
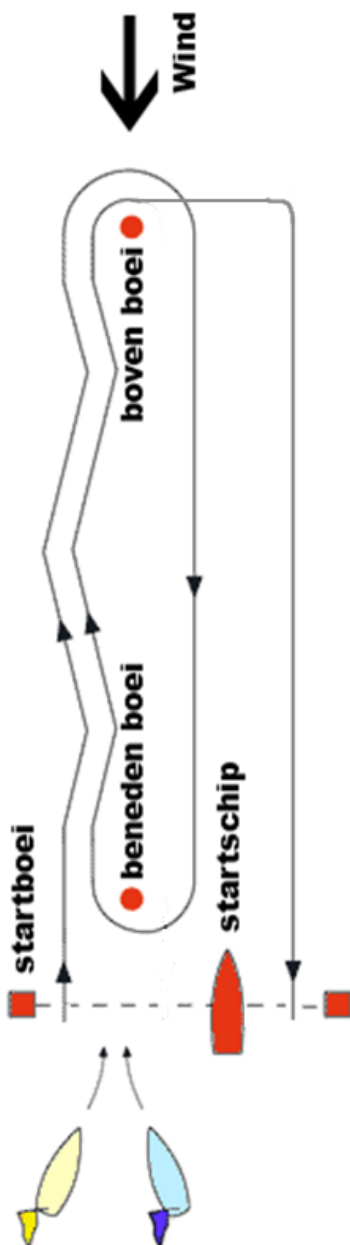


MATCHRACEN Vaurien

Vereenvoudigde regels :

1. Geel is bij ons wit
2. Startprocedure: zie tekening. Boot met blauwe vlag en met witte vlag (bij ons blauw lint en wit lint)
3 min: 3 toeters, 2 min: 2 toeters, start: 1 toeter.
3. Niet voldaan aan startregels: strafpunt. Ook moetje binnen 2 minuten na startsein over de startlijn.
4. Valse start: wordt aangegeven op startschip met blauwe en/of witte vlag en paar keer toeteren.
5. Als je vindt dat ander een overtreding maakt:

vlaggen met  (of rood/wit lint). De umpire beslist binnen 30 sec. wie fout is en fluit of toetert en laat de vlag zien (blauw of wit) van de schuldige



6. Overtredingen: zie standaard ISAF reglement
 - BB-SB,
 - recht op ruimte bij boei
 - loeven en niet vrijblijven,
 - verkeerde startprocedure,
 - boei raken

7. Straf is een 270graden rondje (in-de-winds rak een gijp, voor-de-winds rak overstag gaan)

8. Alleen na de start en voor de finish kan je je straf nemen.

9. Straf mag je uitstellen en straffen tussen tegenstanders kan je tegen elkaar wegstrepen.

10. Wedstrijd begint vanaf 3 min. sein, dus dan kunnen ook de straffen gelden.

11. De umpire kan zelf straffen geven als hij overtredingen ziet.

12. De umpire kan iemand diskwalificeren bij een zware overtreding

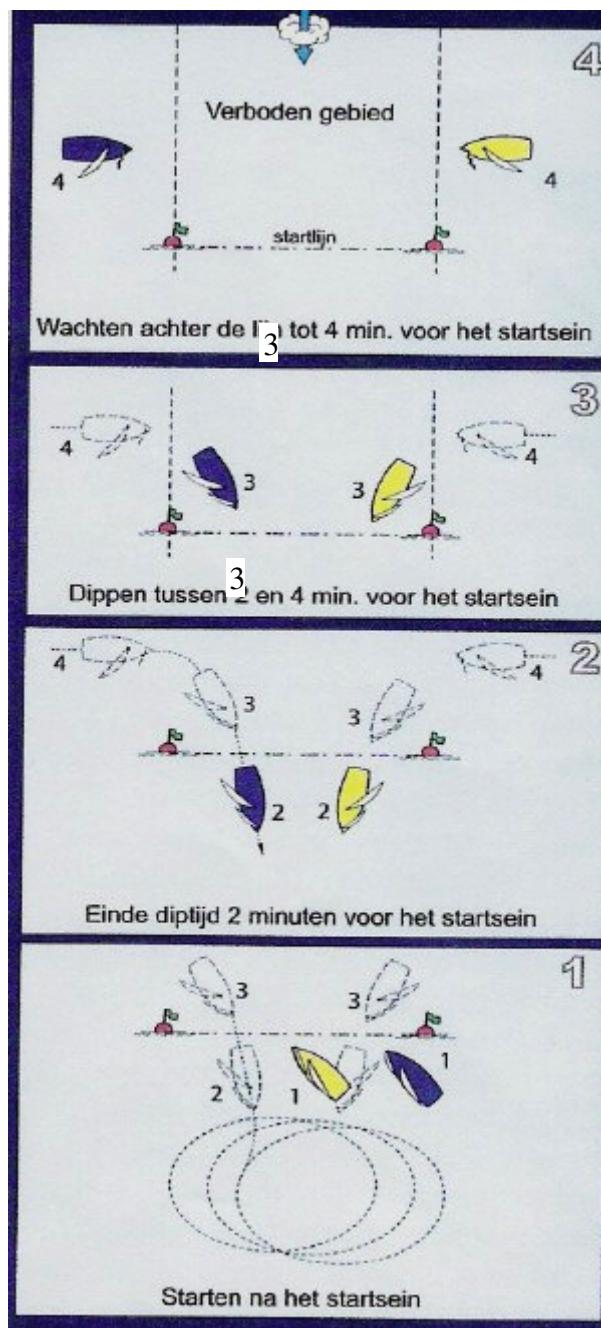
13. Er is geen beroep mogelijk op de uitspraak van de umpire.

