

Handledning

Kappsegling på grön nivå



Grundläggande principer



En tävlande ska följa reglerna, vara ärlig och visa god sportsmannaanda.

God sportsmannaanda är att erkänna när man gjort ett regelbrott och då snarast ta ett straff.

En båt ska seglas genom att använda vinden och vågorna. En båt får inte paddlas, vrickas, pumpas eller gungas fram. Motor får inte användas.



En båt och en tävlande ska när det är möjligt ge hjälp till personer eller båtar som är i fara.

Varje tävlande bestämmer själv om det är säkert att kappsegla eller att fortsätta att kappsegla.

En tävlande får inte avsiktligt slänga skräp i vattnet eller på annat sätt försämma miljön.

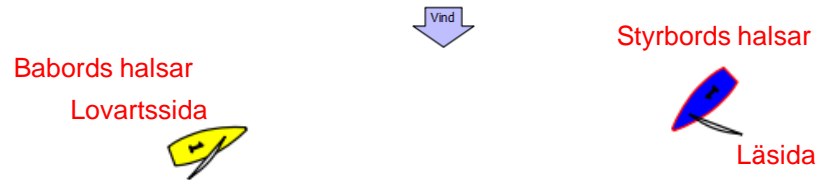


Begrepp



En båts läsida är den sida som är eller, när den står i vindögat, var vänd från vinden. Den andra sidan är båtens lovertssida.

En båt ligger för de **halsar**, styrbords eller babords halsar, som motsvarar båtens lovertssida.



En båt är **klar akter om** en annan när dess skrov och utrustning är bakom en linje tvärs från den andra båtens skrov och utrustning. Den andra båten är då **klar för om**.

Båtar **överlappar** varandra när ingen av dem är klar akter om. När två båtar för samma halsar överlappar varandra är båten på den andras läsida **läbåt**. Den andra är **lovartsbåt**.



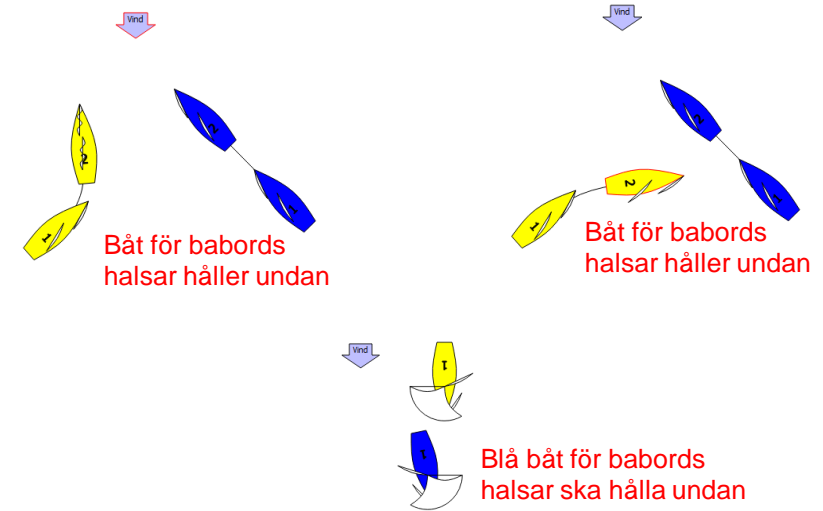
Plats är det utrymme en båt behöver för att passera ett märke eller hinder när den manövrerar på ett sjömansmässigt sätt.

En båt **håller undan** för en annan båt, när den andra båten kan segla sin kurs utan att det blir kontakt mellan båtarna.

När båtar möts

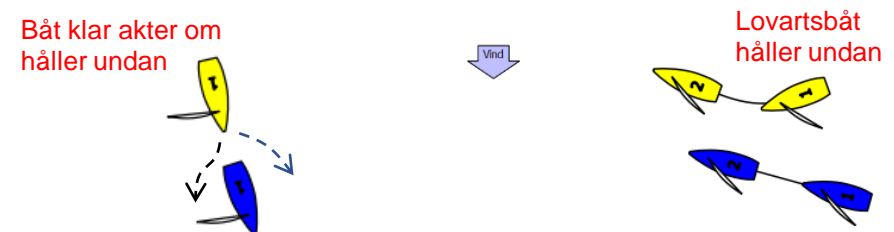


När båtar har olika halsar ska en båt för babords halsar hålla undan för en båt för styrbords halsar.



När båtar har samma halsar ska en båt klar akter om hålla undan för en båt klar för om.

Om det är överlapp ska en lovartsbåt hålla undan för en läbåt.



