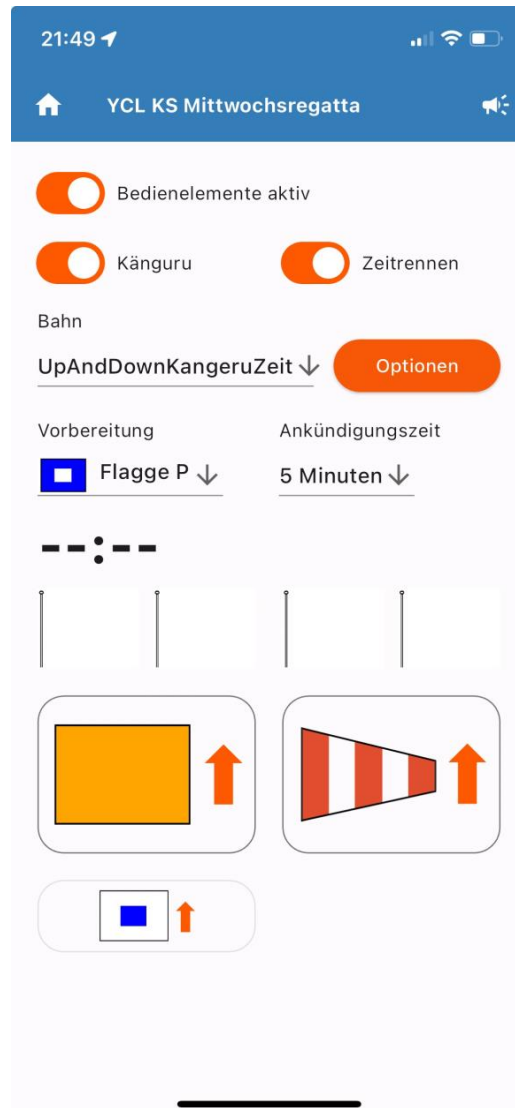


Regatta Hero Handbuch Wettfahrtleitung und Bojenleger

Wolfgang Striegel YCL

Basis ist die Version 3.1.41 der App

Regatta_Hero_Handbuch_Wettfahrtleitung_und_Bojenleger



Dieses Handbuch orientiert sich in der **Darstellungsreihenfolge** an den Nutzergruppen und deren typischen erstmaligen Benutzungsreihenfolge und weicht damit bewusst von der Menüreihenfolge in der App ab.

Es setzt ferner voraus, dass Sie auch das **Handbuch "Segler und Zuschauer"** kennen, da diese Informationen hier nicht dupliziert werden.

Es setzt ferner voraus, dass Sie als Wettfahrtleitung die richtigen Signale kennen

1 Nutzergruppen, passcodes und Programme 4

2 Mapviewer - Admin Mode.....	5
Aufruf des mapviewer.....	5
Positionen der Tonnen setzen.....	6
Namen der Tonnen ändern.....	7
Koordinaten der Tonne manuell setzen.....	8
Schwoi.....	8
Zusatzinfos.....	9
Zugangslinks.....	10
Anlegen neuer Organisationen.....	10
Löschen alter Replays.....	10
Details zum Zusammenhang Organisation, Regatta, Bahn, Tonne.....	12
Ergebnisdarstellung.....	14
Startlinie mit nur 1 realen Tonne.....	15
Zuschauerlinks erzeugen.....	16
Smart Mark.....	16
3 zusätzliche Einträge im Online-Menü der App.....	18
4 App-Online-Menü “ Regatten/ Bahnen erstellen”.....	19
5 App-Online-Menüpunkt “Bahnmarken festlegen”.....	20
Startlinie.....	21
Ziellinie.....	22
Weitere Bahnmarke.....	23
Bahn Speichern.....	24
Bahnkontrolle im Mapviewer.....	25
6 App Online-Menüpunkt Wettfahrtleitung übernehmen.....	26
Optionen für Zeitrennen und Verschiebung/Abbruch.....	28
Gemeinsame Optionen.....	29
Details zu den Wettfahrt-Typen.....	31
Typ A Känguru AUS + Zeitrennen AUS.....	31
Typ B Känguru AUS + Zeit Rennen AN.....	33
Typ C Känguru AN + Zeit Rennen AN”.....	35
Typ D Känguru AN + Zeitrennen AUS.....	37
Wahl des Vorbereitungssignals und der Dauer der Startsequenz:.....	38
Regatta Starten und Durchführen durch Setzen von Flaggen.....	39
Regatta Einzel- oder Sammelrückruf innerhalb 15 sec.....	45
Regatta Normalablauf, Abbruch und Verkürzung.....	46
Regatta Erstes Boot auf letztem Bahn Schenkel.....	48

Regatta Zieleinlauf und Zieldurchgang erstes und letztes Boot.....	49
Zielfeststellung.....	50
6 App Online-Menüpunkt “Mitteilung an alle Boote”	51
7 App Online-Menüpunkt “Tonne per GPS erfassen”	52
Betriebsart 1: Tonne sendet kontinuierlich GPS Koordinaten	53
Betriebsart 2: Tonne sendet kurzzeitig GPS Koordinaten	53
8 Anhang Wettfahrtablauf.....	54

1 Nutzergruppen, passcodes und Programme

RH kennt mehrere verschiedene Nutzer, die je nach Anwendung mit unterschiedlichen Programmen (App oder browser) und Zugangsrechten (via passcodes) arbeiten.

