



Wedstrijdreglement
voor de zeilwedstrijden
voor Stavense jollen

Versie: voorjaar 2025

Wedstrijdregels zeilwedstrijden Staverse Jollen

Deze regels zijn van toepassing bij de zeilwedstrijden voor Staverse jollen, die jaarlijks georganiseerd worden door *Stichting De Staverse Jol*. De regels zijn zo duidelijk mogelijk beschreven, waar nodig uitgetekend, speciaal voor *De Jonge Vissers onder Zeil*.

Herkenbaarheid jollen

De jollen moeten goed herkenbaar zijn voor de wedstrijdleiding op het startschip. Dus het visserijnummer moet duidelijk op de romp en of in zeil zichtbaar zijn. Voor de kajuitjollen moet de naam goed zichtbaar zijn.

De zeilwedstrijd

- Deelname aan de zeilwedstrijden voor Staverse jollen, is altijd voor eigen risico.
- De schipper van een jol moet minimaal 18 jaar oud zijn. Hij mag alle taken aan boord delegeren aan zijn (jongere) bemanningsleden.
- Voor alle bemanningsleden van een jol geldt, dat tijdens en voor de wedstrijden het gebruik van **alcohol niet is toegestaan**. Als de wedstrijdleiding ziet dat er alcohol gebruikt wordt, volgt diskwalificatie.
- Tijdens de wedstrijd en de voorbereiding daarop, moeten alle bemanningsleden een **reddingsvest** dragen, volgens de gebruiksaanwijzing van het betreffende reddingsvest. Een zwemvest is dus niet voldoende! [Dit schrijft de KNRM](#) over verschil tussen deze vesten. Als de wedstrijdleiding ziet dat een bemanningslid geen reddingsvest draagt volgt diskwalificatie.
- Veiligheid, hulp verlenen als iemand in de problemen zit, sportiviteit en eerlijkheid, kortom **“goed zeemanschap”** is de belangrijkste regel van dit reglement!

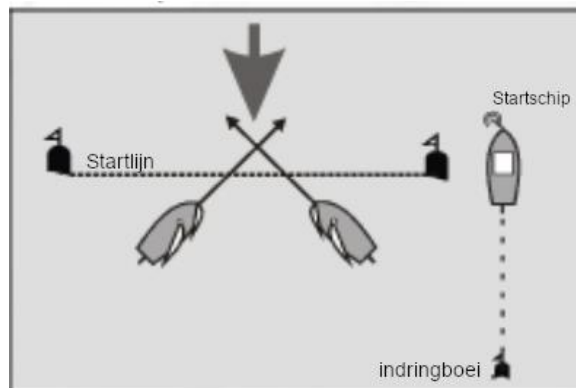
Voor de wedstrijd, hoor je bij het palaver welke route gezeild zal worden. Bij het palaver wordt een kaart met de route getoond en soms krijg je een kaartje mee voor aan boord.

- Standaard bestaat een wedstrijd uit twee rondes, tenzij bij het palaver een ander aantal is genoemd.
- De wedstrijdleiding kan tijdens de wedstrijd nog besluiten, dat de wedstrijd ingekort wordt. Redenen om eerder te finishen zijn o.a. verandering van de weersomstandigheden waardoor de veiligheid van schepen en bemanning in het geding kan komen, of dat de wedstrijd te lang zal duren, bijv. door het wegvallen van de wind.
 - Op het startschip wordt op het voorschip, door middel van kleine onder elkaar hangende fendertjes, het totale aantal rondes aangegeven. Meestal zullen hier dus twee fendertjes hangen. De hele wedstrijd blijven de fendertjes hangen tenzij de onderstaande twee punten in gaan.
 - Als de tweede ronde vervalst, wordt voordat de eerste jol zal finishen, een fendertje weggehaald en wordt één geluidsein gegeven.
 - Als de wedstrijd direct gestaakt wordt, worden alle fendertjes weggehaald en twee geluidseinen gegeven.

