

Sportordnung

für den

Seesport

Deutscher Seesportverband
Rohrwallallee 11
12527 Berlin

Gültig
ab 01. Januar 1998

Ausgabe:
Januar 2013

Stand:
März 2014



I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

TEIL	E Einführung	5
E 1	Zweck	5
E 2	Allgemeine Verhaltensregeln	5
E 3	Begriffsbestimmungen und Abkürzungen	6
TEIL	W Wettkampfbestimmungen	7
W 1	Form der Wettkämpfe	7
W 2	Wettkampfebenen	7
W 3	Wettkampffarten	7
W 4	Alters- und Bootsklassen	8
W 5	Anzahl der Wettkämpfer	8
W 6	Inhalt der Wettkämpfe	10
W 7	Die Ausschreibung	10
W 8	Teilnahmemeldung und -gebühren	11
W 9	Wettkampfanweisungen	11
TEIL	D Wettkampfbestimmungen der Disziplinen	12
D 1	Allgemeine Festlegungen	12
D 2	Kutterrudern Klasse ZK 10	13
D 3	Dinghyrudern bis 500 Meter	16
D 4	Knoten	18
D 5	Schwimmen	21
D 6	Geländelauf	22
D 7	Tauklettern	23
D 8	Wurfleinerwerfen	24
D 9	Segeln	27
D 10	Jollenmehrkampf	28
TEIL	T Bestimmungen zur Bootstechnik	29
T 1	Kutter ZK 10	29
T 2	Ixylon- Jolle	29
T 3	Optimist- Jolle	29
T 4	Ruderdinghy	30
T 5	420er - Jolle	30
TEIL	B Bewertung	31
B 1	Auswertungsgrundsätze	31
B 2	Bewertungsarten	31
B 3	Wertungen	31
TEIL	R Wettkampfbestimmungen Seesport	33
R 1	Allgemeines	33
R 3	Rechtsinstanzen	33
R 4	Rechtsmittel	33
R 5	Wettkampffunktionäre	34
R 6	Aufgaben, Rechte und Pflichten der Wettkampfleitung	34
R 7	Rechte und Pflichten der Teilnehmer	38

R 8	Rekorde	40
R 9	Proteste	40
R 10	Wiederaufnahme	43
R 11	Berufungen	43
R 12	Entzug von Preisen	43
R 13	Strafen	43
R 14	Werbung und Vergabe von Namensrechten	44

Hinweis:

Auf Grund der besseren Lesbarkeit haben wir auf die gesonderte Erwähnung beider Geschlechter bei Personenangaben verzichtet. Sofern nichts anderes vermerkt ist, sind immer beide Geschlechter gemeint.

E 3 Begriffsbestimmungen und Abkürzungen

E 3.1 Begriffsbestimmung

Unter einem Mehrkampf ist die Kombination von mindestens drei der im Teil D dieser Sportordnung beschriebenen Teildisziplinen zu verstehen.

E 3.2 Definition

Den Begriff Seesport 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.
DMB	Deutscher Marinebund
DMJ	Deutsche Marinejugend
DOSB	Deutscher olympischer 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-
SO	Sportordnung
MO	Meisterschaftsordnung
RO	Ranglistenordnung
ReVO	Rechts- und Verfahrensordnung
AK	Altersklasse
WL	Wettkampfleitung
HWKL	Hauptwettkampfleiter
WKL	Wettkampfleiter (der Teildisziplin)
LA	Leiter Auswertung
KR	Kampfrichter

TEIL W Wettkampfbestimmungen

W 1 Form der Wettkämpfe

Wettkämpfe im Seesport unterscheiden sich nach

- Mannschaftswettkämpfen
- Einzelwettkämpfen
- Mannschaftswettkämpfen mit Einzelwertung
- Staffelwettkämpfen.

W 2 Wettkampfebenen

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 der jeweiligen Sportler und deren Landespräsidien.

W 3 Wettkampffarten

W 3.1 Meisterschaften

Sie dienen zur Ermittlung der Meister im Seesport der betreffenden Wettkampfebene in der Vereinsmannschafts- oder Einzelwertung.

W 3.2 Deutschlandcup

Deutschlandcups sind herausgehobene Pokalwettkämpfe, je einer pro Standarddisziplin, mit gesondertem Format. Sie finden in der Regel zum Abschluss einer Ranglistenserie statt.

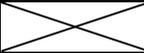
W 3.3 Ranglistenwettkämpfe

Ranglistenwettkämpfe sind Wettkämpfe, die entsprechend der Ranglistenordnungen des DSSV durchgeführt werden.

