

Sportordnung

für den

Seesport

Deutscher Seesportverband
Rohrwallallee 11
12527 Berlin

Gültig
ab 01. Januar 1998

Ausgabe:
Januar 2006

Stand:
Januar 2008



TEILE EINFÜHRUNG

E 1 Zweck

Das Regelwerk des Deutschen Seesportverbandes für die Durchführung sportlicher Veranstaltungen setzt sich zusammen aus:

- der Wettkampfordnung Teil W
- den Wettkampfregele der Disziplinen Teil D
- den Bestimmungen zur Bootstechnik Teil T
- dem Bewertungsteil Teil B
- den Wettkampfregele Seesport Teil R

Für Wettkämpfe die einen seglerischen Teil beinhalten, sind die gültigen Klassenvorschriften der jeweiligen Klasse Bestandteil der Sportordnung des Deutschen Seesportverbandes.

Diese Ordnungen sind für alle Arten von seesportlichen Wettkämpfen des Deutschen Seesportverbandes und seiner Mitglieder verbindlich.

Die AG Wettkämpfe, als eingesetzte Arbeitsgruppe, prüft eingehende Änderungs- und Ergänzungsanträge und erarbeitet eine vorlagefähige Fassung. In der Regel findet eine Überarbeitung aller 4 Jahre statt.

Die vorliegenden Ordnungen wurden von der Arbeitsgruppe Wettkämpfe erarbeitet und von den Verbandsmitgliedern beschlossen.

Sie ist gültig ab dem 1. Januar 1998.

Die letzte Überarbeitung fand im November 2005 statt. Mit Erscheinen der Ausgabe Januar 2006 verlieren die vorhergehenden Ausgaben ihre Gültigkeit.

E 2 Allgemeine Verhaltensregeln

E 2.1 Grundsätzliche Bestimmungen

Oberste Grundsätze sind sportliche Fairness und Einhaltung der Regeln. Es ist verboten, sich unter Verletzung dieser Grundsätze Vorteile zu verschaffen.

Jede(r) Wettkämpfer(in) bzw. jede Mannschaft ist für die technische Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich und hat darauf zu achten, dass sie den Regeln entspricht.

Wettkämpfer(innen) bzw. Mannschaften dürfen sich gegenseitig weder behindern, gefährden oder im Wettkampfablauf stören.

Alle Wettkämpfer(innen) und Mannschaften sollen ihren Konkurrenten, den Helfern des Ausrichters und den Zuschauern mit Höflichkeit und Anstand begegnen.

E 2.2 Gesundheit

Teilnehmer(innen) an Wettkämpfen des Deutschen Seesportverbandes und seiner Mitglieder sind gehalten, nur mit entsprechenden gesundheitlichen Voraussetzungen an den Start zu gehen; dies gilt insbesondere für Kinder und Jugendliche.

E 3 Begriffsbestimmungen und Abkürzungen

E 3.1 Begriffsbestimmung

Unter einem Seesportmehrkampf ist die Kombination von mindestens drei der im Teil D dieser Sportordnung beschriebenen Sportarten zu verstehen. Ausnahmen hiervon bilden das Kuttersegeln und das Kutterlangstreckenrudern.

E 3.2 Definition

Den Begriff Seesportmehrkampf dürfen nur Veranstalter und Ausrichter in Anspruch nehmen, die diese Sportordnung des Deutschen Seesportverbandes einhalten und deren Veranstaltung durch den Deutschen Seesportverband und/ oder einen seiner Mitgliedsverbände genehmigt ist.

E 3.3 Verwendete Abkürzungen

DSSV	Deutscher Seesportverband e.V.
DSB	Deutscher Sportbund e.V.
DSV	Deutscher Segler- Verband e.V.
ISAF	International Sailing Federation
LSSV	Landesseesportverband
LSB	Landessportbund
IODA	International Optimist- Dinghy- Assoziation
DODV	Deutsche Optimist- Dinghy- Vereinigung
WR	Wettfahrtregeln -Segeln-
DIN	Deutsches Institut für Normung e.V.
SO	Sportordnung
AK	Altersklasse
WL	Wettkampfleitung
HWKL	Hauptwettkampfleiter
WKL	Wettkampfleiter (der Disziplin)
LA	Leiter Auswertung
KR	Kampfrichter

TEIL W WETTKAMPFORDNUNG

W 1 Form der Wettkämpfe

Wettkämpfe im Seesportmehrkampf unterscheiden sich nach

- Mannschaftswettkämpfen
- Einzelwettkämpfen
- Mannschaftswettkämpfen mit Einzelwertung
- Staffeltwettkämpfen.

W 2 Wettkampfebene

Wettkämpfe können auf Vereins-, Territorial-, Landes- und Bundesebene oder International ausgetragen werden.
Für die Organisation und Durchführung ist der beauftragte Verein (Ausrichter) verantwortlich.

Werden Wettkämpfe international ausgeschrieben, ist die Ausschreibung vor ihrer Veröffentlichung mit dem DSSV abzustimmen. Für die Teilnahme an internationalen Wettkämpfen oder deren Ausrichtung ist der jeweilige Verein zuständig.

Über die Teilnahme einer Nationalmannschaft/Verbandsauswahl an internationalen Wettkämpfen und über die Teilnahme von Mannschaften des DSSV an Europa- oder Weltmeisterschaften sowie am Weltcup entscheidet das Präsidium des Deutschen Seesportverbandes in Abstimmung mit den Heimatvereinen des(der) jeweiligen Sportler(in) und deren Landespräsidien.

W 3 Wettkampfarten

W 3.1 Meisterschaften

Sie dienen zur Ermittlung der Meister(innen) im Seesportmehrkampf der betreffenden Wettkampfebene in der Vereinsmannschafts- oder Einzelwertung. Der(Die) Deutsche Meister(in) kann nur ermittelt werden, wenn mindestens 4 Mannschaften oder Einzelstarter(innen) einer ausgeschrieben Klasse am Start sind.

Ist diese Forderung nicht erfüllt, erfolgt eine Bestenermittlung in der betreffenden Altersklasse bzw. Mannschaftswertung.

W 3.2 Pokal-, Vergleichs- und Traditionswettkämpfe

Es sind Wettkämpfe, die außerhalb des Meisterschaftsgeschehens um einen ausgeschrieben Preis oder Pokal ausgetragen werden.

W 4 Altersklassen

Bezeichnung	Alter	AK	Seesportmehrkampf		Jollenmehrkampf	
			Mannschaft	Mannschaft	Optimisten	Ixylon
Mädchen Jungen	8 – 12 Jahre	1 2	MÄDCHEN JUNGEN	MÄDCHEN JUNGEN	KINDER	
Jugend weiblich Jugend männlich	13 - 15 Jahre	3 4	JUNIOREN weiblich/ männlich	FRAUEN MÄNNER	JUGEND	JUNIOREN
Junioren weiblich Junioren männlich	16 - 21 Jahre	5 6				
Frauen 1 Männer 1	22 - 35 Jahre	7 8				
Frauen 2 Männer 2	über 35 Jahre	9 10	FRAUEN MÄNNER			SENIOREN
Frauen 3 Männer 3	über 45 Jahre	11 12				

Im Kalenderjahr, in dem der(die) Wettkämpfer(in) die Altersbegrenzung erreicht, muss er(sie) noch in der jüngeren Klasse starten.
Das 15. Lebensjahr ist mit dem 15. Geburtstag vollendet.

W 5 Anzahl der Wettkämpfer(innen) bei Meisterschaften

W 5.1 Allgemein

Es können Wettkämpfer(innen) ab der Altersklasse Jugend in der nächst höheren Altersklasse starten. Diese Regelung gilt bis zur Altersklasse 7/8.
Starter der Altersklasse 11/12 können, in der Altersklasse 9/10 starten.

W 5.2 Mannschaften in den Klassen Junioren (weibl./männl.) und Frauen/Männer

Die Mannschaftsstärke im Seesportmehrkampf beträgt 8 bis 12 Wettkämpfer(innen).
Für die Mannschaftswertung kommen in jeder Disziplin die 8 besten Wettkämpfer(innen) in die Wertung.

W 5.3 Mannschaften in den Klassen Mädchen und Jungen

Eine Mannschaft besteht aus 2 bis 3 Wettkämpfer(n)(innen).
Für die Mannschaftswertung kommen in jeder Disziplin die zwei besten Einzelstarter(innen) in die Wertung.

W 5.4 Mannschaften beim Langstreckenrudern

Bei Deutschen Meisterschaften können neben den unter Punkt 4 beschriebenen Mannschaften auch Mixmannschaften (weibliche und männliche Rudergasten) an den Start gehen, wobei dann mindestens 50 % der Rudergasten weiblich sein müssen.

Sportler(innen) aus den Altersklassen 1 bis 3 sind beim Langstreckenrudern nicht startberechtigt.

W 5.5 Mannschaften beim Ixylonmehrkampf

Wettkämpfer und Wettkämpferinnen können zusammen in einer Mannschaft starten. Wettkämpfer(innen) aus den Altersklassen 1 und 2 sind beim Ixylonsegeln nicht startberechtigt.

Treten Wettkämpfer(innen) aus den Altersklassen 3 bis 6 zusammen mit Wettkämpfer(innen) aus den Altersklassen 7 bis 12 in einer Mannschaft an, so werden die Einzelleistungen gemäß Altersklasse bewertet, die Mannschaft jedoch in der Klasse SENIOREN.

W 5.6 Mannschaften beim 420'er - Mehrkampf

Wettkämpfer und Wettkämpferinnen können zusammen in einer Mannschaft starten. Sportler aus den Altersklassen 1 und 2 sind beim 420'er - Segeln nicht startberechtigt.

Die Mannschaften werden grundsätzlich in der Klasse SENIOREN gewertet.

W 6 Inhalt der Wettkämpfe

W 6.1 Standarddisziplinen bei Deutschen Meisterschaften im Seesportmehrkampf sind

- Knoten auf der Knotenbahn
- Wurfleinerwerfen
- 100 Meter Schwimmen
- 1 000 Meter Kutterrudern
- 250 Meter Dinghyrudern
- Tauklettern
- Geländelauf
- Segeln [Bootsklassen entsprechend Teil D]
- 5 000 Meter Kutterrudern

Mädchen Jungen			Jugend männlich	
Jugend weiblich	600 m		Männer ü35	1 000 m
Frauen ü35 Frauen ü45			Männer ü45	
Junioren weiblich Frauen	800 m		Junioren Männer	1 500 m

Weitere Disziplinen können außerhalb der Deutschen Meisterschaften ausgeschrieben werden.

