkbeeldige cirkel komt, en zijn boeg ligt vlak voor jouw achterkant, 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 ronden van de boei. Maar gelukkig komen veel van die regels neer op hetzelfde, namelijk: **de buitenste boot moet de binnenste boot voorrang geven**. Je mag de ander dus niet op de boei dwingen.



Omdat dit wedstrijdzeil theorie voor beginnende jollenzeilers is, gaat het te ver om alle regels omtrent het ronden van een boei afzonderlijk uit te leggen. Dus onthoud voorlopig even bovenstaande regel.

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.

Tot zover het boeironden.

Gedurende een wedstrijd krijg je ook te maken met een **kruisrak** waarbij je aan het laveren bent. Bij het laveren tijdens een wedstrijd is het belangrijk om rustige wendingen te maken. Door scherpe bochten te maken verlies je veel snelheid en hoogte. Hou je grootzeil gewoon aangetrokken; je fok en je roer doen het stuurwerk wel. Aarzel niet om te wenden als het niet zo hard gaat – over een andere boeg varen kan soms sneller gaan. Probeer ook niet te scherp te varen, voor je het weet lig je in de wind te dobberen. Hou in de gaten dat je kunt oploeven in windvlagen; dit scheelt je weer een stuk laveren.



Hiernaast zie je situaties die je tegen kunt komen in het kruisrak en gedurende de wedstrijd zelf. Zo heb je een beetje een idee wanneer je voorrang hebt en wanneer niet.

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

Protesteren:

Wanneer een tegenstander een fout begaat volgens het reglement kan je protesteren. 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.

Van je tegenstander mag je verwachten dat hij of zij een **straf rondje** maakt. Een straf rondje is 360 graden draaien; een keer overstag en een keer gijpen. Dit vindt plaats in hetzelfde kruisrak. Dus tussen de twee boeien waar de fout werd gemaakt. Zorg er voor dat je hierbij niemand hindert!

Wanneer de boot geen strafmaatregel neemt, moet je direct na de finish naar de schipper om hem of haar uit te leggen wat er mis ging.

Het kan voorkomen dat je zelf in de fout gaat, je raakt bijvoorbeeld een boei. Als iemand een protest indient kan je deze ongedaan maken door een strafmaatregel uit te voeren. Dit is vaak het draaien van een rondje 360 graden of 720 graden. Wanneer je een rondje draait, moet je er voor zorgen dat je niemand hindert. Zorg er ook voor dat de protesterende boot dit ziet.

Let op! Door het uitvoeren van een strafmaatregel (rondje draaien) verlies je 1,2 of 3 plaatsen.

Zit je **FOUT**, wees sportief en draai een **RONDJE!**

Puntentelling

Puntentelling per wedstrijd:

- De snelste jol krijgt 0,9 punt, de daarop volgende 2, de 3^e jol 3 punten ,enz.
- De dagwinnaar is degene met het laagste puntenaantal.
- Bij twee schepen met gelijke einduitslag is de uitslag van de tweede wedstrijd van de dag doorslaggevend.
- Bij aanmelding, maar geen deelname, of niet finishen, of diskwalificatie krijgt deze jol als puntental, het aantal deelnemende jollen plus 1.

Berekening Totaalklassement:

- Bij deelname alle wedstrijden: puntental per wedstrijd overnemen.
- Bij gemelde afwezigheid of niet opgegeven voor een wedstrijd: aantal deelnemers plus 1
- De 6 beste wedstrijden tellen mee.
 - Bij 8 wedstrijden tellen de 6 beste.
 - Bij 7 wedstrijden maar 1 wedstrijd, de slechtste, aftrekken.
 - Bij 6 wedstrijden tellen alle 6 wedstrijden.
 - Bij gelijk aantal punten in het totaalklassement is de winnaar degene die in de laatste wedstrijd het laagste aantal