W 3.4 Pokal-, Vergleichs- und Traditionswettkämpfe

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

W 4 **Alters- und Bootsklassen**

			Seesportmehrkampf/ Kutterrudern und -segeln		Jollenmehrkampf	
Bezeichnung	Alter	AK	Mannschaft	Mannschaft	Optimist	Ixylon/ 420er
Mädchen Jungen	8 – 12 Jahre	1 2	MÄDCHEN JUNGEN	MÄDCHEN JUNGEN	OPTI	
Jugend weiblich Jugend männlich	13 - 15 Jahre	3 4	JUNIOREN weiblich/ männlich			
Junioren weiblich Junioren männlich	16 - 21 Jahre	5 6			FRAUEN MÄNNER	FRAUEN MÄNNER
Frauen 1 Männer 1	22 - 35 Jahre	7 8				
Frauen 2 Männer 2	36 - 45 Jahre	9 10				
Frauen 3 Männer 3	46 - 55 Jahre	11 12				
Frauen 4 Männer 4	über 55 Jahre	13 14				

Im Kalenderjahr, in dem der Wettkämpfer die Altersbegrenzung erreicht, muss er noch in der jüngeren Klasse starten.

(Beispiel: In dem Jahr in dem der Wettkämpfer 15 Jahre alt wird, startet er die gesamte Saison in der Altersklasse Jugend männlich.)

W 5 **Anzahl der Wettkämpfer**

W 5.1 Allgemein

Es können Wettkämpfer ab der Altersklasse Jugend in der nächst höheren Altersklasse starten. Diese Regelung gilt bis zur Altersklasse 7/ 8.

Ab der Altersklasse 9/ 10 können die Wettkämpfer in der nächst niedrigeren Altersklasse starten.

Starten Wettkämpfer männlicher und weiblicher Altersklassen in einer Mannschaft, so wird die Mannschaft in der jeweiligen männlichen Altersklasse gewertet.

Die Einordnung einer Mannschaft in eine Altersklasse richtet sich nach dem Alter des ältesten Wettkämpfers der Mannschaft.

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

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

W 5.3 Mannschaften in den Klassen Mädchen und Jungen

Eine Mannschaft besteht aus 2 bis 3 Wettkämpfern.

Für die Mannschaftswertung kommen in jeder Disziplin die zwei besten Wettkämpfer in die Wertung.

W 5.4 Mannschaften in der Standarddisziplin Kutterrudern

Neben den unter Punkt 4 beschriebenen Mannschaften können auch Mixmannschaften (weibliche und männliche Rudergasten) an den Start gehen, wobei dann mindestens 50 % der Rudergasten weiblich sein müssen. Für Steuerleute gilt keine Altersbeschränkung. Die Einteilung in Altersklassen findet keine Anwendung. In Rennen der Junioren dürfen Steuerleute die Höchstaltersgrenze der Junioren nicht überschreiten. Steuerleute müssen nicht dem Geschlecht der Mannschaft angehören. Sportler aus den Altersklassen 1 und 2 sind beim Kutterrudern nicht startberechtigt.

W 5.5 Mannschaften beim Ixylonmehrkampf

Wettkämpfer und Wettkämpferinnen können zusammen in einer Mannschaft starten. Wettkämpfer aus den Altersklassen 1 und 2 sind in der Bootsklasse Ixylon nicht startberechtigt.

Treten Wettkämpfer aus den Altersklassen 3 bis 6 zusammen mit Wettkämpfer aus den Altersklassen 7 bis 14 in einer Mannschaft an, so werden die Einzelleistungen gemäß Altersklasse bewertet, die Mannschaft jedoch in der Klasse SENIOREN.

W 5.6 Mannschaften beim 420er - Mehrkampf

Wettkämpfer und Wettkämpferinnen können zusammen in einer Mannschaft starten. Sportler aus den Altersklassen 1 und 2 sind in der Bootsklasse 420er nicht startberechtigt.

Die Mannschaften werden grundsätzlich in der Klasse SENIOREN gewertet.

W 6 Inhalt der Wettkämpfe

W 6.1 Standarddisziplinen im Seesport sind

- Seesportmehrkampf
- Jollenmehrkampf
- Kutter- und Dinghyrudern
- Kuttersegeln

Der Seesportmehrkampf besteht aus den Teildisziplinen:

- Knoten auf der Knotenbahn,
- Wurfleinewerfen,
- Tauklettern,
- Schwimmen,
- Geländelauf und
- Kutter- oder Dinghyrudern

Der Jollenmehrkampf beinhaltet die Teildisziplinen:

- Knoten auf der Knotenbahn,
- Wurfleinewerfen und
- Segeln in den Bootsklassen Ixylon, 420-er oder Optimist

Weitere Disziplinen können außerhalb von Deutschen Meisterschaften und Ranglistenwettkämpfen 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 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
- Hinweis auf geltende Wettkampfbestimmungen
- besondere Bekanntgaben

- Teilnahmebedingungen und zu erringende Titel und Preise
- bei Segelwettkämpfen außerdem Termin und Ort der Kontrollvermessungen, wobei darauf hinzuweisen ist, dass keine Erstvermessungen stattfinden

W 7.2 Termine

Die Ausschreibung ist mindestens 8 Wochen, vor dem Termin des Wettkampfes 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 **Wettkampfanweisungen**

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

Diese Anweisungen sind vom Hauptwettkampfleiter zu erlassen. Die Wettkampfanweisungen müssen allen zur Teilnahme am Wettkampf zugelassenen Vereinen ausgehändigt werden.