Nutzergruppe	Programm	Sicht/Rechte	Typ. Möglichkeiten	Passcode-Bezeichnung
2 Regattaleitung	App im admin-Mode	maximal	Regatten und Kurse aus Tonnen anlegen und löschen	Admin
	Mapviewer im Browser im admin Mode	maximal	Tonnen setzen und umbenennen	Map-Admin
4 Bojenleger	App im Bojenleger-Mode	selektiv	Einer Tonne eine GPS Koordinate zuweisen oder die Tonne mit einem GPS Sender ausstatten	Buoy

2 Mapviewer - Admin Mode

Der Mapviewer erlaubt in dieser Betriebsart Änderungen an Tonnen

Geben Sie daher den admin passcode keinesfalls weiter,

In dieser erweiterten Ansicht können

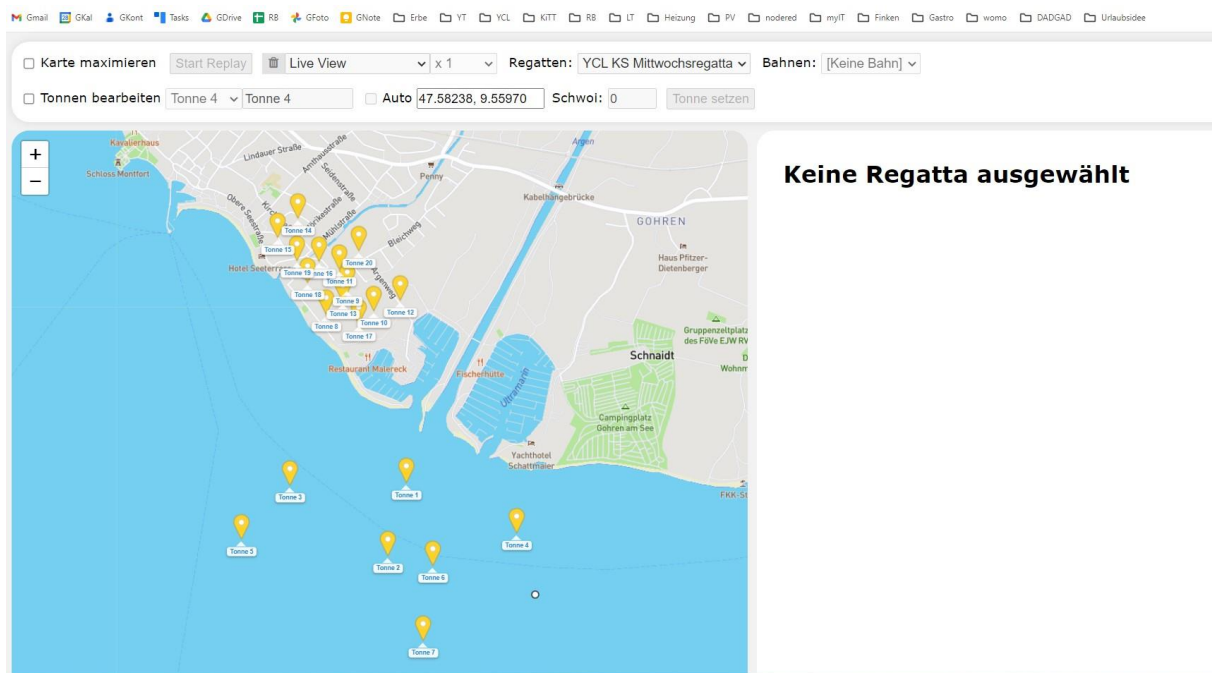
- die Tonnen positioniert werden
- Die Standardbezeichnung von Tonne 1..20 geändert werden, um z.B. einen Pfahl als Pfahl zu benennen oder als Startboot.

Erinnern Sie sich an die Definition:

Tonnen sind nichts anderes als initial so benannte geographische Orte

Aufruf des mapviewer

Kopieren Sie den Link in die Adresszeile Ihres Browsers



Es öffnet sich eine Karte, in der sie oben weitere Einstellungen vornehmen können
Belassen Sie die Felder "Regatta" und "Bahnen" zunächst leer, um nur die Tonnen zu sehen.
Sie sehen bei entsprechendem Zoom irgendwo einen Vorrat von 20 Tonnen
(derzeit nicht löschar oder erweiterbar)

Sie sehen zusätzlich zum Zuschauer oben in der 2. Zeile die nachstehenden Eingabe-Felder:



Positionen der Tonnen setzen

Wenn Sie den Ort einer Tonne definieren wollen oder bestehende Tonnen verschieben möchten, so aktivieren Sie links oben in der checkbox die Option "Tonnen bearbeiten".

Aus den nachstehend beschriebenen Gründen heraus ist es irrelevant, welche Regatta oder welchen Kurs Sie auswählen

Ziehen Sie sich aus dem Tonnenvorrat die für Ihr Feld notwendige Anzahl von Tonnen. Belassen Sie die nicht benötigten zwecks Übersichtlichkeit an Land. Jede Wendemarke benötigt später eine Tonne, die Start und Ziellinie sowie jedes Gate je 2 Tonnen.