W 6.2 Sonstige Wettkämpfe

Für Pokal-, Vergleichs- und Traditionswettkämpfe sowie für Meisterschaften auf unteren Ebenen (Landes- bzw. Vereinsmeisterschaften) kann der Veranstalter andere Mannschaftsstärken bzw. -zusammensetzungen festlegen. Die Anzahl der zu wertenden Wettkämpfer(innen) ist in der Ausschreibung festzulegen.

W 7 Die Ausschreibung

W 7.1 Die Ausschreibung muss enthalten:

- Art des Wettkampfes
- den Veranstalter und den mit der Durchführung Beauftragten (Ausrichter)
- Form und auszutragende Disziplinen
- Zusammensetzung der Mannschaften
- Höhe der Startgelder und der Nachmeldegebühren
- Höhe der sonstigen Unkostenbeiträge
- Anschrift der Meldestelle
- Datum des Meldeschlusses
- Zeit und Ort der Anmeldung
- Verpflegung und Unterkunft der Wettkämpfer(innen)
- Hinweis auf geltende Wettkampfbestimmungen
- besondere Bekanntgaben
- Teilnahmebedingungen und zu erringende Titel und Preise

W 7.2 Termine

Bei Deutschen Meisterschaften sind die Ausschreibungen mindestens 8 Wochen, bei anderen Wettkämpfen mindestens 4 Wochen, vor dem Termin des Meldeschlusses zu veröffentlichen.

Der Termin des Meldeschlusses ist 14 Tage vor Wettkampftermin und in der Ausschreibung als Datum anzugeben.

W 8 Teilnahmemeldung und -gebühren

Die Meldung hat bis zum Termin des Meldeschlusses zu erfolgen.

Mit der Teilnahmemeldung werden die Wettkampfordnung, die Ausschreibung und alle anderen bis dahin erlassenen Wettkampfbestimmungen anerkannt.

W 9 Titel und Preise

W 9.1 Bei Deutschen Meisterschaften

Mindestausstattung des Ausrichters:

- W 9.1.1** Deutscher Meister im Seesportmehrkampf in der Mannschaftswertung.
Er erhält einen Pokal, eine Urkunde und je Mannschaftsmitglied eine Goldmedaille.
- W 9.1.2** Deutsche(r) Meister(in) im Seesportmehrkampf in der Einzelwertung.
Er(Sie) erhält eine Urkunde, eine Goldmedaille und einen Pokal.
- W 9.1.3** Die Zweit- und Drittplazierten in der Mannschaftswertung erhalten eine Urkunde, und je Mannschaftsmitglied eine Silber- bzw. Bronzemedaille.
- W 9.1.4** Die Zweit- und Drittplazierten in der Einzelwertung erhalten jeweils eine Urkunde und eine Silber- bzw. Bronzemedaille.
- W 9.1.5** Die ersten 3 Wettkämpfer(innen) in Disziplinen mit Einzelwertung erhalten jeweils eine Urkunde.

- W 9.1.6** Bei Meisterschaften im Ixylonmehrkampf erfolgt eine Auszeichnung entsprechend den Punkten W 9.1.1 und W 9.1.3, sowie in der Disziplinenwertung Segeln entsprechend W 9.1.5
- W 9.1.7** Bei Meisterschaften im Optimistenmehrkampf erfolgt eine Auszeichnung entsprechend den Punkten W 9.1.2 und W 9.1.4, sowie in der Disziplinenwertung Segeln entsprechend W 9.1.5

- W 9.1.8** Bei Meisterschaften im Kuttersegeln und im Kutterlangstreckenrudern erfolgt eine Auszeichnung entsprechend den Punkten W 9.1.1 und W 9.1.3.

W 9.2 Bei anderen Wettkämpfen

Die zu erwerbenden Titel und Preise werden vom Veranstalter bzw. Ausrichter festgelegt.

W 10 Wettkampfanweisungen

Die Wettkampfbestimmungen der Sportordnung (SO) können zu jedem Wettkampf durch schriftlich ausgearbeitete Anweisungen ergänzt, aber nicht in ihren Grundsätzen geändert werden.

Diese Anweisungen sind von dem(der) Hauptwettkampfleiter(in) zu erlassen. Die Wettkampfanweisungen müssen allen zur Teilnahme am Wettkampf zugelassenen Mannschaften ausgehändigt werden.

TEIL D WETTKAMPFREGELN DER DISZIPLINEN

D 1 Allgemeine Festlegungen

D 1.1 Startkommandos

Der(Die) Starter(in) oder der(die) Wettkampfleiter(in) der Disziplin erläutert vor dem ersten Start des Feldes und/ oder vor dem ersten Durchgang einer Altersklasse bzw. eines Durchganges sein(ihr) Startkommando.

Wenn nicht näher beschrieben, so beginnen die einzelnen Läufe immer mit der Erläuterung:

„Mein Kommando lautet, Achtung >>KOMMANDO<<“,

danach erfolgt der eigentliche Start mit:

„Mein Kommando gilt, Achtung >> KOMMANDO<<“.

>>KOMMANDO<< steht dabei für das Wort „Null“ oder ein Schallsignal.

D 1.2 Fehlstarts

Wettkämpfer(innen) oder Mannschaften, welche 2 Fehlstarts verursachen, werden disqualifiziert.

Erfolgt ein 3. Fehlstart, so wird das Feld oder der(die) Wettkämpfer(in) nicht zurückgerufen.

Wettkämpfer(innen) oder Mannschaften, die in den Disziplinen Knoten, Geländelauf, Schwimmen sowie in beiden Kletterarten den 3. Fehlstart verursachen, erhalten eine Strafzeit.

D 1.3 Überschreiten der Ziellinie

Die Zeit wird gestoppt, wenn ein Teil des Rumpfes die Ziellinie überquert hat.

D 1.4 Beendigung des Laufes

Der Lauf ist beendet, wenn der(die) Sportler(in) oder wenn bei Ruderdisziplinen das Boot mit seinem gesamten Rumpf die Ziellinie passiert hat.

D 1.5 Behinderungen

Wird ein Sportler durch äußere Umstände behindert, die er nicht zu vertreten hat, kann ihm seitens des WKL der Disziplin eine Wiederholung der Übung eingeräumt werden. Über die Wiederholung entscheidet ausschließlich der WKL.

Gewertet wird stets die wiederholte Übung.

D 1.6 Weitere Regelungen

Absichtliche Frühstarts führen in jedem Falle zur Disqualifikation in der jeweiligen Disziplin.

Begleiten gestarteter Wettkämpfer(innen) oder Mannschaften ist verboten.

Bei Nichteinhaltung obliegt es dem Wettkampfleiter die begleitende Person mit geeigneten Sanktionen zu belegen, die ein Begleiten verhindern. In schwerwiegenden Fällen ist ein Ausschluss des Begleiters, vom gesamten Wettkampf möglich. Die Entscheidung in diesem Fall trifft der Hauptwettkampfleiter.

Disqualifikationen für das Nichtabsolvieren einer Übung beziehen sich in jedem Falle nur auf die entsprechende Disziplin.

D 2 Kutterrudern Klasse ZK 10

D 2.1 Kurzstrecken bis 2 000 Meter

D 2.1.1 Allgemein

Es sollten mindestens zwei, besser jedoch vier oder mehr Bahnen zur Verfügung stehen.

Ist dies aus den örtlichen Gegebenheiten nicht möglich, so kann in Ausnahmefällen ein Einzelstart erfolgen.

D 2.1.2 Streckenführung

Der Wettkampf kann mit beliebiger Streckenführung ausgetragen werden, jedoch muss die Strecke so markiert sein, dass der zu steuernde Kurs durch Bojen oder Zeichen einwandfrei ausgemacht werden kann und jede Verwechslung ausgeschlossen ist. Die Mindestbreite jeder Bahn sollte 12 Meter betragen.

Begegnen sich zwei Boote auf Gegenkurs, muss jedes nach Steuerbord ausweichen. Das überholende Boot ist ausweichpflichtig. Der Überholvorgang hat grundsätzlich auf der äußeren Seite des Kurses statt zu finden.

D 2.1.3 Vorstart

5 Minuten vor der angesetzten Startzeit ruft der(die) Starter(in) die Boote zum Start. Das Kommando lautet:

"Zum Start!".

Auf dieses Kommando hin haben die Boote ihre Startplätze einzunehmen und sich nach den Weisungen des(der) Starters(in) zu richten.

D 2.1.4 Start

Alle Boote werden mit ausgerichteten Bugspitzen gestartet.

Nach Ausrichtung der Kutter erfolgt das Ankündigungskommando:

"Klar zum Rees!".

Gleichzeitig wird die Startflagge gehoben.

Das Startkommando wird unmittelbar nach dem Ankündigungskommando gegeben und lautet:

"Null!",

dabei wird die Startflagge ruckartig gesenkt.

Wenn ein Einzelstart erfolgt, findet das Startsystem des Langstreckenruderns Anwendung.

D 2.1.5 Unklarmeldung

Nach dem Kommando "Zum Start!" kann der(die) Kutterführer(in) dem(der) Starter(in) durch Schwenken einer Flagge anzeigen, dass das Boot nicht klar zum Start ist.

Das Kommando "Zum Start!" wird aufgehoben und wiederholt, wenn die Klarmeldung erfolgt ist.

D 2.1.6 Fehlstart

Wird auf Fehlstart erkannt, müssen die Boote unmittelbar nach dem Fehlstart zurückgerufen werden. Der Rückruf erfolgt durch optisches und akustisches Signal. Nach einem zweiten Fehlstart werden die Boote nicht zurückgerufen.

Die Mannschaft, die den 2. Fehlstart verursacht hat, erhält 10 Strafsekunden.

D 2.1.7 Behinderung

Behindert ein Boot ein anderes, so erhält es 20 Sekunden Strafzeit. Wenn durch eine Handlung die Zielplazierung eines Bootes nicht durch sein eigenes Verschulden entscheidend beeinträchtigt wurde, kann die Wettkampfleitung eine andere, angemessene Regelung treffen.

D 2.1.8 Wiederholung eines Rennens

Muss ein Rennen abgebrochen werden, geschieht dieses durch optisches und akustisches Signal. Die Boote haben dann die weiteren Anordnungen der Kampfrichter(innen) abzuwarten. Das Rennen kann sofort oder später wiederholt werden.

Das Ergebnis des letzten Rennens zählt für die Wertung.

D 2.1.9 Totes Rennen

Passieren mehrere Boote zeitgleich die Ziellinie, so werden sie gemeinsam auf einen Platz gesetzt. Ist für ein Rennen ein Sonderpreis ausgesetzt, muss das Rennen mit den zeitgleichen Booten wiederholt werden.