TEIL D Wettkampffregeln der Disziplinen

D 1 Allgemeine Festlegungen

D 1.1 Startkommandos

Der Starter oder der Wettkampfleiter der Disziplin erläutert vor dem ersten Start des Feldes und/ oder vor dem ersten Durchgang einer Altersklasse bzw. eines Durchganges sein 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.

Nach dem Kommando „Mein Kommando gilt“ nehmen alle Wettkämpfer eine ruhige Startposition ein, der Start erfolgt wenn alle Wettkämpfer stillstehen.

D 1.2 Fehlstarts

Beim 1.Fehlstart wird der Start abgebrochen und der Verursacher ermahnt.

Das Startverfahren beginnt von vorn. Erfolgt ein 2.Fehlstart, so wird das Feld oder der Wettkämpfer nicht zurückgerufen und der Verursacher disqualifiziert.

Diese Regelung gilt nicht beim Rudern und Segeln.

D 1.3 Überschreiten der Ziellinie

Die Zeit wird gestoppt, wenn ein Teil des Rumpfes oder des Fußes die Ziellinie überquert hat. Beim Rudern, wenn der Bug die Ziellinie überquert hat.

D 1.4 Beendigung des Laufes

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

D 1.5 Behinderungen

Wird ein Wettkämpfer 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 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 Disziplin beziehen sich in jedem Falle nur auf die entsprechende Disziplin.

Unmittelbar nach Beendigung einer Disziplin jeder Altersklasse hat der Wettkämpfer das Recht, sein Wettkampfprotokoll einzusehen. In den Altersklassen Mädchen und Jungen hat dieses Recht auch der Betreuer.

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 Starter 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 Starters 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!" bis zum Kommando „Klar zum Rees“ kann der Kutterführer dem Starter durch Schwenken einer Flagge (außer Flagge „B“) 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 Zielplatzierung eines Bootes nicht durch sein eigenes Verschulden entscheidend beeinträchtigt wurde, kann die Wettkampfleitung eine andere, angemessene Regelung treffen.

D 2.1.8 Berührung und Abfahren der Bahn

Berührt ein Boot mit einem Teil seines Rumpfes, eines Ausrüstungsgegenstandes oder einem Besatzungsmitglied eine Tonne oder eine Bahnmarkierung so erhält es 15 Sekunden Strafzeit. Bei falschem Abfahren der Bahn wird die Mannschaft disqualifiziert.

D 2.1.9 Wiederholung eines Rennens

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

Das Ergebnis des letzten Rennens zählt für die Wertung.

D 2.1.10 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 2.1.11 Bewertung

Altersklasse	1 440 Punkte		Zu-/Abschlag pro Sekunde
Junioren weiblich	1 000 Meter	2 000 Meter	16 Punkte
	7:30 min	15:30 min	
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 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.

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 Kutterführer gereicht, dieses hat er 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 Starter 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 Berührung und Abfahren der Bahn

Berührt ein Boot mit einem Teil seines Rumpfes, eines Ausrüstungsgegenstandes oder einem Besatzungsmitglied eine Tonne oder eine Bahnmarkierung so erhält es 15 Sekunden Strafzeit. Bei falschem Abfahren der Bahn wird die Mannschaft disqualifiziert.

D 2.2.5 Fehlstart

Rudert eine Mannschaft ohne Erreichen des Startseils los, so erhält sie 20 Strafsekunden.

Versucht eine Mannschaft nicht ernsthaft das Startseil zu erreichen wird die Mannschaft disqualifiziert.

Überquert beim fliegenden Start ein Boot vor dem Startkommando die Startlinie, erhält es 20 Sekunden Strafzeit.

D 2.2.6 Ausweichregeln

Begegnen sich zwei Boote auf Gegenkurs, muss jedes nach Steuerbord ausweichen.

Überholt ein Boot ein anderes, ist das überholende Boot ausweichpflichtig.

Der Überholvorgang hat grundsätzlich auf der äußeren Seite des Kurses statt zu finden.

D 3 Dinghyrudern bis 500 Meter

D 3.1 Tragen von Schwimmwesten

Beim Dinghyrudern besteht Schwimmwestenpflicht.

D 3.2 Mannschaft

Das Dinghyrudern ist nur für Mädchen und Jungen auszusprechen.

Beim Dinghyrudern ist die Mannschaftsstärke im Boot freigestellt, wobei in jedem Falle die Pinne besetzt sein muss.

D 3.3 Streckenlänge

Bei Deutschen Meisterschaften und Ranglistenwettkämpfen beträgt die zu rudende 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 3.4 Vorstart

5 Minuten vor der angesetzten Startzeit ruft der Starter 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 Starters zu halten.