Platzieren Sie die Tonnen vorab idealerweise schon ungefähr richtig in der Karte .

Sie können in diesem Editor keine Bahnen editieren, Sie legen hier nur die geometrische Grundlage für die eigentliche Bahndefinition in der App:
Natürlich können Sie in der App die Tonnenpositionen noch ändern

Es gibt keinen "Speichern"-Button, die Koordinaten werden live im Server aktualisiert

Jede Tonne hat immer genau 1 Position, wenn Sie diese also ändern, gilt das für alle Regatten und Läufe sofort.

Ausnahme : für das Replay wird natürlich die damalige Position verwendet

Es erfolgt eine Fehlermeldung , wenn für ein Zeitrennen die Ziellinien-Tonnen Zuordnung von der Startzuordnung abweicht

Namen der Tonnen ändern

Zwecks Verbesserung der Orientierung können Sie den Tonnen sprechende Namen geben, wählen Sie hierzu im linken Feld "Tonne" eine der Tonnen aus und setzen Sie im rechten Feld Tonne den neuen Namen Eingabe und schließen Sie rechts durch "Tonne setzen" den Vorgang ab.

Anwendungen sind z.B. Seezeichen oder Dalben oder sonstige Fixpunkte, deren Koordinaten i.d.R. auch fix sind.

Aber auch klassische Tonnen können sprechende Namen erhalten, z.B. statt Tonne dann Tonne Rot für eine rote Tonne oder Tonne_4, wenn eine 4 darauf steht.

Vermeiden Sie aber unbedingt Namen, die der Tonne eine Funktion in der Bahn geben, z.B. Luvtonne . Wenn Sie das machen, wird es für den Segler sehr verwirrend, weil: wenn z.B. in einem 2. Lauf mit neuer Bahn nach Winddreher der neue Regattakurs die Tonne als Luvtonne evtl. als Leegate verwendet.

Die Funktion der Tonne in einer konkreten Bahn wird nämlich später definiert, indem man dieser in der App einen zusätzlichen Bahnmarken-Bezeichner zuordnet.

Die Bahnmarke der Tonne 1 könnte dann z.B. Luv-Tonne heißen.

In der Kartenansicht sind beide Bezeichner eingeblendet !

Die Zuordnung von 2 Bezeichnern klingt anfangs verwirrend, bringt aber eine große Flexibilität, um aus den Tonnen verschiedenste Läufe ableiten zu können

So wie oben jede Tonne immer genau nur 1 Position hat, hat sie aber auch immer nur einen Namen. Wenn Sie diesen also ändern, gilt das für alle Regatten und Läufe sofort.

Ausnahme : für das Replay wird natürlich der damalige Name verwendet

Koordinaten der Tonne manuell setzen

Wenn Sie die Koordinaten einer Tonne hart setzen möchten, so wählen Sie wiederum im linken Feld "Tonne" eine der Tonnen aus und setzen händisch im Koordinatenfeld die geographische Breite und Länge im Format Grad,Dezgrad und bestätigen mit "Tonne setzen"

Sie können diese Koordinaten dem Bojenleger auch zukommen lassen, um ihn anzuweisen, dort die Tonne zu platzieren. Er kann dann diese Kordinaten z.B. in google maps eingeben.

Schwoi

Im Feld "Schwoi" sollte kann jeder variablen Position einen Schwoi zuordnen.

Dies ist wichtig aufgrund der Art, wie eine Tonnenrundung ermittelt wird.

Je grösser der Schwoi eingestellt wird, mit desto größerer Wahrscheinlichkeit wird eine Tonnenrundung als gültig gezählt. Ansonsten könnte es Diskussion geben "Ich habe doch richtig passiert", aber das System das anders sieht .

Hat die Tonne einen GPS Sender, so kann der Schwoi auf Null gesetzt werden.

Zusatzinfos

Nach Erstellung Ihrer Geometrie nehmen Sie den Haken aus "Tonne bearbeiten", um diese gegen **versehentliche Änderungen** zu schützen.

Wenn Sie oben im Auswahlfeld "Keine Regatta", aber eine konkrete Bahn wählen, sehen Sie zusätzlich zur Tonnenbezeichnung auch die den Tonnen **zugeordneten Bahnmarken** und die daraus **erzeugte Bahn**.

Eine Bahn kann dieselbe Bahnmarke auch mehrfach nutzen, wobei dieselebe Tonne nicht in zwei aufeinanderfolgenden Bahnmarken verwendet werden darf.

Die als schwarze Linie gezeichnete Bahn wird in seltenen speziellen geometrischen Situationen falsch dargestellt. Sie ist für die Auswertung auch nicht relevant, sondern dient nur dem Überblick.

Vorsicht also, wenn Sie aus dieser Darstellung eine Segelanweisung ableiten.

Ist als Bahn ein Zeitrennen gewählt, so wird die schwarze Bahn als Endlosschleife gezeichnet, sonst als offene Bahn.

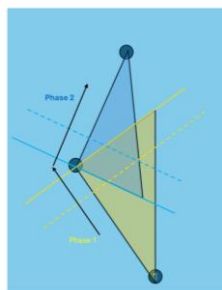
Ferner sehen Sie an den Tonnen 2 kleine, nach außen gehende, zum Zulauf- und Ablaufkurs rechtwinklige Hilfslinien, welche intern zur Rundungserkennung genutzt werden.