D 2.1.10 Bewertung

Altersklasse	1 440 Punkte		Zu-/Abschlag pro Sekunde
	1 000 Meter	2 000 Meter	
Junioren weiblich	7:30 min	15:30 min	16 Punkte
Frauen	7:00 min	15:00 min	
Junioren männlich	6:30 min	13:00 min	
Männer	6:00 min	12:30 min	

D 2.2 Langstreckenrudern über 2 000 Meter**D 2.2.1** Streckenführung

In den Streckenführungsplan werden die Kutterführer(innen) eingewiesen. Start und Ziel sowie die Wendemarken müssen deutlich gekennzeichnet sein.

D 2.2.2 Startfolge

Hat ein Kurzstreckenrudern stattgefunden, starten die Boote in umgekehrter Reihenfolge ihrer Platzierung zum Langstreckenrudern.
Hat kein Kurzstreckenrudern stattgefunden, wird die Startfolge ausgelost.
Bei Meisterschaften werden die Ergebnisse des Vorjahres ebenfalls in umgekehrter Reihenfolge zu Grunde gelegt, wobei der Bestplatzierte in jedem Falle als Letzter startet.
Für Mannschaften, die im Vorjahr nicht am Start waren, werden die Startplätze davor ausgelost.

D 2.2.3 Start

Nach Möglichkeit sollte der Start aus dem Stand erfolgen.
Ein an einer Seite festes Startseil von mindestens 5 Metern Länge wird dem(der) Kutterführer(in) gereicht, dieses hat er(sie) bis zum eigentlichen Startkommando festzuhalten.
Ist es aus den örtlichen Gegebenheiten nicht möglich einen festen Start durchzuführen, so kann in Ausnahmefällen ein fliegender Start über eine klar erkennbare Startlinie (Peilmarken) erfolgen.
Eine Minute vor dem 1. Start erfolgt das Vorstartsignal.
Von dem(der) Starter(in) wird die Zeit in Sekunden bis zum Start laut ausgezählt (30, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1).
15 Sekunden vor dem Start wird die Startflagge gehoben.
"Null!" oder ein Schuß ist das Startkommando, und die Flagge wird ruckartig gesenkt.
Das nächste Boot wird entsprechend dem Startabstand in der gleichen Art gestartet.

D 2.2.4 Fehlstart

Rudert eine Mannschaft ohne Erreichen des Startseils los, so erhält sie 20 Strafsekunden.
Versucht eine Mannschaft nicht ernsthaft das Startseil zu erreichen und erlangt so einen Vorteil, der größer als die Strafzeit ist, wird die Mannschaft disqualifiziert.
Überquert beim fliegenden Start ein Boot vor dem Startkommando die Startlinie, erhält es 20 Sekunden Strafzeit.
Beträgt der erlangte Vorteil mehr als 20 Sekunden, so wird die Mannschaft disqualifiziert.

D 2.2.5 Ausweichregeln

Begegnen sich zwei Boote auf Gegenkurs, muss jedes nach Steuerbord ausweichen. Das überholende Boot ist ausweichpflichtig. Der Überholvorgang hat grundsätzlich auf der äußeren Seite des Kurses statt zu finden.

D 3 Dinghyrudern bis 500 Meter**D 3.1** Mannschaft

Das Dinghyrudern ist nur für Mädchen und Jungen auszuschreiben.
Beim Dinghyrudern ist die Mannschaftsstärke im Boot freigestellt, wobei in jedem Falle die Pinne besetzt sein muss.

D 3.2 Streckenlänge

Bei Meisterschaften beträgt die zu rudernde Strecke 250 Meter und muss gerade verlaufen.
Die Bahnen sollten zweifelsfrei erkennbar sein, und die Mindestbreite je Bahn sollte 6 Meter betragen.
Dabei ist ein Einzelstart möglich.

D 3.3 Vorstart

5 Minuten vor der angesetzten Startzeit ruft der(die) Starter(in) die Boote zum Start. Das Kommando lautet:
"Zum Start!"
Auf dieses Kommando hin haben die Boote ihre Startplätze einzunehmen und sich an die Weisungen des(der) Starters(in) zu halten.

D 3.4 Start

Alle Boote werden mit ausgerichteten Bugspitzen gestartet.
Nach Ausrichtung der Dinghys erfolgt das Ankündigungskommando:
"Klar zum Rees!"
Gleichzeitig wird die Startflagge gehoben.
Das Startkommando wird unmittelbar nach dem Ankündigungskommando gegeben und lautet:
"Null!",
dabei wird die Startflagge ruckartig gesenkt.

D 3.5 Unklarmeldung

Nach dem Kommando "Zum Start!" können die Bootssteuerer(innen) dem(der) Starter(in) durch Schwenken einer Flagge zeigen, dass das Boot nicht klar zum Start ist.
Das Kommando "Zum Start" wird aufgehoben und wiederholt, wenn die Klarmeldung erfolgt ist.

D 3.6 Fehlstart

Wird auf Fehlstart erkannt, müssen die Boote unmittelbar nach dem Fehlstart zurückgerufen werden. Der Rückruf erfolgt durch optisches und akustisches Signal. Nach einem 2. Fehlstart werden die Boote nicht zurückgerufen. Die Mannschaft, die den 2. Fehlstart verursacht hat, erhält 10 Strafsekunden.

D 3.7 Behinderung

Behindert ein Boot ein anderes, so erhält es 20 Sekunden Strafzeit. Wenn durch eine Handlung die Zielpazierung eines Bootes nicht durch sein eigenes Verschulden entscheidend beeinträchtigt wurde, kann die Wettkampfleitung eine andere, angemessene Regelung treffen.

D 3.8 Wiederholung eines Rennens

Muss ein Rennen abgebrochen werden, geschieht dieses durch optisches und akustisches Signal. Die Boote haben dann die weiteren Anordnungen der Kampfrichter(innen) abzuwarten. Das Rennen kann sofort oder später wiederholt werden. Das Ergebnis des letzten Rennens zählt für die Wertung.

D 3.9 Totes Rennen

Passieren mehrere Boote zeitgleich die Ziellinie, so werden sie gemeinsam auf einen Platz gesetzt. Ist für ein Rennen ein Sonderpreis ausgesetzt, muss es mit den zeitgleichen Booten wiederholt werden.

D 3.10 Bewertung

Die Zeiten gelten jeweils für Mädchen und Jungen.

Streckenlänge	360 Punkte	Zu-/Abschlag pro Sekunde
250 Meter	4:00 min	4 Punkte
500 Meter	8:30 min	

D 4 Knoten

D 4.1 Benennung der Knoten

Das Knoten wird an der Knotenbahn (Gestell) durchgeführt. Zur Anwendung kommen:

Achtknoten	Webeleinstek
Kreuzknoten	Zimmermannstek
einfacher Pahlstek	Rohringstek
Stopperstek	Rundtörn mit zwei halben Schlägen
Slipstek	doppelter Schotstek

D 4.2 Aufbau der Wettkampfanlage

Die Strecke zwischen Start- und Ziellinie beträgt 10 Meter. Das Gestell sollte innerhalb dieser 10 Meter so angeordnet sein, das ein An- und Ablauf gewährleistet ist. Der Abstand zwischen den einzelnen Gestellen muss bei Deutschen Meisterschaften mind. 1,10 Meter betragen. Das Rundholz für den Zimmermannstek hat einen Durchmesser von 90 mm ±20 mm.

D 4.3 Tampen

D 4.3.1 Beschaffenheit

An der Knotenbahn sollten Tampen in einer Stärke von 12 bis 18 Millimeter und in einer Länge von 1 400 ± 250 Millimeter für Achtknoten, Slip-, Webelein- und Rohringstek, sowie Rundtörn Verwendung finden. Alle anderen Tampen sind in einer Länge von 2 000 ± 250 Millimeter bereitzustellen. Alle freien Enden müssen betakelt oder mit einer gleichwertigen Markierung versehen sein. Der Takling oder die Markierung dürfen nicht länger sein als die doppelte Tampenstärke.

D 4.3.2 Anordnung

Alle Tampen liegen gestreckt entsprechend der Anordnung. Ausgenommen davon sind die Tampen für Acht- und Kreuzknoten sowie der Zimmermannstek. Tampen, welche in der Ausgangsstellung über das Gestell gelegt sind, müssen dort mittig liegen.

Knoten	Anordnung der Tampen
Achtknoten	An beiden Enden frei, mit Mittelmarkierung.
Kreuzknoten	An einem Ende fest, die Verbindung zum Kreuzknoten erfolgt mit dem freien Ende der Leine, an der der Achtknoten gefertigt wurde.
Einfacher Pahlstek	Ein Ende ist fest. Das gefertigte Auge des Pahlstek ist komplett über den Poller zu legen. Die Lage des losen Endes (innen oder außen) ist freigestellt.
Stopperstek	Das am Gestell befestigte Grundtau muss aus deutlich stärkerem Material bestehen als der zum fertigen des Knoten benutzte Tampen von dem ein Ende fest ist.
Slipstek	An beiden Enden frei.
Webeleinstek	An beiden Enden frei.
Zimmermannsstek	Ein Ende ist fest.
Rohringstek	An beiden Enden frei.
Rundtörn mit zwei halben Schlägen	An beiden Enden frei.
Doppelter Schotstek	Der Knoten ist zwischen dem losen Ende eines am Gestell befestigten Tampen und einem vorgefertigten Auge zu erstellen. Dieses Auge muss aus deutlich stärkerem Material bestehen als der gesteckte Tampen und am Gestell befestigt sein. Am oberen Ende des Auges befindet sich eine Markierung.

Alle Knoten müssen festgezogen und klar erkennbar gefertigt sein, nebeneinander liegende Parten müssen parallel sein.
Taklinge und Markierungen müssen deutlich außerhalb der Knoten sein.

D 4.4 Verlauf der Übung

D 4.4.1 Vorbereitung

Wettkämpfer(innen), die mit der Anordnung und/oder der Lage einzelner Tampen auf der ihnen zugewiesenen Bahn nicht einverstanden sind, können diese vor dem Start durch den(die) für ihre Bahn zuständige(n) Zeitnehmer(in) korrigieren lassen.

D 4.4.2 Absolvieren der Bahn

Die Wettkämpfer(innen) nehmen hinter der Startlinie so Aufstellung, dass jede(r) Wettkämpfer(in) vor seiner Bahn steht. Nach dem Startkommando laufen die Wettkämpfer(innen) zur Bahn, fertigen die Knoten entsprechend der an der Musterbahn des Veranstalters erhaltenen Einweisung und überschreiten die Ziellinie.