De startlijn

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. Naast de startlijn ligt altijd een startschip, bij voorkeur aan de stuurboordskant.

Plusminus 30 meter achter het startschip ligt voortaan een zgn. indringboei. Het is tijdens de hele wedstrijd niet toegestaan, om tussen startschip en indringboei door te varen. "De "regels rond de boei" van pagina 6 gelden niet voor deze indringboei en ook niet voor de boeien die bij de startlijn horen. Je hebt dus geen RECHT om tussen een andere jol en de startboei door te varen, ook al wil je dat graag. Dit heet een "indringstart" en dat is verboden!"



De startprocedure

- 10 minuten** : geluidssein + 2 grote ballen omhoog: Motor uit en zeilen!
- 5 minuten** : geluidssein + 1 bal laten zakken
- 1 minuut** : geluidssein
- Start** : geluidssein + laatste bal laten zakken

Met "Start om 13:30" wordt bedoeld dat de startprocedure om 13:30 begint met het 10-minuten-schot. Het geluidssein is meestal een geweeschot, maar kan ook een hoorn- of toetersignaal zijn.

10 minuten. Vanaf het moment dat het 10 minuten-sein gegeven wordt en de twee grote ballen zijn gehesen, gelden de regels voor het wedstrijdzeilen! Dat betekent ook dat de **motor dan uit moet zijn**.

5 minuten voor de start wordt er weer een geluidssein gegeven en laten we op het startschip één grote bal zakken.

1 minuut voor de start klinkt er weer een geluidssein. Het zal nu dringen worden bij de startlijn. Aanvaringen, protesten, geschreeuw, de wedstrijd lijkt al gestart, maar dat is ie nog niet: de startlijn mag nog niet gepasseerd worden.

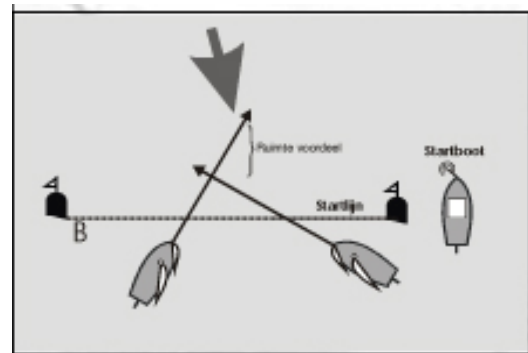
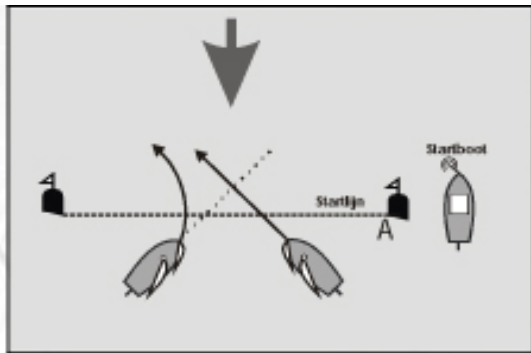
START: Pas wanneer de laatste bal wordt weggehaald en het laatste geluidssein klinkt mogen de boten de startlijn passeren.

Te vroeg gestart

Als een boot te vroeg over de startlijn vaart, wordt deze teruggeroepen door de wedstrijdleiding. Te vroeg starten wordt ook aangegeven met 1 geluidssein. Het schip wat te vroeg was, zal na gedraaid te zijn, opnieuw de startlijn moeten passeren. Vaak weet de bemanning zelf wel of de boot te vroeg was of niet. Als er meerdere boten te vroeg zijn gestart, kan de wedstrijdleiding iedereen terug roepen doormiddel van twee geluidsseinen.

Daarna begint de startprocedure helemaal opnieuw, vanaf het tienminutenschot!

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 ruimtewinst hebt. Stil liggen voor de startlijn mag, maar is niet handig omdat het even duurt voordat de zware jol weer op gang komt. Soms is dat de laatste mogelijkheid om te vroeg starten te voorkomen.