Eine Rundung wird intern als erfolgreich gewertet, wenn

- die **beiden** Linien
- *sinnrichtig hintereinander (zuerst gelb, dann blau) passiert werden,*
- *ohne dazwischen eine Linie einer anderen Bahnmarke zu passieren passiert sind.*

Die Linien sind rechnerisch unendlich lang, werden aber zwecks Übersichtlichkeit kurz dargestellt.

Siehe auch Schwoi: der interne rechnerische Kreuzungspunkt der Linie ist nicht die Tonne selbst, sondern ein kurveninnerer errechneter Punkt aus Tonne und Schwoi



Sie sehen rechts der Karte (wenn diese nicht maximiert ist) im live view die gerade teilnehmenden Boote, sofern:

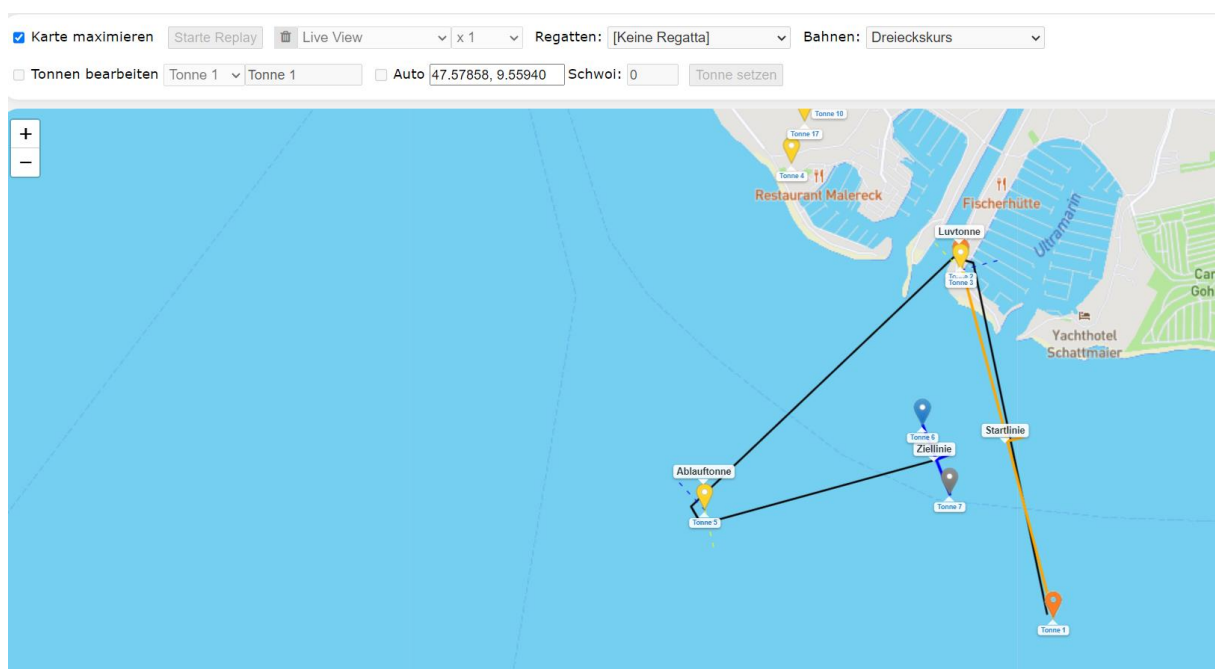
- die Regattaleitung in der App mindestens das Ankündigungssignal Flagge Orange gesetzt hat UND
- der Teilnehmer sein Tracking eingeschaltet hat

Zugangslinks

Um Ihren Besuchern oder Administratoren den Zugangslink zu geben, definieren Sie einen Text wie folgt : <https://www.regattahero.com/mapviewer/?organisation=ABC&passcode=CDE>, wobei sie ABC und CDE durch die richtigen Bezeichner ersetzen.

Wird eine Organisation im System neu angelegt, so erhält sie standardgemäß eine Demoregatta und eine Demobahn zum üben.

Wählen Sie diese Bahn im Mapviewer zunächst aus, ohne eine Regatta zu wählen



Anlegen neuer Organisationen

Wenn Ihr Verein Mitglied im LSV BaWü ist , die Anfrage direkt dorthin:

freizeitsegeln@segelverband-bw.de


ansonsten an :

kontakt@regattahero.com


Dort bitte auch die bis zu zwei mail Adressen durchgeben, an welche die Ergebnisse gesendet werden.

Löschen alter Replays

Nach Auswahl eines Laufs im Feld Replay können Sie dieses auch löschen

Start Replay  Live View x 1 Regatten

Yacht 1 Tonne 1 Auto Sc



Details zum Zusammenhang Organisation, Regatta, Bahn, Tonne

Für ein tiefergehendes Verständnis der Funktionsweise von RH ist der Zusammenhang zwischen Organisation, Regatten, Bahnen, Tonnen und Bahnmarken wichtig:

Durch Ihre Zugangsdaten bindet sich die APP und der mapviewer eindeutig an einen Organisation

Die Organisation besitzt einen einmaligen Satz von Tonnen.

Jede Änderung von Ort und ggf. eigenem Tonnen-Bezeichner wirkt sofort live und überall.