D 4.4.3 Nachbereitung

Nach Überschreiten der Ziellinie bleiben die Wettkämpfer(innen) hinter ihrer Bahn stehen und öffnen nach erfolgter Knotenkontrolle und dem Kommando des(der) Wettkampfleiter(s)(in) ihre Bahn.
Anschließend hat der(die) Wettkämpfer(in) das Recht das Protokoll einzusehen.

D 4.5 Knotenkontrolle

Die Knoten werden nur auf Sicht kontrolliert.
Nach dem Überschreiten der Ziellinie und vor dem zentralen Kommando zum Öffnen der Knoten hat nur der(die) Wettkämpfer(in) nach Aufforderung durch den(die) Wettkampfleiter(in) das Recht, die von ihm(ihr) gefertigten Knoten zu berühren.
Über Fehler entscheidet der(die) Kampfrichter(in) in der Bahn während der Kontrolle. Die festgestellten Fehler werden dem(der) Wettkämpfer(in) mitgeteilt und auf Wunsch gezeigt. Zugproben sind nicht zulässig.

D 4.6 Strafbestimmungen

Für jeden falschen oder nicht gefertigten Knoten erhält der(die) Wettkämpfer(in) eine Strafzeit von 20 Sekunden.
Bei vertauschten Knoten, Slipstek und Webeleinstek oder Rohringstek und Rundtörn, wird jeweils ein Fehler gewertet, wenn diese fehlerfrei geknotet wurden.
Beim 3. Fehlstart erhält der(die) Verursacher(in) 10 Sekunden Strafzeit.

D 4.7 Bewertung

AK	180 Punkte	Ab-/Zuschlag pro Sekunde
Mädchen	0:45 min	3 Punkte
Jungen	0:50 min	
Jugend weibl.	0:35 min	
Jugend männl.	0:40 min	
Junioren weibl.	0:30 min	
Junioren	0:33 min	
Frauen 1	0:30 min	
Männer 1	0:33 min	
Frauen 2	0:30 min	
Männer 2	0:33 min	
Frauen 3	0:40 min	
Männer 3	0:40 min	

D 4.8 Regelung bei Zeitüberschreitung

5 Sekunden nach dem Überschreiten der Null- Punkte- Zeit wird der Durchgang durch den Wettkampfleiter beendet. Alle Wettkämpfer die sich zu diesem Zeitpunkt noch in der Bahn befinden haben das Knoten einzustellen und die Bahn unverzüglich in Richtung Ziellinie zu verlassen.

D 5 Schwimmen

D 5.1 Wettkampfbahn

Das Schwimmen wird in 25- oder 50-Meter-Bahnen ausgetragen.
Die Bahnen sind voneinander abgegrenzt.

D 5.2 Start

Die Wettkämpfer(innen) begeben sich hinter die Startblöcke. Der(Die) Starter(in) hat sich zu überzeugen, ob alle für den Start vorgesehenen Wettkämpfer(innen) am Start sind und hat sie mit dem Kommando vertraut zu machen.

Der Start hat wie folgt zu erfolgen:

• „Pfiff“ – Der(Die) Wettkämpfer(innen) begeben sich auf die Startblöcke an der hinteren Kante.

• „Bitte die Plätze einnehmen“ – Der(Die) Wettkämpfer(innen) begeben sich in die Startstellung.

Nach Einnahme der ruhigen Haltung gibt der(die) Starter(in) das Startkommando.

• „Pfiff“ – Das Rennen startet.

Den Wettkämpfern(innen) ist es freigestellt alternativ im Wasser bei gleichem Startprozedere zu starten.

D 5.3 Fehlstart

Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein(e) Wettkämpfer(in) vor dem Startkommando aus der Ruhestellung eine Bewegung nach vorn beginnt. Die Entscheidung, ob ein Fehlstart vorliegt oder nicht, liegt bei dem (der) Starter(in) und wird den Wettkämpfer(n)(innen) durch eine Fehlstartleine zwingend mitgeteilt.

D 5.4 Durchschwimmen der Strecke und Wenden

Die Wettkämpfer(innen) müssen die gesamte Strecke über Wasser schwimmen. Die Schwimmart ist beliebig, das Wechseln der Schwimmart ist erlaubt. Beim Startsprung und beim Wenden ist das Untertauchen erlaubt. Beim Wenden muss der(die) Schwimmer(in) mit einem beliebigen Körperteil die Beckenwand berühren. Der(Die) Wettkämpfer(in) beendet das Schwimmen, wenn er(sie) mit einer Hand am Ziel die Beckenwand in seiner Bahn berührt.

D 5.5 Ermittlung der Ergebnisse

Die Ergebniszeit wird gemessen vom Zeitpunkt des Startkommandos bis zum Zeitpunkt, an dem der(die) Wettkämpfer(in), in der Staffel der(die) Letzte, das Ziel in seiner Bahn erreicht hat. Zu dieser Zeit kann noch eine Strafzeit addiert werden. Die Strafzeit und die reine Schwimmzeit müssen aus dem Wettkampfprotokoll eindeutig ersichtlich sein. Grundlage für die Bewertung ist die Gesamtzeit.

D 5.6 Regelverstöße und Strafen

D 5.6.1 Ein(e) Wettkämpfer(in), der(die) bei der Wende nicht die Beckenwand berührt hat, wird von dem(der) Wettkampfleiter(in) disqualifiziert.

D 5.6.2 Ein(e) Wettkämpfer(in), der(die) den 3 Fehlstart verursacht, erhält 10 Sekunden Strafzeit.

D 5.6.3 Ein(e) Wettkämpfer(in) der(die) während des Schwimmens auf eine andere Bahn gerät und den(die) regulär auf dieser Bahn Schwimmende(n) dabei behindert, wird von dem(der) Wettkampfleiter(in) disqualifiziert. Wird durch einen derartigen Verstoß das Ergebnis des(der) behinderten Wettkämpfer(s)(in) beeinträchtigt, so ist der(die) Wettkampfleiter(in) berechtigt, diesem(dieser) einen Versuch in einem der folgenden Läufe zu gestatten. Für die Wertung zählt dann sein(ihr) letzter Lauf.

D 5.7 Bewertung

AK	180 Punkte	Zu-/Abschlag pro Sekunde
Mädchen	1:30 min	2 Punkte
Jungen	1:30 min	
Jugend weibl.	1:20 min	
Jugend männl.	1:10 min	
Junioren weibl.	1:12 min	
Junioren	1:00 min	
Frauen 1	1:12 min	
Männer 1	1:00 min	
Frauen 2	1:15 min	
Männer 2	1:10 min	
Frauen 3	1:40 min	
Männer 3	1:15 min	

D 6 Geländelauf

D 6.1 Start

Beim Geländelauf kann ein Einzel-, Gruppen- oder Mannschaftsstart erfolgen. Entsprechend der örtlichen Bedingungen ist die Festlegung darüber in der Ausschreibung oder Wettkampfanweisung zu treffen. Zur Vorbereitung des Starts nehmen die Wettkämpfer(innen) an der 2 Meter vor dem Start befindlichen Sammellinie Aufstellung, der(die) Starter(in) erläutert sein(ihr) Startkommando. Im Start- und Zielbereich ist eine Gasse anzuordnen und kenntlich zu machen. Diese umfasst den Bereich ca. 10 Meter vor und hinter der Start- und Ziellinie. Dieser Bereich ist für Wettkämpfer(innen) die sich nicht im durchgeführten Rennen befinden, Betreuer und Zuschauer gesperrt.

D 6.2 Fehlstart

Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein(e) Wettkämpfer(in) vor dem Startsignal ein Bein vom Boden nimmt oder zu laufen beginnt. Die Wettkämpfer(innen), die den 3. Fehlstart verursacht haben, erhalten 10 Sekunden Strafzeit.

D 6.3 Regelverstöße und Strafen

Ein(e) Läufer(in), der(die) die Bahn verläßt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, einen anderen bewußt anstößt, ihn schneidet oder mit dem Körper rammt, wird disqualifiziert.

D 6.4 Bekleidung

Das Laufen mit freiem Oberkörper, barfuß oder mit Spikes ist nicht gestattet.

D 6.5 Bewertung

AK	Streckenlänge	180 Punkte	Zu-/Abschlag pro Sekunde
Mädchen	600 Meter	2:15 min	1,5 Punkt
Jungen	600 Meter	2:15 min	
Jugend weibl.	600 Meter	2:05 min	
Jugend männl.	1 000 Meter	3:20 min	
Junioren weibl.	800 Meter	2:50 min	
Junioren	1 500 Meter	4:55 min	
Frauen 1	800 Meter	2:50 min	
Männer 1	1 500 Meter	4:45min	
Frauen 2	600 Meter	2:10 min	
Männer 2	1 000 Meter	3:05 min	
Frauen 3	600 Meter	2:40 min	
Männer 3	1 000 Meter	3:30 min	

D 7 Tauklettern

D 7.1 Allgemein

Das Tauklettern kann als Staffelwettkampf oder als Einzelwettbewerb durchgeführt werden. Die Festlegung ist in der Ausschreibung zu treffen.

D 7.2 Wettkampfanlage

Ein Tau von 3,5 bis 5 Zentimeter Durchmesser ist in einer Höhe von 5 Metern zu befestigen. Ist eine Befestigung in dieser Höhe nicht möglich, so muss es in einer größeren Höhe befestigt werden, und in 5 Meter Höhe ist dann eine Markierung anzubringen. Das Tauende darf den Boden nicht berühren. Start und Ziel sind in 5 Meter Entfernung vom Tau zu markieren.

D 7.3 Verlauf der Übung

Die Wettkämpfer(innen) nehmen hinter der Startlinie Aufstellung. Nach dem Startkommando laufen die Wettkämpfer(innen) zum Tau, erklettern es bis auf 5 Meter Höhe und berühren mit einer Hand die Befestigung und/oder die angebrachte Markierung. Der anschließende Abstieg hat in jedem Falle Hand über Hand zu erfolgen. Das Tau darf erst losgelassen werden, nachdem der(die) Wettkämpfer(in) einen Fuß auf dem Boden hat. Abspringen ist verboten. Nach erfolgtem Abstieg überquert der(die) Wettkämpfer(in) die Ziellinie.

D 7.4 Regelverstöße und Strafen

Überschreitet ein(e) Wettkämpfer(in) vor dem Startkommando die Startlinie, liegt ein Fehlstart vor. Der(Die) Wettkämpfer(in), der(die) den 3. Fehlstart verursacht hat, bekommt 5 Sekunden Strafzeit. Rutscht ein(e) Wettkämpfer(in) nach dem Erklettern und Berühren der Markierung das Tau herab, oder springt er(sie) vor Erreichen des Bodens ab, erhält er(sie) 10 Sekunden Strafzeit. Gelingt es eine(m)(r) Wettkämpfer(in) nicht, das Tau zu erklettern, wird er(sie) disqualifiziert.