Hou rekening met de volgende situaties voor de start:

- De voorrangsregels van pagina 5, zoals "loef wijkt voor lij" en "stuurboord wijkt voor bakboord" gelden uiteraard ook voor de start. Zelfs als dat inhoudt, dat je daardoor te vroeg over de startlijn wordt gedwongen.
- Voordat het startschot is gevallen, kun je gedwongen worden op te loeven totdat je recht in de wind ligt, met klapperende zeilen. Dit is toegestaan tot voor het startschot. Na het startschot mag dit niet meer; dan mag het niet verder dan tot aan de wind.
- Als je (gedwongen) achteruit vaart, moet je voor iedereen uitwijken!

Tip: wees ruim op tijd bij een start. Zo kun je goed kijken wat het gunstigst is om te starten. Je bent gestart, als je na het startschot met het voorste punt van de romp over de startlijn bent gevaren. De kluiverboom telt dus niet mee.

En dan.... Je bent gestart. Van tevoren heb je van de wedstrijdleiding te horen gekregen welke baan je gaat varen, oftewel, welke boeien je in welke volgorde moet gaan rond. Op weg naar die eerste boei dus. Alle andere boten om je heen willen daar uiteraard ook zo snel mogelijk naar toe. 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 de jol) straks heelhuids de finishlijn haalt.

Voorrangsregels

Bij het wedstrijdzeilen zijn veel voorrangsregels van toepassing, die ook al als algemene voorrangsregels gelden op het water. Daarnaast zijn er nog meer basisregels, maar die weet je waarschijnlijk al, want die vallen voornamelijk onder het kopje 'eerlijk zeilen'

Hieronder volgen de belangrijkste voorrangsregels, die (bijna) altijd gelden, alleen bij de boei zelf en bij de start zijn nog bijzondere voorrangsregels. In de voorbeelden gebruiken we onderstaande symbolen:



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.



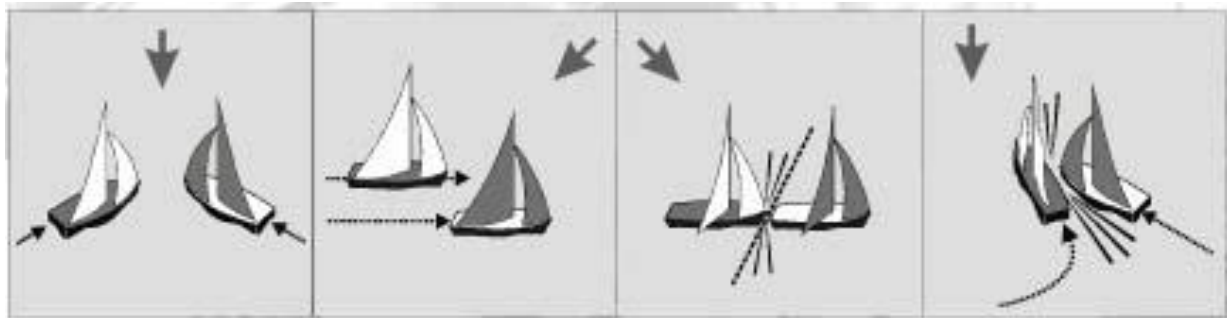
Donkergrijze pijl: Deze geeft de windrichting aan.

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. Als de zeilen aan verschillende kanten staan, geldt uiteraard regel 1.
4. Een **boot die overstag gaat of gijpt**, moet er altijd voor zorgen dat hij hierbij niemand hindert.