Lediglich in den Replays sieht man die "damaligen" Orte und Bezeichner, wie sie zum Zeitpunkt der Wettfahrtdurchführung waren.

Die Organisation besitzt ferner einen einmaligen Satz von Bahnmarken.

Jede Änderung der Zuordnung zu Tonnen und vergebenem Bahnmarken-Bezeichner wirkt sofort und überall.

Lediglich in den Replays sieht man die "damaligen" Zuordnungen und Bezeichner, wie sie zum Zeitpunkt der Wettfahrtdurchführung waren,

Die Organisation besitzt einen einmaligen Satz von Bahnen.

Jede Änderung der Zuordnung von Bahnmarken zu Bahnen sowie die Benennung der Bahn wirkt sofort und überall.

Lediglich in den Replays sieht man die "damaligen" Bahnen und deren Bezeichner, wie sie zum Zeitpunkt der Wettfahrtdurchführung waren.

Die Bindung der 3 vorgenannten Elemente Tonne, Bahnmarke, Bahn zueinander zu einem Lauf einer Regatta (für Live oder späteres Replay) geschieht erst, wenn Sie als admin im Menüpunkt "Wettfahrtleitung übernehmen" den Schiebschalter auf aktiv setzen.

Hierzu mussten Sie nämlich vorneweg im Hauptmenü eine Regatta ausgewählt haben und im Menü "Wettfahrtleitung übernehmen" unter "Bahn" eine Bahn vor Setzen von ORANGE" gewählt haben.

Da die Bahn die Bahnmarken enthält und die Bahnmarken an die Tonnen gebunden sind, entsteht jetzt eine eindeutige Zuordnung für einen Lauf in einer Regatta.

Dies erklärt auch, warum im webviewer admin Live Mode keine Regatta gewählt sein sollte, wenn Sie alle Bahnen sichtbar machen möchten.

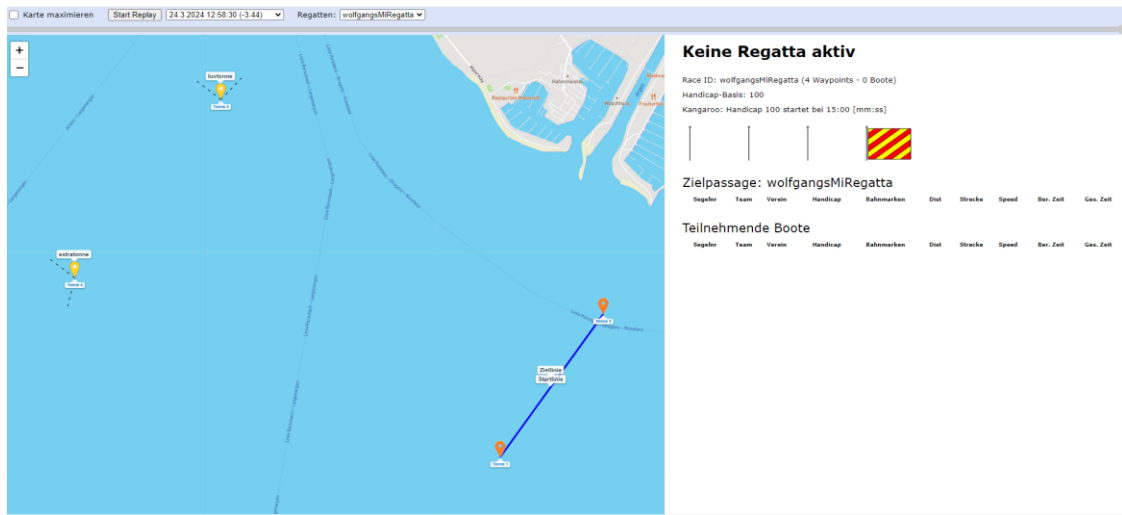
Sobald Sie nämlich eine Regatta wählen, wird das Auswahlfeld "Bahn" grau, da Sie dann nur noch die Livesituation oder die den Replayläufen zugeordnete damalige Bahnen mit deren Bahnmarkenbezeichnern, Tonnenzuordnung und Orte sehen können.

Wenn Sie aber eine dort eine Regatta wählen und die Situation Live oder Replay, wird automatisch die aktuelle oder damalige Bahn gezeigt.

Zusätzlich wird dann die Darstellung der Bahn noch gemäß der aktuellen oder damaligen Einstellung des Schiebeschalters Zeitrennen noch modifiziert: die Bahn wird dann als geschlossene Strecke dargestellt anstatt einer offenen Strecke

Ergebnisdarstellung

erfolgt rechts im Viewer, soweit Karte nicht maximiert ist



Nach dem Abschluss des Laufs erhalten Sie ferner von Regatta Hero eine mail an Ihre bei der Organisationsanmeldung hinterlegte Mailadresse.

Diese Datei enthält

- einen Link auf das Replay (für Zuschauer) sowie
- eine csv Datei

als Anlage

In der csv Datei können Sie entnehmen:

- Ergebnisse sortiert sowie
- die beim Lauf geltenden Handicapwerten etc

sailno	team	boatclass	handicap	club	boatname	time	boattime	calctime	odo	speed	totalWaypoi	directDist	isIOS	bat
G949	striegel	First class 7.	94	YCL	cannonball	276	-353	294	0	0	0	905	true	80

Öffnen Sie die csv Datei in einem geeigneten Tool, z.B. excel
Ein späterer Import nach manage2sail wird kommen

Startlinie mit nur 1 realen Tonne

Zur Weiteren Vereinfachung speziell einer Kängeru-Zeitregatta gibt es das Mittel der “Proforma-Tonne”.