D 7.5 Bewertung

AK	180 Punkte	AK	180 Punkte	Zu-/Abschlag pro Sekunde
Mädchen	15 s	Jungen	15 s	5 Punkte
Jugend weibl.	13 s	Jugend männl.	10 s	
Junioren weibl.		Junioren männl.		
Frauen 1	15 s	Männer 1	12 s	
Frauen 2		Männer 2		
Frauen 3		Männer 3		

D 8 Wurfleinerwerfen**D 8.1** Aufbau der Wettkampfanlage

Das Wurfleinerwerfen wird als Weitwurf auf einer unbefestigten, ebenen Fläche, in einer 5 Meter breiten und mindestens 40 Meter langen Gasse über eine Reling von 80 Zentimeter Höhe durchgeführt.

Lotrecht unterhalb der Reling auf dem Boden ist eine Fußreling anzubringen (z.B. ein Balken von mind. 40 mm x 40 mm), die nicht betreten werden darf.

Vor der Reling ist ein Abwurfsektor von 5 mal 5 Metern zu markieren.

Es können mehrere Gassen nebeneinander angeordnet sein.

Die Masse des Wurfleinenbeutels beträgt 450 - 500 Gramm, die Länge der

Wurfleine beträgt mindestens 40 Meter. Die Stärke der Leine beträgt 6 bis 8 Millimeter.

Das Ende der Wurfleine ist an der Reling befestigt. Bei Bedarf kann der(die) Wettkämpfer(in) 10 Meter lange Zusatzstücke bei dem(der) Wettkampfleiter(in) anfordern und dieses am Ende der Wurfleine und an der Reling befestigen.

D 8.2 Verlauf der Übung

Jede(r) Wettkämpfer(in) hat 2 Würfe und dafür 5 Minuten Zeit, wobei der beste Wurf gewertet wird.

Vor dem 1. Wurf liegt die Wurfleine ausgezogen ohne Schlaufen und Knoten mittig in der Gasse.

In den Altersklassen Mädchen und Jungen wird die Leine auf eine Länge von 20 Metern (auf Wunsch des Wettkämpfers auch 40 Meter), in allen anderen Altersklassen auf eine Länge von 40 Metern, ausgezogen.

Wurden die in Punkt D 9.1 beschriebenen Zusatzstücke angefordert, so erfolgt deren Befestigung innerhalb der 5 Minuten Zeitfrist.

Nach dem Startkommando ist die Wurfleine von dem(der) Wettkämpfer(in) selbst einzuholen und aufzuschließen, wobei Leinenmaterial, welches nicht in der Hand aufgeschossen wird, im Abwurfsektor abzulegen ist.

Es ist dem(der) Wettkämpfer(in) freigestellt, ob die Wurfleine über oder unter der Reling eingeholt wird.

Der Wurfstil ist beliebig, aber ein Kreisschwingen, eine Körperdrehung um 360° oder der Abwurf mit dem Körperrücken zur Gasse sind verboten.

Der(Die) Wettkämpfer(in) hat während und nach der Übung seinen(ihren) Abwurfsektor nur nach hinten zu verlassen.

Durch den(die) Wettkampfleiter(in) wird bei Bedarf der Beginn, der letzten Minute, der Zeitfrist mitgeteilt.

D 8.3 Ermittlung der Weiten

Nach dem Einschlag wird an der der Reling nächsten Seite des Einschlagabdruckes eine Messmarkierung durch den(die) Weitennehmer(in) gesteckt. Bei einer deutlichen Unterschreitung des zweiten Wurfes gegenüber des ersten muss dieser nicht abgesteckt werden.

Diese dienen nach Abschluss der beiden Würfe dann als Nullpunkt für die Messungen.

Gemessen wird nur der weiteste Wurf, auf einen Zentimeter genau, im 90°- Winkel zur Bodenmarke unterhalb der Reling. Im Zweifelsfalle werden beide Würfe gemessen, jedoch nur der weiteste im Protokoll vermerkt.

D 8.4 Besonderheiten

Verlässt der Wurfleinenbeutel die Gasse, so wird der Schnittpunkt der Wurfleine mit der Gassenbegrenzung in unberührten Zustand als Weite für diesen Wurf markiert. Bei mehreren Schnittpunkten wird der am nächsten zur Abwurfline liegende markiert. Die Gassenbegrenzung gehört nicht zur betroffenen Bahn.

Springt der Wurfleinenbeutel nach dem Auftreffen außerhalb der Gasse, wieder in die Gasse und die Wurfleine bildet keinen Schnittpunkt mit der Gassenbegrenzung, so erhält der(die) betroffene Sportler(in) einen zusätzlichen Versuch. Die Zeitfrist wird hierbei um 2:30 Minuten verlängert.

D 8.5 Regelverstöße und Strafen

Übertritt der(die) Wettkämpfer(in) die Bodenmarke unterhalb der Reling, so wird dieses sofort dem(der) Wettkämpfer(in) und dem(der) Weitennehmer(in) angesagt und dieser Wurf nicht markiert und nicht gewertet.

Gelingt es einem(r) Wettkämpfer(in) innerhalb der 5 Minuten Zeitfrist nicht den 2. Wurf abzuwerfen, so wird dieser nicht markiert und nicht gewertet.

Verlässt ein(e) Wettkämpfer(in) während der Durchführung seiner beiden Würfe den Abwurfsektor, so wird er(sie) disqualifiziert.

D 8.6 Bewertung

Ein(e) Wettkämpfer(in) kann in der Disziplin Wurfleinewerfen nur Punkte erlangen, wenn der Beutel mindestens die vorgegebene Mindestweite erreicht.

AK	Mindestweite	180 Punkte	Zu-/Abschlag pro Meter
Mädchen	5 Meter	20 Meter	5 Punkte
Jungen	8 Meter	23 Meter	
Jugend weibl.	9 Meter	25 Meter	
Jugend männl.	11 Meter	31 Meter	
Junioren weibl.	10 Meter	26 Meter	
Junioren	15 Meter	35 Meter	
Frauen 1	11 Meter	27 Meter	
Männer 1	20 Meter	38 Meter	
Frauen 2	8 Meter	24 Meter	
Männer 2	18 Meter	36 Meter	
Frauen 3	7 Meter	19 Meter	
Männer 3	11 Meter	30 Meter	

D 9 Segeln

D 9.1 Grundsatz

Der Deutsche Seesportverband übernimmt komplett die **"Wettfahrtregeln -Segeln-" (WR)** der International Sailing Federation (ISAF) in der jeweils gültigen Fassung.

In den Bootsklassen Kutter ZK 10, Ixylon, 420'er und Optimist ist im Segel die Segelnummer laut Messbrief und sämtliche Messmarken entsprechend Klassenvorschrift zu führen.

D 9.2 Klassenflaggen

Als Ankündigungssignale nach Regel 26 WR gelten

- für Kutter ZK 10 als Klassenflagge die Flagge "K",
- für Ixylon als Klassenflagge die Flagge "U",
- für Optimisten als Klassenflagge die Flagge „O“ und
- für 420'er als Klassenflagge die Flagge „V“

des Internationalen Flaggenalphabets.

D 9.3 Wertung

Für Deutsche Meisterschaften im Kuttersegeln, für Klassenregatten Kutter ZK 10 ist das Low-Point-System nach Anhang A der WR zwingend vorgeschrieben.

D 9.4 Abweichungen von der WR

In Abänderung der Regel 44 WR gilt für Kutter ZK 10 eine vollständig ausgeführte 360°-Drehung als Annahme einer Strafe.

D 10 Jollenmehrkampf

D 10.1 Wertung

Die Wertung erfolgt entsprechend des Anhang A der Wettfahrtregeln Segeln der ISAF.

Für die Bewertung der Landdisziplinen kommen die Punktevorgaben aus den Abschnitten D 4 bis D 8 zur Anwendung.

Nach Beendigung der Landdisziplinen werden die Ergebnisse der Mannschaften/Einzelstarter je Disziplin auf das Low-Point-System umgewandelt und mit den Wertungen der Segelläufe addiert. Dies ergibt die Gesamtwertung. Mannschaften/Einzelstarter die in den Landdisziplinen keine Wertung erreichen, werden bei der Umrechnung auf das Low-Point-System als „Nicht durchs Ziel gegangen“ (DNF) gewertet. Landdisziplinen können grundsätzlich nicht gestrichen werden.

In der Teildisziplin Segeln werden mindestens zwei, maximal vier Segelläufe durchgeführt. Bei vier durchgeführten Segelläufen wird der schlechteste Segellauf gestrichen.

Bei der Auflösung einer Punktgleichheit nach A 8 der WR Segeln sind die Platzierungen in den Landdisziplinen zu berücksichtigen.

T E I L T Bestimmungen zur Bootstechnik

Alle Klassenvorschriften und/ oder Baupläne bzw. Detailzeichnungen sind über das Generalsekretariat in Berlin-Grünau zu beziehen.

T 1 Kutter ZK 10

Für alle Wettfahrten innerhalb des Deutschen Seesportverbandes ist die Klassenvorschrift für den zehnrüdmigen Ruder- und Segelkutter ZK 10 bindend. Ausnahmen davon sind nicht zulässig.

Zu Ruderwettkämpfen ist in Abänderung des Punktes 18 folgende Mindestausrüstung an Bord mitzuführen:

- 1 Rettungsring
- 1 Signalhorn
- 1 Erste Hilfe Kasten
- 2 Festmacherleinen
- 1 Protestflagge „Flagge B“ des Flaggenalphabets.

T 2 Ixylon- Jolle

Der DSSV übernimmt die Klassenvorschrift des DSV für die Ixylon- Jolle mit allen dort getroffenen Regelungen in der jeweils gültigen Fassung.

T 3 Optimisten- Jolle

Der DSSV übernimmt die Klassenvorschriften der IODA bzw. DODV (Deutsche Optimist - Dinghy- Vereinigung) für Holz-, Holz-/Epoxy- bzw. Kunststoffboote in der jeweilig gültigen Fassung.

Für Boote welche vor dem 01. März 1995 gebaut und vermessen bzw. registriert wurden, gelten die Messvorschriften vom Tage der Erstvermessung.

Diese Regelung gilt bis auf Widerruf auch für Masten, Bäume, Ruder, Schwerter, Segel und Auftriebsbehälter.

T 4 Ruderdinghy

Die zur Verwendung kommenden Dinghy´s müssen mindestens die nachstehenden Bedingungen erfüllen

- 1 Ruderducht
- Aufnahme für ein paar Riemen (Dollen)
- Ruderblatt mit Pinne
- Bug- und Heckduchten als Lufttanks ausgebildet
- Tragfähigkeit mindestens 200 Kilogramm
- maximale Länge 5,00 Meter
- 1 Rettungsring
- 1 Festmacherleine.