D 3.5 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 3.6 Unklarmeldung

Nach dem Kommando "Zum Start!" können die Bootssteuerer dem Starter durch Schwenken einer Flagge (außer Flagge „B“) zeigen, dass das Boot nicht klar zum Start ist.

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

D 3.7 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 3.8 Behinderung

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

D 3.9 Wiederholung eines Rennens

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

Das Ergebnis des letzten Rennens zählt für die Wertung.

D 3.10 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 3.11 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 Palstek	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 ist innerhalb dieser 10 Meter so anzuordnen, dass die Vorderkante des Gestells $3,40 \text{ m} \pm 10 \text{ cm}$ von der Startlinie entfernt 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 $90 \text{ mm} \pm 20 \text{ mm}$.

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 $1\,400 \pm 250$ Millimeter für Achtknoten, Slip-, Webelein- und Rohringstek, sowie Rundtörn Verwendung finden. Alle anderen Tampen sind in einer Länge von $2\,000 \pm 250$ 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 ist der Tampen für den Acht- und Kreuzknoten sowie der Tampen für den 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, dabei darf der Tampen mit seinen Enden nicht dichter zur Startlinie liegen, als die freien Enden der Tampen für den Kreuzknoten und den Pahlstek.
Kreuzknoten	An einem Ende fest, die Verbindung zum Kreuzknoten erfolgt mit dem freien Ende der Leine, an der der Achtknoten gefertigt wurde.
Einfacher Palstek	Ein Ende ist fest. Das gefertigte Auge des Palsteks 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. Der Tampen muss neben dem Ring liegen.
Rundtörn mit zwei halben Schlägen	An beiden Enden frei. Der Tampen muss neben dem Ring liegen.
Doppelter Schotstek	Der Knoten ist zwischen dem losen Ende eines am Gestell befestigten Tampens 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

Jeder Wettkämpfer hat das Recht am Wettkampftag an einem Einknoten entsprechend des Zeitplanes teilzunehmen.

Der Wettkämpfer stellt vor dem Start die Anordnung und/ oder Lage der Tampen auf der ihm zugewiesenen Bahn entsprechend Punkt D 4.3.2 der SO her. Der zuständige Zeitnehmer korrigiert ggf. die Anordnung und/ oder Lage der Tampen.

D 4.4.2 Absolvieren der Bahn

Die Wettkämpfer nehmen hinter der Startlinie so Aufstellung, dass jeder Wettkämpfer vor seiner Bahn steht. Nach dem Startkommando laufen die Wettkämpfer 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 hinter ihrer Bahn stehen und öffnen nach erfolgter Knotenkontrolle und dem Kommando des Wettkampfleiters die Knoten ihrer Bahn.

D 4.5 Knotenkontrolle

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

D 4.6 Strafbestimmungen/ Fehlstart

Für jeden falschen oder nicht gefertigten Knoten erhält der Wettkämpfer eine Strafzeit von 20 Sekunden.

Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein Wettkämpfer nach Einnahme der ruhigen Startposition eine Bewegung beginnt.

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	0:33 min	
Männer 3	0:36 min	
Frauen 4	0:40 min	
Männer 4	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 begeben sich hinter die Startblöcke. Der Starter hat sich zu überzeugen, ob alle für den Start vorgesehenen Wettkämpfer am Start sind und hat sie mit dem Kommando vertraut zu machen.

Der Start hat wie folgt zu erfolgen:

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

• „Auf die Plätze“ – Die Wettkämpfer begeben sich in die Startstellung.
Nach Einnahme der ruhigen Haltung gibt der Starter das Startkommando.

• „Pfiff“ – Das Rennen startet.

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

D 5.3 Fehlstart

Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein Wettkämpfer nach Einnahme der ruhigen Startposition eine Bewegung beginnt. Die Entscheidung, ob ein Fehlstart vorliegt oder nicht, liegt bei dem Starter und wird den Wettkämpfern durch eine Fehlstartleine mitgeteilt.

D 5.4 Durchschwimmen der Strecke und Wenden

Die Wettkämpfer 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 Schwimmer mit einem beliebigen Körperteil die Beckenwand berühren. Der Wettkämpfer beendet das Schwimmen, wenn er 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 Wettkämpfer, in der Staffel der 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 Wettkämpfer, der bei der Wende nicht die Beckenwand berührt hat, wird vom Wettkampfleiter disqualifiziert.

D 5.6.2 Ein Wettkämpfer der während des Schwimmens auf eine andere Bahn gerät wird vom Wettkampfleiter disqualifiziert.

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	1:25 min	
Männer 3	1:15 min	
Frauen 4	1:40 min	
Männer 4	1:25 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 an der 2 Meter vor dem Start befindlichen Sammellinie Aufstellung, und der Starter macht sie mit dem Kommando vertraut.