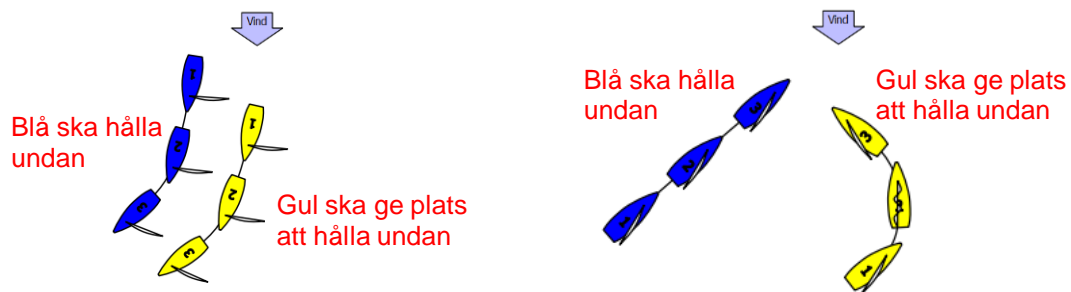
När båtar möts



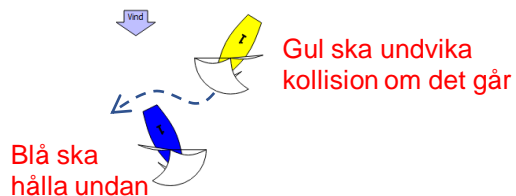
När en båt stagvänder ska den hålla undan för en annan båt från det att den passerar vindögat och tills den är på kurs dikt bidevind.



En båt som just fått rätt till väg eller en båt med rätt till väg som ändrar kurs, ska ge den andra båten plats att hålla undan.



Varje båt ska försöka undvika att kollidera med en annan båt om det finns en rimlig möjlighet.



Vid märken och hinder

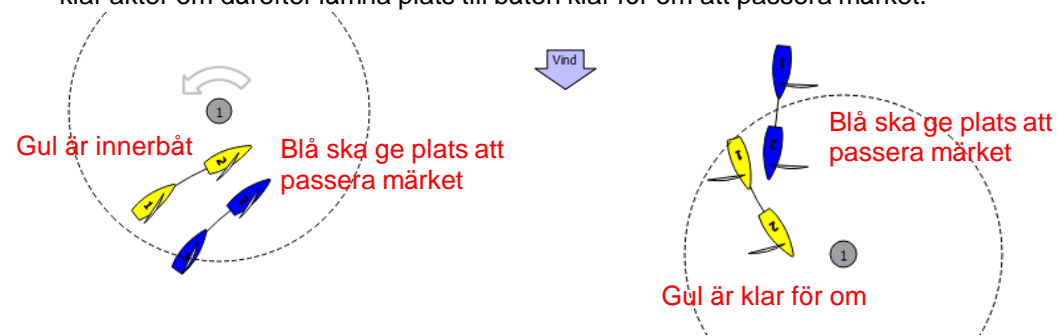


En båt får inte beröra ettärke som den ska runda eller passera.



När två båtar närmar sig ettärke och det är överlapp tre skrovängder från märket, ska ytterbåten därefter lämna plats till innerbåten att passera märket.

Om det inte är överlapp tre skrovängder från märket, ska båten som är klar akter om därefter lämna plats till båten klar för om att passera märket.



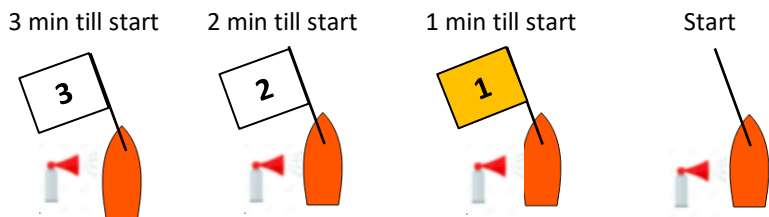
Regeln om att ge plats vid ettärke gäller inte vid ett startärke eller när båtar närmar sig ett kryssärke för olika halsar.

Vid ett hinder som inte är ettärke ska en innerbåt som har överlapp alltid få plats att passera hindret.