Zu Deutschen Meisterschaften werden Dinghy´s der Typen „Favorit“ und „Dinghy 33“ vom VEB Yachtwerft Berlin bzw. deren Nachfolger genutzt.

Alle Dinghy´s, die zum Start gehen, müssen baugleich und mit gleichwertigem Zubehör ausgerüstet sein.

T 5 420'er - Jolle

Der DSSV übernimmt die Klassenvorschrift des DSV für die 420'er - Jolle mit allen dort getroffenen Regelungen in der jeweils gültigen Fassung.

T E I L B B E W E R T U N G

B 1 Auswertungsgrundsätze

In allen Disziplinen, bei denen die gemessene Zeit die Grundlage der Bewertung ist und die Zeitmessung per Handstoppung durchgeführt wird, erfolgt die Auswertung auf 0,1 Sekunden genau. Dabei werden die abgelesenen Werte der Stoppuhren komplett im Protokoll eingetragen und in der Auswertung nicht gerundet sondern abgeschnitten. (Beispiel: abgelesen und im Protokoll eingetragen 0,11 einzugeben 0,1 und abgelesen 0,19 einzugeben 0,1). Wird zur Zeitmessung eine elektronische Zeitnehmung verwendet, erfolgt die Auswertung auch mit 0,01 Sekunden Genauigkeit .

In Disziplinen, in denen die gemessene Weite die Grundlage bildet, wird auf einen Zentimeter genau gemessen und gewertet.

B 2 Bewertungsarten

B 2.1 Wertungssysteme

Die Bewertung kann auf Grund der Zielstellung des Wettkampfes auf zwei Arten erfolgen.

- die Zeit – Punkte – Wertung
- das Low – Point – System.

B 2.2 Festlegungen

Für Deutsche Meisterschaften im Seesportmehrkampf kommt die Zeit- Punkte- Wertung zur Anwendung.

Bei Deutschen Meisterschaften im Jollenmehrkampf erfolgt die Wertung entsprechend D 10.

Pokalwettkämpfe ohne Segelwertungen sollten nach dem Zeit-Punkte-System gewertet werden.

B 3 Wertungen

B 3.1 Allgemein

Disqualifizierte oder nicht gestartete Wettkämpfer(innen) und Mannschaften erhalten 0 Punkte. Ausgenommen hiervon ist das Segeln.

B 3.2 Mannschaftstärken und deren Wertungen

Die Einzelergebnisse der Wettkämpfer(innen) einer Mannschaft werden zum Mannschaftsergebnis in den einzelnen Disziplinen zusammengefasst. Dieses erfolgt durch die Addition der Punkte der jeweils besten Einzelstarter(innen) einer Mannschaft.

AK	Bootsklasse	maximale Anzahl der Wettkämpfer(innen) pro Mannschaft	Wettkämpfer(innen) in der Wertung
1 bis 4	Optimist	1	1
3 bis 12	Ixylon/420'er	2	2
1 und 2	Dinghy	3	2
3 bis 12	Kutter ZK 10	12	8

Die Gesamtmannschaftswertung ergibt sich durch die Addition der Mannschaftsergebnisse in den Disziplinen.

Das Ergebnis in der Gesamteinzelwertung ergibt sich durch Addition der Punkte der einzelnen Disziplinen.

Gleiche Punktzahl ergeben gleiche Plätze, die entsprechende Anzahl der nachfolgenden Plätze wird freigelassen. (Ausgenommen ist hiervon das Segeln)

B 3.3 Zeit – Punkte – Wertung

Die einzelnen Wertungen ergeben sich aus den jeweiligen Tabellen im Teil D dieser Ordnung.

TEIL R Wettkampffregeln Seesport

R 1 Allgemeines

Die Wettkampffregeln Seesport sind eine verbindliche Festlegung. Sie dienen der Einhaltung der Regeln bei Wettkämpfen und der Wahrung der Rechte und Pflichten aller Wettkampfteilnehmer(innen) und Wettkampffunktionäre.

R 2 Bewerbung um Meisterschaften

Clubs oder Vereine welche sich für Deutsche bzw. Landesmeisterschaften bewerben haben die Bewerbungsunterlagen dafür bis zum 28. Februar des Vorjahres an das jeweilige Präsidium mit folgendem Inhalt einzusenden:

- Ort und Zeit der Meisterschaft
- Ausgeschriebene Disziplinen
- Stand der Abstimmung mit den zuständigen öffentlichen Ämtern
- Grobkonzeption mit Angabe der vorgesehenen Sport-, Unterkunfts-, und Verpflegungsstätten, sowie der Planung zum Einsatz der Sportgeräte
- Aufstellung der vorgesehenen Hauptwettkampfleiter(in) und Wettkampfleiter(innen) der ausgeschriebenen Disziplinen
- Vorabausgabe der Ausschreibung
- offenstehende mit dem Präsidium zu klärende Probleme

Eine Bestätigung über die Vergabe der Meisterschaft an einen Bewerber erfolgt durch das jeweilige Präsidium bis zum 31. Juli.

R 3 Der Ausrichter

R 3.1 Rechte und Pflichten bei Meisterschaften

Vergibt ein Präsidium eine Meisterschaft an einen Verein oder einen Club auf Grund seiner Bewerbung so ist dieser Verein oder Club der Ausrichter dieser Meisterschaft.

Der Veranstalter ist der jeweilige Verband.

Alle die Organisation und die Ablaufplanung betreffenden Angelegenheiten sind dem Ausrichter freigestellt. Er muß sich jedoch an die Vorgaben der Sportordnung, des jeweiligen Präsidiums sowie an seine Verpflichtungen und Angaben aus seiner Bewerbung halten.

Der Ausrichter ist verpflichtet:

- alle für den Wettkampf notwendigen Genehmigungen einzuholen
- eventuell notwendige Änderungen an der Ausschreibung mit dem Verantwortlichen des jeweiligen Verbandes abzustimmen
- bei der Bereitstellung von Bootstechnik für die Einhaltung der jeweils geforderten Mindestausrüstung und der jeweiligen Klassenvorschriften zu sorgen
- die Fristen einzuhalten
- das Abschlussprotokoll und die Protokolle über Protestverhandlungen innerhalb einer Woche beim jeweiligen Verband einzureichen

R 3.2 Rechte und Pflichten bei Pokalwettkämpfen

Ausrichter und Veranstalter bei Pokalwettkämpfen können identisch sein.

Der Ausrichter ist verpflichtet:

- alle für den Wettkampf notwendigen Genehmigungen einzuholen
- bei der Bereitstellung von Bootstechnik für die Einhaltung der jeweils geforderten Mindestausrüstung und der jeweiligen Klassenvorschriften zu sorgen

R 4 Rechtsinstanzen

Rechtsinstanzen sind:

- der(die) Hauptwettkampfleiter(in)
- die Wettkampf- bzw. Wettfahrtleitung (in der Folge nur noch Wettkampfleitung)
- das Sportgericht
- das Präsidium
- das Bundesgericht

R 5 Rechtsmittel

Rechtsmittel innerhalb der Wettkampftätigkeit auf dem Gebiet des Seesportmehrkampfes sind:

- Beschwerden
- Proteste
- Berufungen

R 6 Wettkampffunktionäre**R 6.1** Die Wettkampfleitung

Zur Wettkampfleitung gehören:

- Hauptwettkampfleiter(in)
- Stellvertreter(in) des(der) Hauptwettkampfleiter(in)
- Leiter(in) des Auswertungsbüros
- die Wettkampfleiter(innen) der einzelnen Disziplinen

R 6.2 Die Sportler(innen)vertretung

dazu gehören:

- Delegationsleiter der Vereine
- Mannschaftskapitän
- bei Einzelstarter(innen), der(die) einzelne Wettkämpfer(in) die ohne Delegationsleiter antreten

R 7 Aufgaben, Rechte und Pflichten der Wettkampfleitung**R 7.1** Allgemeines

Vom Veranstalter wird eine Wettkampfleitung eingesetzt.

Die Wettkampfleitung untersteht dem(der) Hauptwettkampfleiter(in), sie organisiert und leitet die Wettkämpfe. Alle Teilnehmer(innen) unterstehen den Anordnungen der Wettkampfleitung.

Die Wettkampfleitung hat alle Vorkehrungen zu treffen um einen ordnungsgemäßen Ablauf der Wettkämpfe zu gewährleisten.

Alle den Wettkampf betreffende Angelegenheiten bedürfen der Zustimmung der Wettkampfleitung.

R 7.2 Aufgaben

Für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe werden von der Wettkampfleitung

- Kampfrichter(innen)
- Zeit- und Weitennehmer(innen)
- Auswerter(innen) und
- Hilfskräfte

eingesetzt.

R 7.3 Zu den Aufgaben der Wettkampfleitung gehören:

- Herausgabe der Wettkampfdokumente
- Prüfung der Dokumente der Wettkämpfer(innen)
- Abnahme, Freigabe und weitere Kontrollen der Wettkampfanlagen und -geräte
- Kontrolle der Uhren und Anfertigung eines Uhrenprotokolls
- Leitung der Wettkämpfe
- Verhandlungen über Proteste
- Auswertung und die Bekanntgabe der Wettkampfergebnisse

R 7.4 Hauptwettkampfleiter(in)

Der(Die) Hauptwettkampfleiter(in) ist ein(e) ausgebildete(r) Kampfrichter(in) des Deutschen Seesportverbandes mit erweiterter Qualifikation.

Der(Die) Hauptwettkampfleiter(in) ist für die Leitung des gesamten Wettkampfes verantwortlich.

Er weist die Wettkampfleitung in ihr Aufgabengebiet ein, nimmt die Verpflichtung der Wettkampfleitung und aller Kampfrichter(innen) vor und trifft in Zusammenarbeit mit dem(der) Leiter(in) des Organisationsbüros Maßnahmen, die zur Durchführung aller Wettkämpfe erforderlich sind.