Der Start hat wie folgt zu erfolgen:

- „Auf die Plätze“ – Die Wettkämpfer begeben sich an die Startlinie in die ruhige Startstellung.

Nach Einnahme der ruhigen Haltung gibt der Starter das Startkommando.

- „Pfiff“ – Das Rennen startet.

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 die sich nicht im durchgeführten Rennen befinden, Betreuer und Zuschauer gesperrt.

D 6.2 Fehlstart

Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein Wettkämpfer nach Einnahme der ruhigen Startposition eine Bewegung beginnt.

D 6.3 Regelverstöße und Strafen

Ein Läufer, der die Bahn verlässt und sich einen Vorteil verschafft, 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 Punkte
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	2:30 min	
Männer 3	1 000 Meter	3:30 min	
Frauen 4	600 Meter	2:40 min	
Männer 4	1 000 Meter	3:50 min	

D 7 Tauklettern

D 7.1 Allgemein

Das Tauklettern kann als Staffeltwettkampf oder als Einzelwettkampf 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 nehmen hinter der Startlinie Aufstellung. Nach dem Startkommando laufen die Wettkämpfer 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 Wettkämpfer einen Fuß auf dem Boden hat.

Abspringen ist verboten.

Nach erfolgtem Abstieg überquert der Wettkämpfer die Ziellinie.

D 7.4 Regelverstöße und Strafen

Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein Wettkämpfer nach Einnahme der ruhigen Startposition eine Bewegung beginnt.

Rutscht ein Wettkämpfer nach dem Erklettern und Berühren der Markierung das Tau herab, oder springt er vor Erreichen des Bodens ab, erhält er 10 Sekunden Strafzeit.

Gelingt es einem Wettkämpfer nicht, das Tau zu erklettern, wird er 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		
Frauen 4		Männer 4		

D 8 Wurffleinwerfen

D 8.1 Aufbau der Wettkampfanlage

Das Wurffleinwerfen 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 liegt auf der Fußreling und wird vor dem Startkommando durch den Wettkämpfer selbst an der Reling befestigt.

Bei Bedarf kann der Wettkämpfer bereitgestellte 10 Meter lange Zusatzstücke zwischen dem Ende der Wurfleine und der Reling befestigen.

D 8.2 Verlauf der Übung

Jeder Wettkämpfer hat 3 Würfe und dafür 5 Minuten Zeit, wobei der beste Wurf gewertet wird.

Vor Beginn der Zeitfrist liegt die Wurfleine ausgezogen ohne Schlaufen und Knoten mittig in der Gasse.

Die Leine wird auf eine Länge von 40 Metern ausgezogen.

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

Es ist dem Wettkämpfer 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 Wettkämpfer hat während und nach der Übung seinen Abwurfsektor nur nach hinten zu verlassen.

Durch den Wettkampfleiter 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 Weitennehmer gesteckt. Ist ein Wurf deutlich kürzer, als ein vorausgegangener Wurf, braucht dieser nicht abgesteckt werden.

Die Messmarkierung dient nach Abschluss der drei 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 alle 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 Abwurflinie liegende Schnittpunkt markiert. Die Gassenbegrenzung gehört nicht zur betroffenen Bahn.

Springt der Wurfleinenbeutel nach dem Auftreffen außerhalb der Gasse, wieder in die Gasse und bildet die Wurfleine keinen Schnittpunkt mit der

Gassenbegrenzung, so erhält der betroffene Wettkämpfer einen zusätzlichen Versuch. Die Zeitfrist wird hierbei um 2:30 Minuten verlängert.

D 8.5 Regelverstöße und Strafen

Betritt der Wettkämpfer die Fußreling oder die Gasse, so wird dieses sofort dem Wettkämpfer und dem Weitennehmer angesagt und dieser Wurf nicht markiert und nicht gewertet.

Würfe die nicht innerhalb der Zeitfrist abgeworfen wurden, werden nicht markiert und gewertet.

Verlässt ein Wettkämpfer während der Durchführung seiner Würfe den Abwurfsektor, so wird er disqualifiziert.

Löst sich während der Übung die Leine von der Reling, wird der Wurf nicht gewertet und weitere Würfe nicht zugelassen.

D 8.6 Bewertung

Ein Wettkämpfer kann in der Disziplin Wurffleinewerfen 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	8 Meter	22 Meter	
Männer 3	15 Meter	33 Meter	
Frauen 4	7 Meter	19 Meter	
Männer 4	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, 420er 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 gilt für Kutter ZK 10 als Klassenflagge die Flagge "K" des Internationalen Flaggenalphabets. Für die Klassen Ixylon, Optimist und 420er gelten die Flaggen entsprechend der jeweiligen Klassenvorschrift.

D 9.3 Wertung

Für Ranglistenregatten 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 9.5 Technische Kommissionen

Für alle Fragen der Umsetzung der Sportordnung für die Bootsklassen Ixylon, 420er und Optimist ist die Technische Kommission Jollenmehrkampf verantwortlich. Im Bereich Kutter ZK 10 die Technische Kommission Kuttersegeln bzw. die Technische Kommission Kutterrudern.