Zur Erinnerung: bei Zeitrennen muss Start- und Ziel sinrichtig aus denselben Tonnen gebaut sein, die Ziellinie wird aber faktisch nicht benutzt.

Soll jetzt aber die “Startlinie” aus nur einer realen Tonne gebaut werden so benötigt RH trotzdem intern eine 2. Tonne zur Liniendefinition und Durchgangserkennung.

Diese 2. Tonne lässt sich aus einer “Proforma”-Tonne wie folgt erzeugen:

- Plazieren Sie im mapviewer dazu die reale Tonne
- Plazieren Sie eine zweite reale Tonne , dies wird Ihre Proforma-Tonne
- Setzen Sie den **Auto-Haken** bei der Proforma-Tonne und
- speichern Sie rechts mit **Tonne Setzen**.
- benützen Sie die reale Tonne und die Proforma-Tonne in Ihrer Start- und Zielliniendefinition

Sie müssen diese Tonne aber nicht real auf dem Wasser haben.

Die erhält Ihre Position rechnerisch relativ zur aus der über die Start- und Ziel-Linen-Definition verbundenen realen Tonne.

Die Proforma-Tonne wird grau dargestellt.

Die Segelanweisung könnte lauten:

“Fahren Sie zum Start dicht an der backbord liegenden Tonne 1 vorbei”

Möchten Sie die Tonne wieder “real” machen” so entfernen Sie den Auto-Haken und speichern

Geben Sie den “Auto”-Haken aber NICHT beiden Tonnen der Start- und Ziellinie, sondern genau nur einer. Sonst können Sie beide Tonnen nicht mehr manuell setzen.

Zuschauerlinks erzeugen

Damit Ihre Zuschauer eine Regatta live oder nachträglich sehen können, generieren Sie händisch nachstehenden Link aus Ihren Zugangsdaten.

Beispiel:

Organisation: demoorg

Passcode für Zuschauer: 123456

www.regattahero.com/mapviewer/?organisation=demoorg&passcode=123456

Ersetzen Sie im Text den Organisationsnamen "demoorg" durch Ihren Organisationsnamen und den passcode "123456" durch Ihren webviewer passcode

In diesem Fall muss der Zuschauer selbst eine Regatta und einen Lauf auswählen und manuell abspielen.

Man kann aber auch Mapviewer-URL so erweitern, dass automatisch ein Replay einer spezifischen Regatta abgespielt wird:

Beispiel:

Regattaname: Demo Regatta

Lauf: 24.4.2024 17:55:00

dann kann der Lauf mit folgender URL gestartet werden:

www.regattahero.com/mapviewer/?organisation=demoorg&passcode=123456&raceid=Demo%20Regatta&replayid=24.4.2024%2017:55:00

(Achtung!! Leerzeichen mit %20 eingeben, nicht mit " ")

diese URL wird übrigens auch direkt mit in die Ergebnis-E-Mail von results@regattahero aufgenommen.

Smart Mark

Wenn Sie Interesse an selbstfahrenden Tonnen haben, um Ihre Regattaausrichtung weiter zu verbessern, so kontaktieren Sie <https://mysmartmark.com/wordpress/> oder Marc Morath vom SMC Überlingen.

RH kann deren Position im mapviewer verwenden

3 zusätzliche Einträge im Online-Menü der App

Das Online-Menü ist gegenüber der Segler Ansicht erweitert um

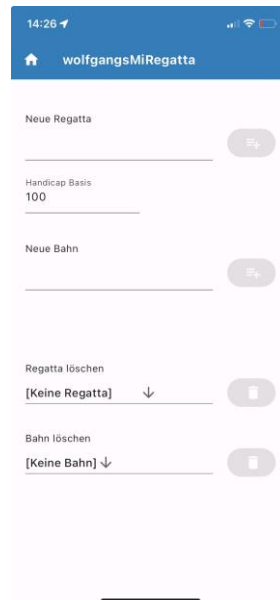
- Wettfahrtleitung übernehmen
- Mitteilung an alle Boote
- Tonne per GPS erfassen
- Bahnmarken festlegen
- Regatten und Bahnen erstellen

*nur diese werden in diesem Handbuch behandelt, Rest siehe Seglerhandbuch
die Reihenfolge in diesem Handbuch orientiert sich an der Erstbenutzung
Um zum Menü zurückzukehren, nehmen Sie ggf. das kleine Homesymbol links oben*



4 App-Online-Menü “ Regatten/ Bahnen erstellen”

Hier können Sie Regatten und Bahnen verwalten



Neue Regatta

erzeugt eine neue benannte Regatta innerhalb der durch den Organisationscode definierten Organisation. Keine Umlaute oder Sonderzeichen möglich.

Handicap Basis

legt fest, welches Jahr Stick System für eine Regatta benutzt wird. Handicap Basis 100 ist zum Beispiel Yardstick in Deutschland, in Österreich ist die Handikap Basis für Yard Stick aber 600

Neue Bahn

Erzeugt eine neue benannte Bahn, deren Details später im Bahnmarken-Editor definiert werden kann. Keine Umlaute oder Sonderzeichen möglich.