In de onderstaande tekening wordt aangegeven hoe deze 4 basisregels werken:



1. Stuurboord wijkt voor bakboord

2. Loef wijkt voor lij

3. Achter elkaar varen

4. Overstag gaan of gijpen

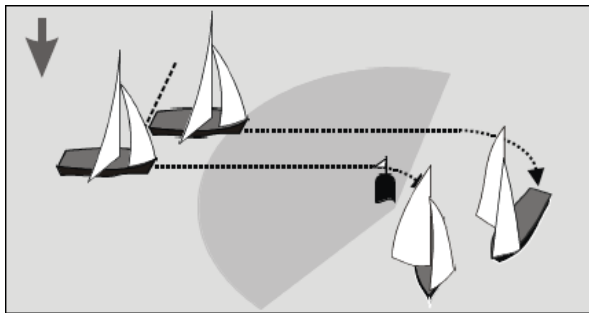
Voorrangsregels bij de boei:

Bij de boeien gelden een paar aparte regels:

1. **Boei niet raken:** 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 moet je direct, zonder andere boten tot last te zijn, een **strafondje** maken. Het maken van een strafondje wordt verderop bij "Sportiviteit" op pagina 7 besproken.

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.

2. **Regel drie-lengtenzone:** 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 **drie-lengtenzone**. Rond de boei trek je een denkbeeldig rondje van drie bootlengtes lang. Je neemt je bootlengte van voorsteven tot achtersteven, dus zonder roer en kluiverboom.



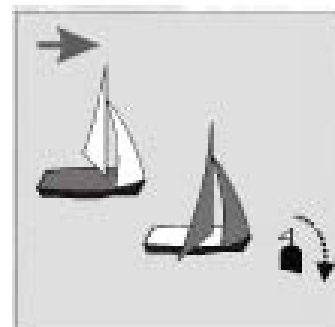
Als je in de buurt komt van deze denkbeeldige cirkel moet je goed opletten of er "overlap" is met een andere boot. Overlap betekent dat een deel van de ene boot, naast een deel van een andere boot ligt. Belangrijk hierbij is dat je moet kijken naar de hele lengt van de jol, inclusief kluiverboom en roer. Als je overlap hebt met een boot die aan de "binnenkant" ligt, dus tussen jou en de boei, dan moet jij hem ruimte geven om de boei te kunnen ronden.

Bij de "benedenboei", dus als je voor de wind of ruime wind aan komt varen, maakt het niet uit of je over bakboord vaart of over stuurboord. Bij de "bovenboei" dus als je aan de wind zeilend aankomt, geldt eerst "stuurboord wijkt voor bakboord" en pas dan kijk je naar overlap.

Er zijn nog veel meer 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 ruimte (voorrang) geven**. Je mag de ander nooit op de boei dwingen.

3. Overstag bij de boei:

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 tijdens het draaien vrij blijven van alle andere boten. Vrij blijven betekent eigenlijk niks anders dan ruimte geven. Daarna gelden de voorrangsregels weer.



Kruisrak

Gedurende een wedstrijd krijg je ook te maken met een **kruisrak** waarbij je aan het laveren bent om de volgende boei te bereiken. 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

Sportiviteit en strafondje nemen:

Deelnemers van zeilwedstrijden hebben te maken met een verzameling van regels waar alle deelnemers zich aan te houden hebben. De basisregel van **sportiviteit** is dat deelnemers onmiddellijk **zelf een straf nemen** of zich **terugtrekken** wanneer zij een regel hebben overtreden. We willen niet dat de uitslag van het jollenzeilen in een protestkamer (die we overigens niet hebben en nooit zullen krijgen) bepaald wordt.

Uitvoering strafondje:

Zat je fout of word je aangeroepen met een protest, dan neem je zelf je straf door, zonder andere boten tot last te zijn, een **strafondje** te maken. Dat zal je tijd kosten en misschien een paar plaatsen. Maar we gaan voor sportiviteit, dus zit je fout, neem je straf.

- Een strafondje bestaat uit één keer overstag gaan en één keer gijpen! De volgorde waar in je dat doet, maakt niet uit.
- Het strafondje voer je zo snel mogelijk uit. Vaar zo snel mogelijk "vrij" van andere schepen, en neem je straf. Daarna kan je weer verder gaan met de wedstrijd.
- Zorg er ook voor dat de protesterende boot dit ziet.

