

Startschiff

Schwimmwesten für Alle (Kleiderschrank Garage)

Große Flagge SCNS am Flaggenmast hochziehen und am Ende der Regatta wieder wegpacken

Große Batterie zum Startschiff bringen

Schlüssel zum Vorhängeschloss Plexiglastür/Startschiff hängt im Schlüsselkasten der Garage
Plane öffnen, Vorhängeschloss an sicheren Platz bringen z.B. Startkiste
Tank überprüfen, Schlauch anschließen, Notaus am Motor anbringen

Alukiste Startschiff überprüfen

Hat die Funkuhr Empfang? ggf Batterie kurz herausnehmen. Ersatzfunkuhr?

2 Hupen auf ein Brett montiert

Gaströten oder

2 Pistolen und ausreichend Platzpatronen (Munition und Pistolen liegen im Stahlschrank
Regattabüro im Tresor)

Megaphon muss mit 6 Babyzellen bestückt werden und diese müssen nach der Regatta wieder entnommen werden, sonst entladen sie sich rasch.

3 Schreibrätter mit ausreichend Startprotokollen,
Zieldurchgangslisten Rangliste oder Yardstick, je nachdem, und
Bojenkontrolllisten

Kugelschreiber

Funkgerät, eingeschaltet

Flagge S (Bahnverkürzung) an Stange

Tafel und Kreide für Frühstarter (bei schwarzer Flagge)

Flaggen anbringen:

Schwimmwestenzwang und Startverschiebung

Gelb für Start, blau für Ziel

Einzelrückruf, Gesamtrückruf, India oder P oder Z oder Schwarz

Klassenflaggen

Tafel K da?

Tafel rot/grün da?

Waffen laden

Signalhorn an der Bordwand mit Schraubzwinde befestigen, Kabel an die Batterie anklammern,
Funktionstest

Nach der Steuermannsbesprechung fährt das Startschiff auf den See

Startschiff immer auf die Steuerbordseite der Startlinie legen

Zuerst Buganker herunterlassen, relativ lange Leine lassen, prüfen ob Anker hält
Heckanker vom Motorboot aus ein Stück weiter hinten ins Wasser lassen, Startschiff am
Buganker wieder etwas nach vorne ziehen, damit es nicht hin und her schwingt.

Bojen fertig ausrichten

Entscheiden ob Rote oder grüne Tafel Kurzer Kurs?

Teilnehmer-Check-Listen abhaken, ob alle da sind
Wenn Segelnummern abweichen Rücksprache mit Regattabüro
Manche Segler nennen ihren Bootstyp als Segelnummer z.B 22
Mehrere Boote ohne Segelnummer?

Aufgaben beim Start verteilen

Wer schießt, wer zieht Flaggen, wer peilt,
wer führt Startprotokoll und zählt laut an?
Keine weitschweifigen Gespräche mehr
Konzentration vor allem während der letzten Minute, Funkgerät nicht mehr beachten
Revolver zwischendurch nachladen
Meist kann geplanter Start z.B. 14 Uhr nicht gehalten werden. Dann wird um 14 Uhr die
Startverschiebung hochgezogen mit 2 langen Huptönen
1 min vor dem Hissen der Klassenflagge herunterholen mit Hupton
Startprotokoll mit den Zeiten ausfüllen, wenn klar ist, wann gestartet werden soll.
Dann muss nur noch abgelesen werden und mit Funkwecker verglichen werden.

Wenn alle gestartet sind, gelbe Flagge weg, blaue hoch ohne Schallsignal.

Zieleinlauf

2 Listenführer sollen aufschreiben unabhängig voneinander,
Listenkopf ordentlich ausfüllen,
bei Yardstick muss Segelnummer + Zieldurchgangszeit hh,mm,ss notiert werden
Getrennte Listen nach Bootsklassen sortiert sind nicht nötig, das erzeugt unnötigen Druck. Es
kann einfach der Reihe nach aufgeschrieben werden und später im Regattabüro mit Textmarker
sortiert werden
Bei RL: Zieldurchgang des 1. + 30 Min = Ende der Wettfahrt
Zieldurchgangszeit des Letzten aufschreiben wegen Protestzeit + 60 min
DNS, DNF, OCS aufschreiben
Angemeldete Proteste aufschreiben, Protestflagge gezeigt?

Bei mehreren Bootsklasse werden für die jeweils Ersten ein Hupsignal gegeben und für die
folgenden dann etwas leiser gebimmelt oder gepfiffen.
Darauf achten, dass Boote, die überrundet sind beim Zieleinlauf der ersten Boote kein
Schallsignal bekommen
Wenn der Letzte durchs Ziel gefahren ist, werden 2 akustische Signale gegeben und die Flagge
Blau eingeholt.

Gibt es noch einen Start
Gelbe Flagge hoch,
Startverschiebung hoch mit 2 Signalen,
passenden Uhrzeit aussuchen, Zeiten ins Startprotokoll eintragen
Startverschiebung runter, 1 min später Klassenflagge hoch...