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/ Einzelwettkämpfer je Disziplin auf das Low-Point-System umgewandelt und mit den Wertungen der Segelläufe addiert. Dies ergibt die Gesamtwertung. Mannschaften/ Einzelwettkämpfer 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 eine, maximal vier Segelwettfahrten durchgeführt. Bei vier durchgeführten Segelwettfahrten wird die schlechteste Segelwettfahrt gestrichen.

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

TEIL 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 zehnermigen Ruder- und Segelkutter ZK 10 bindend.

Ausnahmen davon sind nicht zulässig.

Zu Ruderwettkämpfen ist in Abänderung des Punktes 16 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 Optimist- Jolle

Der DSSV übernimmt die Klassenvorschriften der IODA bzw. DODV 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 Dinghys müssen mindestens die nachstehenden Bedingungen erfüllen

- 1 Ruderducht
- Aufnahme für ein paar Riemen (offene Dollen)
- Ruderblatt mit Pinne
- Bug- und Heckduchten als Lufttanks ausgebildet
- Tragfähigkeit mindestens 200 Kilogramm
- maximale Länge 5,00 Meter
- 1 Rettungsring
- 1 Festmacherleine, mindestens 8 m lang und 5 mm stark

Zu Deutschen Meisterschaften werden Dinghys der Typen „Favorit“ und „Dinghy 33“ vom VEB Yachtwerft Berlin bzw. deren Nachfolger genutzt. Alle Dinghys, die zum Start gehen, müssen baugleich und mit gleichwertigem Zubehör ausgerüstet sein.

T 5 420er - Jolle

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

TEIL B Bewertung

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 und Ranglistenwettkämpfen im Seesportmehrkampf kommt die Zeit- Punkte-Wertung zur Anwendung. Pokalwettkämpfe ohne Segelwertungen sollten nach dem Zeit-Punkte-System gewertet werden.

B 3 Wertungen

B 3.1 Allgemein

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

B 3.2 Mannschaftstärken und deren Wertungen

Die Einzelergebnisse der Wettkämpfer einer Mannschaft werden zum Mannschaftsergebnis in den einzelnen Teildisziplinen zusammengefasst. Dieses erfolgt durch die Addition der Punkte der jeweils besten Wettkämpfer einer Mannschaft.

AK	Bootsklasse	maximale Anzahl der Wettkämpfer pro Mannschaft	Wettkämpfer in der Wertung
1 bis 4	OPTI	1	1
3 bis 14	Ixylon/ 420er	2	2
1 und 2	Dinghy	3	2
3 bis 14	Kutter ZK 10	12	8

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

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

Gleiche Punktzahl ergeben gleiche Plätze, die entsprechende Anzahl der nachfolgenden Plätze wird freigelassen. Ausgenommen hiervon sind das Kuttersegeln und der Jollenmehrkampf.

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 und Wettkampffunktionäre. Wettkämpfer und Kampfrichter müssen Mitglied eines Verbandsvereines des DSSV e.V. oder eines seiner Kooperationsverbände sein.

Nichtmitglieder des DSSV oder seiner Kooperationsverbände sowie Mitglieder ohne Startpass gemäß Punkt R 7.4 der SO können gegen Zahlung einer Verwaltungsgebühr ein Startrecht erwerben, wenn sie die Ausschreibung und die Ordnungen des Veranstalters anerkennen und einen Haftpflichtnachweis erbringen.

Die Verwaltungsgebühr beträgt 5,00 EUR und ist an den Veranstalter zu entrichten. Dieser überweist die Gebühr nach Abzug von 20% Bearbeitungspauschale unaufgefordert an den DSSV.

R 2 Rechte und Pflichten bei Ranglistenwettkämpfen

Ausrichter und Veranstalter bei Ranglistenwettkämpfen 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 3 Rechtsinstanzen

Rechtsinstanzen sind:

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

R 4 Rechtsmittel

Rechtsmittel innerhalb der Wettkampftätigkeit auf dem Gebiet des Seesports sind:

- Beschwerden
- Proteste
- Berufungen

R 5 Wettkampffunktionäre

R 5.1 Die Wettkampfleitung

Zur Wettkampfleitung gehören:

- Hauptwettkampfleiter
- Stellvertreter des Hauptwettkampfleiter
- Leiter des Auswertungsbüros
- die Wettkampfleiter der einzelnen Disziplinen

R 5.2 Die Sportlervvertretung

dazu gehören:

- Delegationsleiter der Vereine
- Mannschaftskapitäne
- bei Einzelstartern, der einzelne Wettkämpfer der ohne Delegationsleiter antritt

R 6 Aufgaben, Rechte und Pflichten der Wettkampfleitung

R 6.1 Allgemeines

Vom Veranstalter wird eine Wettkampfleitung eingesetzt.