Protesten

Wanneer een tegenstander een fout begaat volgens het reglement, heb je het recht om te 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.

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 straf rondje te draaien.

We hebben geen protestcommissie, waar je na de wedstrijd een protest in kunt dienen. Die protesten zijn immer al tijdens de wedstrijd afgehandeld. Maar is er iets voorgevallen wat je dwars zit, meldt het direct na afloop van de wedstrijd bij de Plaatselijke Commissie.

We zeilen voor de gezelligheid en het plezier! Dus niet de boot er tussen rammen of geen ruimte geven. In het heetst van de strijd kan iedereen een fout maken, maar herstel je fouten direct, tijdens de wedstrijd.

Zit je FOUT, wees sportief en draai een RONDJE!

Finish

Een jol is gefinisht, zodra het eerste deel van de romp de finishlijn passeert.

Een half uur nadat de eerste jol is gefinisht, kan de wedstrijdleiding besluiten de zeilwedstrijd te beëindigen. Dit wordt door middel van twee geluidsseinen doorgegeven. De boeien worden vervolgens opgehaald en het startschip vaart naar binnen.

Bijlage 3 – Puntentelling

Puntentelling

Voor de berekening van de daguitslag krijgen de plaatselijke commissies een apart formulier om de puntentelling uit te werken.

Puntentelling per wedstrijd:

Elk plaatselijk commissie berekent zelf de daguitslag. De puntentelling is als volgt:

1. Bij elke wedstrijd krijgt de snelste jol 0,9 punt, de daarop volgende 2 punten, de 3^e jol 3 punten, enz.
2. De jol die opgeteld, bij de maximaal twee wedstrijden van die dag, het laagste aantal punten heeft gehaald, is de dagwinnaar.
3. Bij twee schepen met gelijke einduitslag is de uitslag van de tweede wedstrijd van de dag altijd doorslaggevend.
4. Bij aanmelding maar geen deelname, of niet aanmelden voor deze wedstrijd, of diskwalificatie krijgt deze jol als puntental, het aantal deelnemende jollen plus 1.
5. Een half uur nadat de eerste jol is gefinisht, wordt de wedstrijd beëindigd tenzij de wedstrijdleiding anders beslist. De boeien worden dan opgehaald en het startschip vaart naar binnen. De jollen die dan nog niet gefinisht zijn krijgen qua punten, het aantal gefinishte schepen plus 1.
6. Als de wedstrijdleiding de wedstrijd ergens in de 1^e ronde afblaast, telt deze wedstrijd niet mee. Gebeurt dit in de tweede ronde, dan kan de wedstrijdleiding beslissen dat het ronden van de finishlijn na de eerste ronde als finish geldt.
7. In het geval dat de wedstrijdleiding, voordat de eerste jol de finishlijn aan het einde van de eerste ronde passeert, het aantal rondes vermindert, geldt die doorkomst als finish.

Berekeningswijze Totaalklassement door Centrale Commissie:

1. Bij deelname aan alle wedstrijden: puntental per wedstrijd overnemen.
2. Bij gemelde afwezigheid of niet opgegeven voor een wedstrijd: het aantal punten wordt het aantal deelnemers plus 1.
3. Voor de einduitslag worden de 6 beste wedstrijden mee geteld. Dat betekent:
 - a. Bij 8 wedstrijden tellen de 6 beste.
 - b. Bij 7 gezeilde wedstrijden, wordt 1 wedstrijd, de slechtste, afgetrokken.
 - c. Bij 6 wedstrijden of minder, tellen alle wedstrijden in het totaalklassement en vind dus geen aftrek plaats.
 - d. Bij een gelijk aantal punten in het totaalklassement, is de uitslag van de **laatste** wedstrijd van de **laatste** wedstriiddag altijd doorslaggevend.