Regatta löschen

Löscht eine bestehende Regatta

Bahn löschen

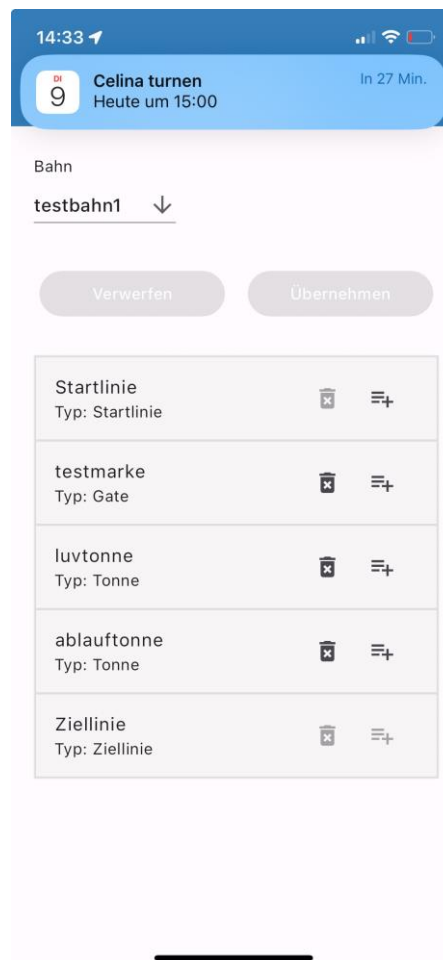
Löscht eine bestehende Bahn

*Das Anlegen von Regatten und Bahnen ist die **Voraussetzung**, um später Bahnmarken und Bahnen definieren zu können.*

5 App-Online-Menüpunkt “Bahnmarken festlegen”

Hier können Sie einer existenten Bahn:

- Bahnmarken zuordnen
- Bahnmarken mit für den Lauf sinnvollen Namen versehen (“Luvtonne”)
- die Bahnmarken mit Tonnen oder sonstigen fixen Positionen verbinden



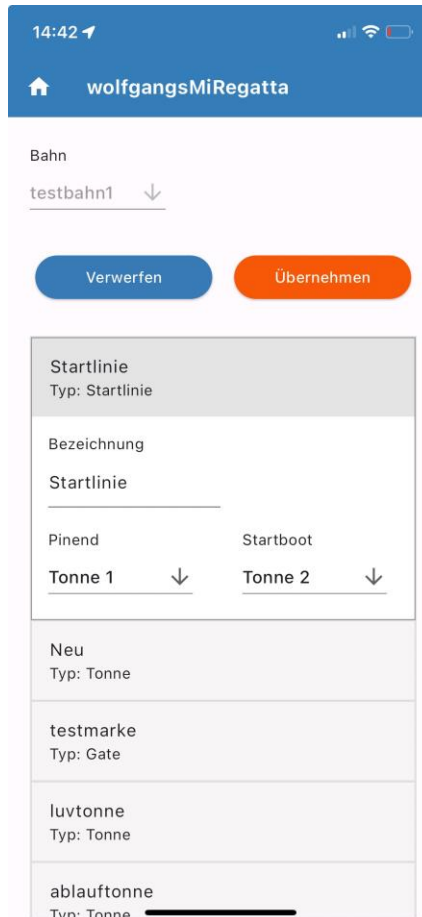
Nach Auswählen einer angelegten Bahn im Feld “Bahn” weist diese als einfachste Bahn mindestens automatisch 2 Bahnmarken auf :

- Startlinie und
- Ziellinie

Sie sehen, dass diese beiden speziellen Bahnmarken einen grauen Papierkorb haben: sie können diese nicht löschen. Auch weisen diese kein Feld für den Typ aus.

Startlinie

Tippen Sie z.B. auf “**Startlinie**”, um Details zu dieser sehen und setzen zu können
Sie können dies auch für alle Bahnmarken parallel



- Feld “Bezeichnung”: zum Umbenennen der Startlinie, zunächst nicht empfohlen
Bei Bahnmarken sind Umlaute und Sonderzeichen möglich
- Feld “Typ”, ist bei einer Startlinie nichtvorhanden
- Feld “Pinend”: weisen Sie die dem Pinend der Startlinie genau 1 Tonne zu
- Feld “Startboot”: weisen Sie die dem Pinend der Startlinie genau 1 Tonne Position zu

Mapviewer Kontrolle :

In der Bahndarstellung beginnt die Bahn am Startboot und nicht in der Mitte der Startlinie

Ferner hat die Startline in der Mitte einen kurzen rechtwinkligen Richtungsindikator.

Dieser zeigt in Richtung der zu fahrenden Bahn, also so wie das Boot durch die Startlinie fährt

Ziellinie

Tippen Sie jetzt auf jetzt **“Ziellinie”**, um Details zu dieser setzen zu können:

- Feld **“Bezeichnung”**: zum Umbenennen der Ziellinie, zunächst nicht empfohlen
- Feld **“Typ”**, ist bei einer Startlinie nicht änderbar
- Feld **“Backbord”**: weisen Sie die dem Backbord-Ende der Ziellinie genau 1 Tonne oder sonstige Position
- Feld **“Steuerbord”**: weisen Sie die dem Steuerbord-Ende der Ziellinie genau 1 Tonne oder sonstige Position zu

Mapviewer Kontrolle:

In der Bahndarstellung beginnt die Bahn am Startboot und nicht in der Mitte der Startlinie

Ferner hat die Ziellinie in der Mitte einen kurzen rechtwinkligen Richtungsindikator.