Die Wettkampfleitung untersteht dem Hauptwettkampfleiter, sie organisiert und leitet die Wettkämpfe. Alle Teilnehmer 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 6.2 Aufgaben

Für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe werden von der Wettkampfleitung

- Kampfrichter
- Zeit- und Weitennehmer
- Auswerter und
- Hilfskräfte

eingesetzt.

R 6.3 Zu den Aufgaben der Wettkampfleitung gehören:

- Herausgabe der Wettkampfdokumente
- Prüfung der Dokumente der Wettkämpfer
- 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 6.4 Hauptwettkampfleiter

Der Hauptwettkampfleiter ist ein ausgebildeter Kampfrichter des Deutschen Seesportverbandes mit erweiterter Qualifikation. Der Hauptwettkampfleiter ist für die Leitung des gesamten Wettkampfes verantwortlich.

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

Der Hauptwettkampfleiter ist berechtigt:

- Kampfrichter 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 einen Wettkämpfer oder eine Mannschaft zu disqualifizieren
- jederzeit die Identität der Wettkämpfer zu überprüfen

Der Hauptwettkampfleiter 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 6.5 Der stellvertretende Hauptwettkampfleiter

Der stellvertretende Hauptwettkampfleiter ist ein ausgebildeter Kampfrichter des Deutschen Seesportverbandes mit erweiterter Qualifikation.

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

Er ist jedoch nicht berechtigt die Abschlussprotokolle zu unterzeichnen.

Im Regelfalle sollte der stellvertretende Hauptwettkampfleiter auch Leiter des Organisationsbüros des Ausrichters sein.

R 6.6 Wettkampfleiter der Disziplinen

Wettkampfleiter sind ausgebildete Kampfrichter des Deutschen Seesportverbandes mit erweiterter Qualifikation.

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

Der Wettkampfleiter ist für die Leitung der jeweiligen Disziplin verantwortlich.

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

Der Wettkampfleiter 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 einen Teilnehmer anzuordnen
- Disqualifikation bei Nichterfüllung der Übung und bei groben Regelverstößen vorzunehmen

Der Wettkampfleiter ist verpflichtet:

- Beschwerden von Wettkämpfer 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 ist Mitglied der Wettkampfleitung und im Falle eines Protestes an der Verhandlung mit beteiligt.

R 6.7 Leiter des Auswertungsbüros

Der Leiter des Auswertungsbüros untersteht dem Hauptwettkampfleiter. Er ist für eine exakte Auswertung der Wettkampfergebnisse verantwortlich und veröffentlicht sie im Auftrag der Hauptwettkampfleiters.

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

Der Leiter des Auswertungsbüros ist verpflichtet das Abschlussprotokoll dem Ausrichter zu übergeben.

R 6.8 Kampfrichter

Kampfrichter haben eine Ausbildung auf Grundlage der Ausbildungsrichtlinien der Lizenzkommission erhalten.

Kein Kampfrichter darf gleichzeitig Wettkampfteilnehmer sein.

Kampfrichter sind berechtigt:

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

Kampfrichter 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 6.9 Zeit- und Weitennehmer sowie Hilfskräfte

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

Sie unterstehen direkt dem Wettkampfleiter und führen die Aufgaben aus zu denen sie eingewiesen wurden.

Zeit- und Weitennehmer 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 nächsten Kampfrichter bzw. den Wettkampfleiter zu informieren.

R 7 Rechte und Pflichten der Teilnehmer

R 7.1 Allgemeines

Die Teilnehmer erkennen durch ihren Start die Ausschreibung, die Sportordnung und die Wettkampfanweisungen an.

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

Die Teilnehmer müssen die Bekleidung tragen, die für ihre Mannschaft bzw. ihren Verein festgelegt ist und den Anforderungen der jeweiligen Teildisziplinen entsprechen.

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

Verstöße gegen die im vorangegangenen Satz dargelegten Prinzipien führen zur Disqualifikation des Wettkämpfers.

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

R 7.2 Der Delegationsleiter

Der Delegationsleiter ist während der Wettkämpfe ein von seinem Verein autorisierter Wettkampffunktionär.

Der Delegationsleiter ist berechtigt:

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

Der Delegationsleiter ist verpflichtet:

- die korrekte Anmeldung seiner Delegation und deren Mitglieder durchzuführen und hierbei die Startpässe aller Wettkämpfer die seiner Delegation angehören vorzulegen
- die erhaltenen Dokumente an seine Mannschaftskapitäne bzw. die Einzelstarter weiterzuleiten
- die Anweisungen der Wettkampfleitung innerhalb seiner Delegation durchzusetzen
- Mitglieder seiner Delegation bzw. die ganze Delegation vor Beendigung des Wettkampfes abzumelden

R 7.3 Der Mannschaftskapitän

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

Er ist der Leiter der Mannschaft und ist für das disziplinierte und rechtzeitige Erscheinen seiner Mannschaft zu den angesetzten Wettkämpfen verantwortlich.