Der(Die) Hauptwettkampfleiter(in) ist berechtigt:

- Kampfrichter(innen) umzusetzen
- für die Einhaltung der Zeitpläne zu sorgen und im Bedarfsfalle die Wiederholung einer Übung nach Abschluß aller Wettkämpfe anzuordnen
- bei Nichteinhaltung der Wettkampfbestimmungen Weisungen zu erteilen
- bei schwerwiegenden Verstößen gegen die Wettkampfbestimmungen eine(n) Wettkämpfer(in) oder eine Mannschaft zu disqualifizieren
- jederzeit die Identität der Wettkämpfer(innen) zu überprüfen

Der(Die) Hauptwettkampfleiter(in) ist verpflichtet:

- Proteste entgegenzunehmen
- die Protestverhandlung zu leiten
- die Abschlussprotokolle zu unterzeichnen
- nach Abschluß von Meisterschaften, in Zusammenarbeit mit dem Verantwortlichen des jeweiligen Präsidiums, eine schriftliche Einschätzung der Veranstaltung mit einer Frist von 14 Tagen beim jeweiligen Präsidium einzureichen

R 7.5 Der(Die) stellvertretende Hauptwettkampfleiter(in)

Der(Die) stellvertretende(r) Hauptwettkampfleiter(in) ist ein(e) ausgebildete(r) Kampfrichter(in) des Deutschen Seesportverbandes mit erweiterter Qualifikation.

Der(Die) stellvertretende Hauptwettkampfleiter(in) nimmt die gleichen Rechte und Pflichten wie der(die) Hauptwettkampfleiter(in) in dessen(deren) Abwesenheit oder bei Verhinderung wahr.

Er(Sie) ist jedoch nicht berechtigt die Abschlussprotokolle zu unterzeichnen. Im Regelfalle sollte der(die) stellvertretende Hauptwettkampfleiter(in) auch Leiter(in) des Organisationsbüros des Ausrichters sein.

R 7.6 Wettkampfleiter(innen) der Disziplinen

Wettkampfleiter(innen) sind ausgebildete Kampfrichter(innen) des Deutschen Seesportverbandes mit erweiterter Qualifikation.

In Ausnahmefällen sind auch solche Wettkampfleiter(innen) zugelassen, welche von einem anderen Deutschen Sportfachverband eine gültige Kampf- oder Schiedsrichterlizenz für die jeweilige Disziplin besitzen.

Der(Die) Wettkampfleiter(in) ist für die Leitung der jeweiligen Disziplin verantwortlich.

Er(Sie) weist die Kampfrichter(innen), die Zeit- und Weitennehmer(innen) sowie die Hilfskräfte in ihre Aufgabengebiete ein.

Der(Die) Wettkampfleiter(in) ist berechtigt:

- Weisungen zum Ablauf der Übung zu erteilen
- endgültige Entscheidungen über Fehl- bzw. Frühstarts zu treffen
- über Fehler beim Absolvieren der Übungen endgültig zu entscheiden
- die Wiederholung einer Übung für eine(n) Teilnehmer(in) anzuordnen
- Disqualifikation bei Nichterfüllung der Übung und bei groben Regelverstößen vorzunehmen

Der(Die) Wettkampfleiter(in) ist verpflichtet:

- Beschwerden von Wettkämpfer(innen) entgegenzunehmen, und sofern es in sein Aufgabengebiet fällt dafür zu sorgen das der Grund der Beschwerde nicht zum Protest führt
- das Ende eines Durchganges und angemeldete Proteste auf dem Wettkampfprotokoll zu vermerken
- das erstellte Wettkampfprotokoll vor Abgabe in das Auswertungsbüro zu unterzeichnen

Er(Sie) ist Mitglied der Wettkampfleitung und im Falle eines Protestes an der Verhandlung mit beteiligt.

R 7.7 Leiter(in) des Auswertungsbüros

Der(Die) Leiter(in) des Auswertungsbüros untersteht dem(der) Hauptwettkampfleiter(in). Sie(Er) ist für eine exakte Auswertung der Wettkampfergebnisse verantwortlich und veröffentlicht sie im Auftrag der(des) Hauptwettkampfleiterin(-s).

Die Wettkampfergebnisse sind am Tag des Wettkampfes bekanntzugeben. Nach Abschluß der Wettkämpfe ist ein Wettkampfprotokoll anzufertigen, welches vom(von der) Hauptwettkampfleiter(in) und vom(von der) Leiter(in) der Auswertung bestätigt wird.

Der(Die) Leiter(in) des Auswertungsbüros ist verpflichtet das Abschlußprotokoll dem Ausrichter zu übergeben.

R 7.8 Kampfrichter(innen)

Kampfrichter(innen) sind Mitglieder des Deutschen Seesportverbandes welche eine Ausbildung auf Grundlage der Ausbildungsrichtlinien der Lizenzkommission erhalten haben.

Kein(e) Kampfrichter(in) darf gleichzeitig Wettkampfteilnehmer(in) sein.

Kampfrichter(innen) sind berechtigt:

- selbständig entsprechend ihres Einsatzgebietes Entscheidungen über Fehler beim Absolvieren der Übung bzw. über Früh- und Fehlstarts zu treffen
- beim(bei der) Wettkampfleiter(in) die Disqualifikation einer(-s) Wettkämpfers(-in) oder einer Mannschaft wegen Verstößen gegen bestehende Ordnungen zu beantragen
- Zeit- und Weitennehmer(innen) sowie Hilfskräften Weisungen zu erteilen

Kampfrichter(innen) sind verpflichtet:

- sich neutral zu verhalten
- sich jeglicher Äußerungen für oder gegen Aktive zu enthalten
- die Bestimmungen der zugrundeliegenden Ordnungen nach bestem Wissen und Gewissen einzuhalten
- bei Protesten sich als Zeuge bereitzuhalten

R 7.9 Zeit- und Weitennehmer(innen) sowie Hilfskräfte

Zeit- und Weitennehmer(innen) sowie Hilfskräfte werden an den von der Wettkampfleitung ihnen zugewiesenen Stationen eingesetzt.

Sie unterstehen direkt dem(der) Wettkampfleiter(in) und führen die Aufgaben aus zu den sie eingewiesen wurden.

Zeit- und Weitennehmer(innen) sowie Hilfskräfte sind verpflichtet:

- sich neutral zu verhalten
- sich jeglicher Äußerungen für oder gegen Aktive zu enthalten
- die Bestimmungen der zugrundeliegenden Ordnungen und die ihnen übertragenen Aufgaben nach bestem Wissen und Gewissen einzuhalten
- bei Auftreten von Fehlern beim Absolvieren der Übung den(die) nächste(n) Kampfrichter(in) bzw. den(die) Wettkampfleiter(in) zu informieren.

R 8 Rechte und Pflichten der Teilnehmer**R 8.1** Allgemeines

Die Teilnehmer(innen) erkennen durch ihren Start die Ausschreibung, die Sportordnung und die Durchführungsbestimmungen an.

Die Teilnehmer(innen) müssen die Ausschreibung, die Sportordnung und das Programm kennen.

Die Teilnehmer(innen) müssen die Bekleidung tragen, die für ihre Mannschaft bzw. ihren Verein festgelegt sind und den Anforderungen der jeweiligen Disziplinen entsprechen.

Allen Anwesenden bei Wettkämpfen ist es untersagt, die Tätigkeit der Wettkampffunktionäre und Wettkämpfer(innen) zu beeinträchtigen oder zu beeinflussen.

Verstöße gegen die im vorangegangenen Satz dargelegten Prinzipien führen zur Disqualifikation des(der) Wettkämpfers(in).

Personen welche nicht Teilnehmer am Wettkampf sind werden bei Nichteinhaltung der Regeln der Wettkampfstätte verwiesen bzw. vom gesamten Wettkampf ausgeschlossen.

R 8.2 Der(Die) Delegationsleiter(in)

Der(Die) Delegationsleiter(in) ist während der Wettkämpfe ein(e) von seinem(ihrem) Verein autorisierter Wettkampffunktionär.

Der(Die) Delegationsleiter(in) ist verpflichtet:

- die korrekte Anmeldung seiner(ihrer) Delegation und deren Mitglieder durchzuführen
- die erhaltenen Dokumente an seine(ihre) Mannschaftsleiter(innen) bzw. die Einzelstarter(innen) weiterzuleiten
- die Anweisungen der Wettkampfleitung innerhalb seiner(ihrer) Delegation durchzusetzen
- Mitglieder seiner(ihrer) Delegation bzw. die ganze Delegation vor Beendigung des Wettkampfes abzumelden

Der(Die) Delegationsleiter(in) ist berechtigt:

- an den Delegationsleiterbesprechungen teilzunehmen
- an Protestverhandlungen, ohne eigenes Rederecht, teilzunehmen wenn Wettkämpfer(innen) oder Mannschaften seiner(ihrer) Delegation daran beteiligt sind
Ausgenommen von dieser Regelung sind Protestverhandlungen an denen Wettkämpfer(innen) der Altersklassen 1 bis 4 beteiligt sind. Hier erhält der(die) jeweilige Delegationsleiter(in) Rede- und Verhandlungsrecht.
- als Wettkämpfer(in) zu starten
- das Abschlußprotokoll in Empfang zu nehmen

R 8.3 Der Mannschaftskapitän

Für jede Mannschaft ist vor bzw. bei der Anmeldung ein Mannschaftskapitän zu benennen und einzusetzen.

Er ist der(die) Leiter(in) der Mannschaft und ist für das disziplinierte und rechtzeitige Erscheinen ihrer(seiner) Mannschaft zu den angesetzten Wettkämpfen verantwortlich.

Der Mannschaftskapitän ist verpflichtet:

- die Sportordnung und die Ausschreibung zu kennen und seine Mannschaftsmitglieder damit vertraut zu machen und danach zu handeln
- die vom(von der) Delegationsleiter(in) erhaltenen Dokumente bei Bedarf innerhalb seiner(ihrer) Mannschaft zu verteilen

Der Mannschaftskapitän hat das Recht:

- an den Beratungen und Einweisungen der Mannschaftskapitäne teilzunehmen
- die Wettkampfstätten zu kennen und seinen Mannschaftsmitgliedern diese zu erläutern
- seine Mannschaft über Entscheidungen der Wettkampfleitung zu informieren.

R 8.4 Der(Die) Wettkämpfer(in)

Der(Die) Wettkämpfer(in) hat das Recht:

- die Vorgaben der Sportordnung einzufordern
- Beschwerden zu formulieren
- Proteste anzumelden und unter den formulierten Bedingungen einzureichen
- während des Wettkampfes seine Interessen von einem angemeldeten Betreuer / Delegationsleiter vertreten zu lassen, wenn der(die) Wettkämpfer(in) der Altersklasse Mädchen oder Jungen angehört. Es kann je Altersklasse Mädchen oder Jungen jeweils ein Betreuer je Verein mit der Anmeldung benannt werden.

Der(Die) Wettkämpfer(in) hat die Pflicht:

- sich über den Zeitplan zu informieren und ihn einzuhalten
- sich über die Lage der Wettkampfstätten beim Mannschafts- bzw. Delegationsleiter(in) zu informieren
- sich auf Verlangen durch den(die) Hauptwettkampfleiter(in) auszuweisen
- Wettkämpfer(innen) unter 18 Jahren müssen im Besitz eines Leistungsnachweises des Deutschen Seesportverbandes sein

R 8.5 Start für mehrere Vereine

Ein Sportler der Mitglied in mehreren Vereinen ist, kann je Kalenderjahr und je Wettkampftart nur für einen dieser Vereine starten.