14. De winnaar krijgt één punt, de verliezernul.

15. Andere boten die ook aan het racen zijn: standaard regels gelden.

16. Spinnakerboom hoeft je niet te gebruiken.

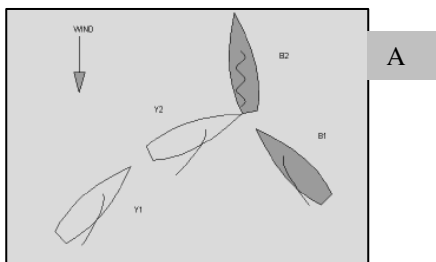
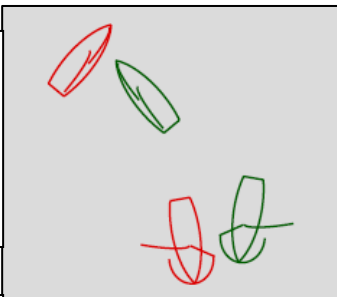
17. Het is een spel. Wees voorzichtig. Op eigen risico.



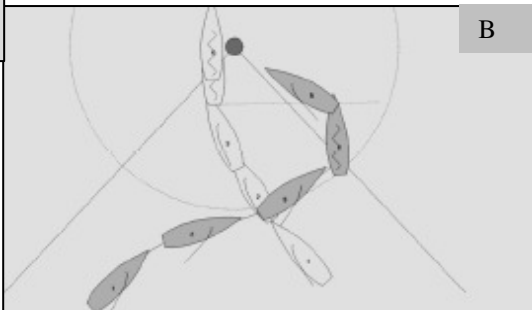
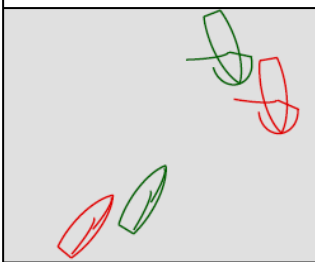
MATCHRACEN Vaurien

5 basis regels en wat kan je ermee

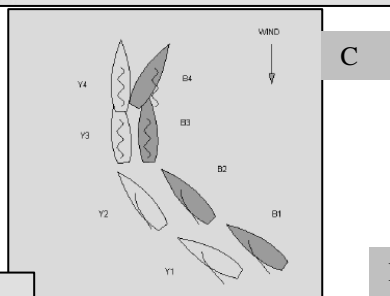
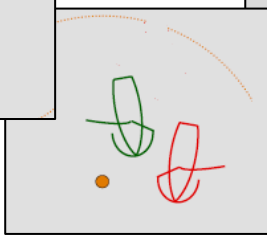
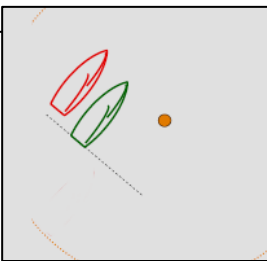
1. BB-SB (regel 10)
 - BB bij boei aankomen
 - Voor de wind over BB tegenstander wegzeilen
 - Veel roll-tacken en goed bij de boei uitkomen



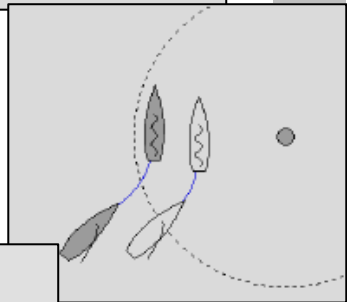
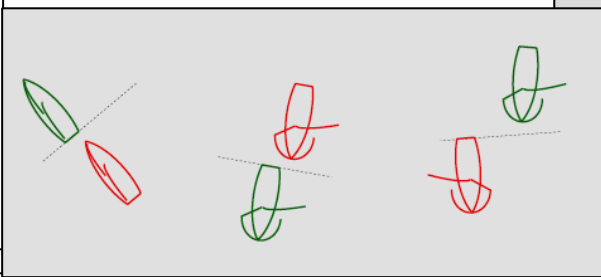
2. Zelfde boeg, loefrechten (regel 11)
 - loeven tot in de wind om ander te dwingen overstag te gaan
 - loeven om iemand bij benedenboei weg te zeilen.
 - Loeven om ander buitenbocht te geven
 - Loeven om ander te vroeg over startlijn te dwingen



3. Ruimte voor de boei (regel 18)
 - binnen 2 lengten toch ruimte als je achter ligt
 - zowel voor als aan de wind werkt dit
 - Geen ruimte voor startschip, gebruiken voor late start.



4. Vrij achter, vrij voor (regel 12)
 - afdekken voor de wind en proberen boord-boord te komen voor 2 scheepslengten.
 - voor de wind je krijgt loefrechten door 2 keer te gijpen (zie 2).



5. Koerswijziging (regel 13&16)
 - Loeven: ruimte laten voor ander om vrij te blijven
 - Overstag of gijpen: je bent vogelvrij vanaf moment dat je giek over het midden gaat. Ideaal voor achterliggende boot om gebruik van te maken