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.

Der Mannschaftskapitän ist verpflichtet:

- die Sportordnung und die Ausschreibung zu kennen und seine Mannschaftsmitglieder damit vertraut zu machen und danach zu handeln
- die vom Delegationsleiter erhaltenen Dokumente bei Bedarf innerhalb seiner Mannschaft zu verteilen.

R 7.4 Der Wettkämpfer

Der Wettkämpfer 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 Wettkämpfer der Altersklasse Mädchen oder Jungen angehört. Es kann je Altersklasse Mädchen oder Jungen jeweils ein Betreuer je Verein mit der Anmeldung benannt werden.

Der Wettkämpfer hat die Pflicht:

- sich über den Zeitplan zu informieren und ihn einzuhalten
- sich über die Lage der Wettkampfstätten beim Mannschafts- bzw. Delegationsleiter zu informieren
- sich auf Verlangen durch den Hauptwettkampfleiter auszuweisen
- im Besitz eines Startpasses zu sein. Als Startpass werden anerkannt:
 - Deutscher Sportausweis,
 - Leistungsbuch des DSSV,
 - DMB-Mitgliedsausweis und
 - DMJ-Mitgliedsausweis.

R 7.5 Start für mehrere Vereine

Ein Sportler der Mitglied in mehreren Vereinen ist, kann je Kalenderjahr und je Standarddisziplin 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 und im Jollenmehrkampf gilt diese Regel nur für den Steuermann.

R 8 Rekorde

Rekorde können nur bei Internationalen und Deutschen Meisterschaften sowie Deutschlandcups aufgestellt werden.

Der Ausrichter ist verpflichtet, den Veranstalter gemeinsam mit dem Protokoll über aufgestellte Rekorde zu informieren.

R 9 Proteste

Proteste im Seesport sind beim Hauptwettkampfleiter einzureichen und werden von der Wettkampfleitung in einer Protestverhandlung entschieden.

R 9.1 Anmelden und Einreichen von Protesten

Proteste sind vor Beendigung der jeweiligen Teildisziplin und der jeweiligen Altersklasse durch den Mannschaftskapitän beim Wettkampfleiter anzumelden.

Bei Einzelwettkämpfen kann der Wettkämpfer einen Protest anmelden und einreichen.

Ein Protest muss innerhalb von 2 Stunden nach Beendigung der Teildisziplin schriftlich im Büro des Hauptwettkampfleiters 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 Teildisziplin Rudern muss bereits während der Wettfahrt beim ersten passenden Anlass die Protestflagge (Flagge „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

Der Protestvordruck ist im Büro des Hauptwettkampfleiters erhältlich. Wenn ein schriftlicher Protest eingereicht wurde, kann dieser nicht zurückgezogen werden, sondern muss vom Wettkampfrichter 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 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 Hauptwettkampfleiters 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 Hauptwettkampfleiter 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 Mannschaftskapitän der protestierenden Partei, bei Einzelstartern der Protestierende
- benannte Zeugen

Zur Anwesenheit während einer Protestverhandlung sind berechtigt:

- der Protestgegner

- die Delegationsleiter der Protestparteien
- ein Vertreter 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 Befragung der einzelnen Protestparteien bzw. deren Zeugen zu klären
- Benennung der Regeln gegen die verstoßen wurde

Während der Entscheidungsfindung hat außer der Wettkampfleitung und dem Vertreter 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 eingereichter 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 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 Delegationsleiter hat die Mannschaft oder den Wettkämpfer bei einem Mitglied der Wettkampfleitung oder einem offiziellen Vertreter des Ausrichters abgemeldet.

Werden bei Protest- oder Berufungsverhandlungen Platzierungen 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 neuen Preisträger.

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
- Startsperrung für einzelne Wettkämpfer 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 Wettkämpfer oder die Mannschaft startet, schriftlich mitzuteilen. Wettkämpfer die nicht für einen Verein starten, sind schriftlich zu informieren. Strafen gegenüber Kampfrichtern sind dem jeweiligen Landessee-sportverband schriftlich anzuzeigen.

R 14 Werbung und Vergabe von Namensrechten

Werbung auf Booten, Riemen, Segeln und Sportbekleidung ist grundsätzlich gestattet. Unzulässig sind:

- Werbeslogans
- Werbung für Sexartikel
- Werbung für Tabakwaren und Alkohol, soweit mehr als der Firmenname genannt wird
- Werbung unmittelbar am Körper
- Werbung, die den Zwecken und Zielen des DSSV widerspricht.

Im Kinder- und Jugendbereich ist jegliche Werbung für Tabakwaren und Alkohol untersagt.

Namensrechte und Generalsponsoringvereinbarungen sind bei der Beantragung und Vergabe von Deutschen Meisterschaften und Ranglistenwettkämpfen Bestandteil der Vereinbarung zwischen Veranstalter und Ausrichter.