Wenn ein Sportler während der Wettkampfsaison aus persönlichen Gründen den Verein wechselt, erhält er nur die Starterlaubnis für Wettkämpfe des DSSV, wenn beide betroffenen Vereine ihr Einverständnis erklärt haben.

Liegt keine Zustimmung vor, erhält der Sportler eine 3-monatige Wettkampfsperre. Höhere Sperrfristen können beim Sportgericht des DSSV beantragt werden. Für den Start bei Deutschen Meisterschaften gilt grundsätzlich eine Sperre von mind. 3 Monaten.

Beim Kuttersegeln gilt diese Regel nur für den Kutterführer.

R 8.6 Kampfrichterquoten bei Meisterschaften

Folgende Anzahl von Kampfrichter(in) / Helfer(in) sind namentlich, zusammen mit der Startmeldung, zu benennen.

Starterzahl des Vereins	Kampfrichter	Helfer
bis 4 Starter	1 oder 1	
bis 12 Starter	1	1
bis 25 Starter	2	2
bis 40 Starter	3	2
ab 40 Starter	4	2

Bei Nichterfüllung der vorstehenden Regelungen ist für jede(n) nicht gemeldete(n) Kampfrichter(in) / Helfer(in) eine Ablösegebühr von 60 Euro an den Ausrichter zu zahlen.

Der vorstehenden Satz findet auch Anwendung bei gemeldeten, aber nicht angereisten Kampfrichter(in) / Helfer(in).

R 9 Proteste

Proteste im Seesportmehrkampf sind beim(bei der) Hauptwettkampfleiter(in) einzureichen und werden von der Wettkampfleitung in einer Protestverhandlung entschieden.

R 9.1 Anmelden und Einreichen von Protesten

Proteste sind vor Beendigung der jeweiligen Disziplin und der jeweiligen Altersklasse durch den Mannschaftskapitän beim(bei der) Wettkampfleiter(in) anzumelden.

Bei Einzelwettkämpfen kann der Wettkämpfer einen Protest anmelden und einreichen.

Ein Protest muss innerhalb von 2 Stunden nach Beendigung der Disziplin schriftlich im Büro des(der) Hauptwettkampfleiters(-in) eingereicht werden. Dabei ist der Protestvordruck des Deutschen Seesportverbandes zu verwenden. Die Ausnahme hiervon bilden Proteste im Segeln.

Bei Protesten im Segeln ist das Protestformular der ISAF zu verwenden.

Bei einem Protest in der Disziplin Rudern muss bereits während der Wettfahrt beim ersten passenden Anlaß die Protestflagge („B“ des internationalen Flaggenalphabets) gezeigt werden.

Sie ist so lange zu zeigen, bis das Boot, gegen das Protest erhoben wird, die Wettfahrt beendet, aufgibt oder das Wettkampfericht davon Notiz nimmt.

Ein protestierend durch das Ziel gehendes Boot muss sich nach seinem Zieldurchgang bis auf Rufweite dem Zielschiff oder den Zielrichtern nähern und sich davon überzeugen, daß die Zielrichter oder das Wettkampfericht von der Protestanmeldung Kenntnis genommen haben.

Eine protestierende Mannschaft muss versuchen, der Mannschaft, gegen die sie protestiert, mitzuteilen, dass sie einen Protest einreichen wird.

Der schriftliche Protest muss folgende Angaben enthalten:

- Ort, Datum und Zeit des Vorfalls
- Regeln, welche nach Ansicht des Protestierenden verletzt wurden
- Darlegung des Sachverhaltes
- wenn nicht belanglos, eine Skizze des Vorfalls
- eventuelle Zeugen
- Unterschrift des Protestierenden und des Delegationsleiters

Zur Abfassung des Protestes muss der Protestvordruck des Deutschen Seesportverbandes verwendet werden. Dieser ist im Büro des(der) Hauptwettkampfleiter(s)(in) erhältlich.

Wenn ein schriftlicher Protest eingereicht wurde, kann dieser nicht zurückgezogen werden, sondern muß vom Wettkampfericht entschieden werden, wenn nicht von einer oder mehreren Mannschaften der Regelverstoß vor der Verhandlung zugegeben wird.

R 9.2 Protestgebühren

Dem schriftlichen Protest sind Protestgebühren von 50,00 DM (25 EURO) beizufügen.

Wird der Protest zugunsten des Protestierenden entschieden, so wird ihm die Protestgebühr zurückgezahlt.

Wird gegen den Protestierenden entschieden, so wird die Protestgebühr der Seesportjugend in voller Höhe zugeführt.

Für die Abwicklung ist der Ausrichter zuständig.

R 9.3 Entgegennahme von Protesten

Beim Einreichen des Protestes ist vom Büro des(der) Hauptwettkampfleiter(s)(in) die Zeit des Einganges auf dem Protestvordruck zu vermerken und dem Protestierenden das Einzahlen der Protestgebühr zu quittieren.

R 9.4 Bekanntgabe des Verhandlungstermins

Nach dem Eingang eines Protestes hat der(die) Hauptwettkampfleiter(in) einen Termin für die Protestverhandlung zu benennen und durch Aushang bekanntzugeben.

Die Protestverhandlung hat an demselben Tag stattzufinden, an dem der Protest eingereicht wurde.

R 9.5 Anwesenheit während der Protestverhandlung

Zur Anwesenheit während einer Protestverhandlung sind verpflichtet:

- die Wettkampfleitung
- der Mannschaftsleiter der protestierenden Partei
- benannte Zeugen

Zur Anwesenheit während einer Protestverhandlung sind berechtigt:

- der Protestgegner
- die Delegationsleiter der Protestparteien
- ein(e) Vertreter(in) des Deutschen Seesportverbandes

R 9.6 Ablauf der Protestverhandlung

- Beweisaufnahme
 - Feststellen der Gültigkeit und der Zulässigkeit des eingereichten Protestes (fristgerechtes Anmelden und Einreichen, Information des Protestgegners, Hinterlegung der Protestgebühr)
- Verlesen des Protestes
- Sichtung von Beweismitteln
 - mündliche Darstellung der Sachverhalte durch beide Protestparteien, beginnend mit dem Protestierenden
- Befragung beider Protestparteien durch die Wettkampfleitung
- Befragung von benannten Zeugen, beginnend mit den Zeugen des Protestierenden
- Befragung benannter Zeugen durch den Protestgegner
- Abschließende Darstellung des Sachverhaltes durch beide Parteien, beginnend mit dem Protestierenden

Während der Beweisaufnahme sind Protestierende und Protestgegner berechtigt zugegen zu sein.

Benannte Zeugen sind nur für die Dauer ihrer Befragung berechtigt der Verhandlung beizuwohnen.

R 9.7 Entscheidung der Wettkampfleitung

- ist der Sachverhalt ausreichend erklärt, sind alle Fakten bekannt
- eventuell erneut auftretende Fragen sind durch Befragen der einzelnen Protestparteien bzw. deren Zeugen zu klären
- Benennung der Regeln gegen die verstoßen wurde

Während der Entscheidungsfindung hat außer der Wettkampfleitung und dem(der) Vertreter(in) des Deutschen Seesportverbandes niemand das Recht zugegen zu sein.

Die Ausnahme davon bildet die erneute Befragung der Protestparteien und deren Zeugen für die Dauer der Befragung.

Ein schriftlich eingereicherter Protest darf nicht unentschieden bleiben.

R 9.8 Informieren der Protestparteien

Die Entscheidung der Wettkampfleitung über den Protest sind beiden Protestparteien durch Verlesen der Entscheidung mitzuteilen.

Den Protestparteien ist auf deren Verlangen eine Kopie des Vorganges auszuhändigen.

R 10 Wiederaufnahme

Eine Wiederaufnahme der Protestverhandlung nach der Entscheidungsfindung und der Bekanntgabe der Entscheidung ist nicht zulässig.

R 11 Berufungen**R 11.1** Berechtigung zur Berufung

Jede an einem Protest beteiligte Mannschaft bzw. deren Vereinsleitung hat das Recht eine Berufung zu beantragen.

Berufungen sind beim Sportgericht bzw. Bundesgericht des Deutschen Seesportverbandes einzureichen.

Alles weitere zu diesen Verfahren regelt die Rechts- und Verfahrensordnung des DSSV.

R 12 Entzug von Preisen

Wettkämpfer(innen) die einen Pokal, eine Medaille oder eine Urkunde errungen haben und der Siegerehrung fernbleiben, werden nicht ausgezeichnet.

Pokal, Medaille sowie Urkunde werden vom Ausrichter einbehalten, es sei denn der(die) Delegationsleiter(in) hat die Mannschaft oder den(die) Wettkämpfer(in) bei einem Mitglied der Wettkampfleitung oder einem offiziellen Vertreter des Ausrichters abgemeldet.

Werden bei Protest- oder Berufungsverhandlungen Plazierungen geändert und in der Folge Preise aberkannt, so sind diese innerhalb von 4 Wochen an den Ausrichter zurückzugeben. Der Ausrichter sorgt dann für die Zustellung an den(die) neuen Preisträger(innen).

R 13 Strafen**R 13.1** Allgemein

Eine Strafe kann allen Wettkämpfern, Mannschaften oder Wettkampffunktionären bei unsportlichem Verhalten, Beleidigungen, Drohungen, Start unter falschem Namen, Fälschung von Dokumenten oder vorsätzlicher Sachbeschädigung ausgesprochen werden.

Die vorstehenden Verfehlungen können auch außerhalb des Wettkampfgeschehens der Veranstaltungen geahndet werden.

R 13.2 Mögliche Strafen**R 13.2.1** Strafen die durch die Wettkampfleitung ausgesprochen werden können

- Verwarnung
- Startsperr für einzelne Wettkämpfer(innen) und Mannschaften für den jeweiligen Wettkampf, bzw. für die jeweilige Veranstaltung
- Verweisen von der Wettkampfstätte
- Enthebung von der Funktion als Wettkampffunktionär

R 13.3 Verfahren

Jede ausgesprochene Strafe ist dem Verein, für den der(die)

Wettkämpfer(in) oder die Mannschaft startet, schriftlich mitzuteilen.

Wettkämpfer(innen) die nicht für einen Verein starten, sind schriftlich zu informieren. Strafen gegenüber Kampfrichtern sind dem jeweiligen

Landesseesportverband schriftlich anzuzeigen.