Starta och segla banan



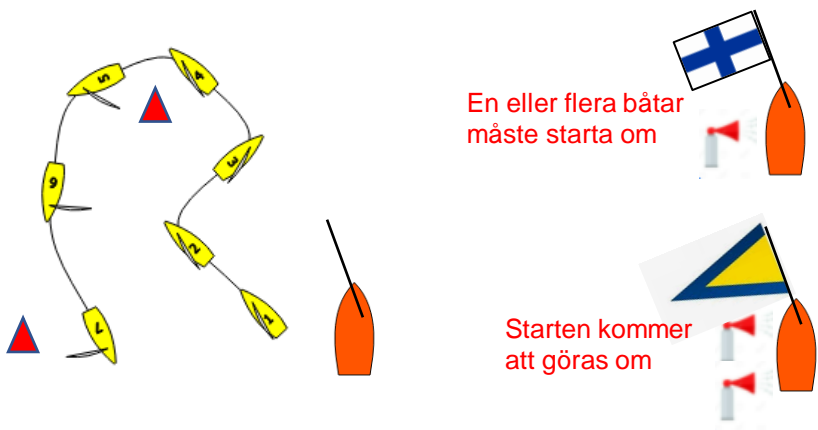
En kappsegling startas genom att en funktionärsbåt (startbåt) visar sifferflaggor 3, 2 och 1 för att ange minuter kvar till starten samt avger ljudsignaler.



En båt startar när den efter startsignalen skär startlinjen, som är mellan två startmärken eller mellan ett startmärke och en funktionärsbåt.

En båt som skär startlinjen före startsignalen, måste återvända under startlinjen innan den fortsätter segla banan. Funktionärsbåten avger en ljudsignal och flagga X för att visa att minst en båt har startat för tidigt.

Om funktionärsbåten visar flagga första likhetstecken och avger två ljudsignaler kommer kappseglingen att startas om.



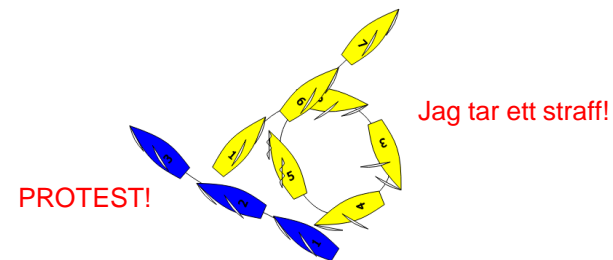
Den bana som ska seglas ska beskrivas av funktionärerna innan start. En båt seglar banan på rätt sätt om den passerar eller rundar varje märke på rätt sätt och i rätt ordning.

Protester och straff



En båt som anser att en annan båt har brutit mot en regel kan protestera. En båt protesterar genom att högt och tydligt ropa "protest" och peka på den andra båten.

En båt som brutit mot en regel ska snarast ta ett straff. Straffet är normalt att snurra ett varv genom att både stagvända och gippa.



En båt som brutit mot en regel och inte tar ett straff, eller en båt som inte startat korrekt eller inte seglat banan på rätt sätt, placeras på sista plats i kappseglingen.



Grön kappsegling



Dessa regler och anvisningar gäller vid kappsegling på grön nivå. Grön nivå innebär kappsegling för nybörjare eller tävlande med begränsad erfarenhet av kappsegling. Grön nivå kan användas både för barn och vuxna.

När dessa regler används är det enbart dessa regler som tillämpas. En tävlande kan inte ansöka om gottgörelse, lämna in ett överklagande eller på annat sätt ändra på de beslut en funktionär eller instruktör har tagit.

Vid grön kappsegling rekommenderas att en eller två instruktörer finns på banan och ger stöd till de tävlande samt tar beslut i händelse av protester.

Kappseglingarna bör vara korta, ca 15-20 minuter, och startfältet bör inte vara större än max 20 båtar. Den sammanlagda tiden på vattnet bör begränsas till ett par timmar om det är unga barn som tävlar.

Funktionärerna ska beskriva banan innan de tävlande ger sig ut på vattnet för att starta. Det rekommenderas att banan ritas upp. På nästa sida finns några olika banalternativ som kan användas.

Om flera kappseglingar ska genomföras i en serie, genomförs poängberäkning med platssiffermetoden. Första plats ger en poäng, andra plats två poäng o.s.v. När alla kappseglingar är genomförda läggs poängen ihop och den båt med lägst sammanlagda poäng vinner tävlingen.

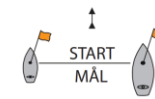
Om två eller flera båtar har lika poäng, avgör flest förstaplatser, flest andraplatser o.s.v. Är det fortfarande lika blir det lika slutplacering.



Banalternativ

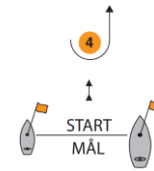


Bana A



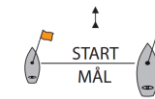
Banan seglas:
Start – märke 1 om babord – mål

Bana B



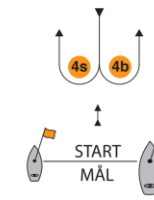
Banan seglas:
Start – märke 1 om babord – märke 4 om babord – märke 1 om babord - mål

Bana C



Banan seglas:
Start – märke 1 om babord – märke 1a om babord – mål

Bana D



Banan seglas:
Start – märke 1 om babord – gate 4s/4b – märke 1 om babord - mål