Dieser zeigt in Richtung der zu fahrenden Bahn, also so wie das Boot durch die Ziellinie fährt

In der Bahndarstellung endet die Bahn Mitte Ziellinie

Sie können dieselbe Tonne oder Position auch für mehrere Zwecke einsetzen, aber nicht für zwei aufeinanderfolgende Bahnmarken!

Sie haben jetzt die einfachste Bahn aus einer Start- und einer Ziellinie errichtet

Weitere Bahnmarke

In der Regel benötigen Sie aber auf jeden Fall eine weitere Bahnmarke, z.B. eine LUV- Tonne

Gehen Sie deshalb zurück in die Bahnmarkenübersicht, die derzeit nur die Start- und die Ziellinie enthält.

Tippen Sie in der Startlinie rechts des Papierkorbs auf das Symbol “3 Striche mit Plus”
Über dieses Symbol können Sie jeweils **nach** der aktuellen Bahnmarke eine weitere Bahnmarke hinzufügen.

Nach der Abfrage, ob Sie dies wirklich wollen, öffnet sich ein Dialog zur Festlegung der Eigenschaften:

- Feld “Bezeichnung”: zum Umbenennen dieser Bahnmarke:
geben Sie der **Marke** einen für den Kurs logischen Namen wie z.B. “Luvtonne” oder “Ablauftonne”
- Feld “Typ”: hier können Sie “Gate” oder “Bahnmarke” wählen

Bei Gates werden 2 Tonnen als Bahnmarke benötigt (Backbord und Steuerbord aus Segelrichtung)

Bei Tonne wird nur 1 Tonne als Bahnmarke benötigt

Sie können die neue Bahnmarke auch so benennen wie eine schon existente, dann sollten Sie diese aber auch derselben Tonne zuordnen, um keine Verwirrung zu stiften.

Wiederholen Sie den vorgenannten Schritt so oft wie nötig, um die gesamte Bahn zu definieren

Verwenden Sie dieselbe Tonne ggf. Mehrfach

Verschieben Sie Bahnmarken auf und ab innerhalb der Bahn, indem Sie lange auf das grau unterlegte Überschriftsfeld der Bahnmarke drücken und diese Marke dann an ihre Zielposition im Feld ziehen

Löschen Sie ggf. Bahnmarken mit dem Papierkorb-Symbol.

Sobald Sie Änderungen vorgenommen haben, werden die beiden Schaltflächen “Verwerfen” oder “Übernehmen aktiv”. Betätigen Sie einer der Flächen zum Verlassen des Editierens.

Achtung : Sie überschreiben ggf. alte Bahndefinitionen bei gleichem Namen !

Der gewählte Bahnmarken-Bezeichner wird ins Replay gespeichert

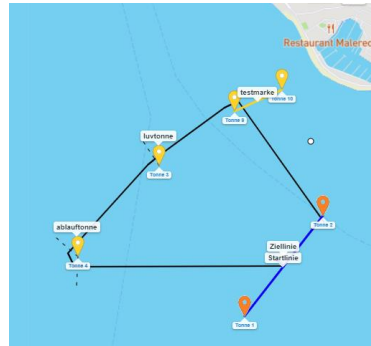
Bahn Speichern

Speichern Sie Ihre Bahn mit **Übernehmen** oben rechts oder **Verwerfen** Sie die Änderungen

The screenshot shows a mobile application interface for saving a race track. At the top, the status bar displays the time 14:42, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. Below this is a blue header with a home icon and the text 'wolfgangsmiRegatta'. The main content area has a light pink background. It starts with the word 'Bahn' followed by a dropdown menu showing 'testbahn1' with a downward arrow. Below the dropdown are two buttons: 'Verwerfen' (blue) and 'Übernehmen' (orange). The main content is a list of track elements, each in a light gray box with a white background for the text area. The first element is 'Startlinie' (Typ: Startlinie) with a 'Bezeichnung' field containing 'Startlinie' and two 'Pinend' fields labeled 'Tonne 1' and 'Tonne 2', each with a downward arrow. The second element is 'Neu' (Typ: Tonne). The third is 'testmarke' (Typ: Gate). The fourth is 'luvtonne' (Typ: Tonne). The fifth is 'ablauftonne' (Typ: Tonne). A black horizontal bar is visible at the bottom of the screen.

Bahnkontrolle im Mapviewer

Kontrollieren Sie das Ergebnis im web-viewer.



Die App sollte auch beim Definieren von Bahnen etc. immer **GPS-Empfang** haben. Hintergrund: das GPS-Update an den Server wird auch zum Übertragen der Steuerbefehle genutzt. Wenn also kein GPS-Update passiert, dann kann es sein, dass der Steuerbefehl nicht ankommt und das Smartphone scheinbar hängt. In dem Fall das Smartphone bewegen, notfalls nach draußen oder am Fenster

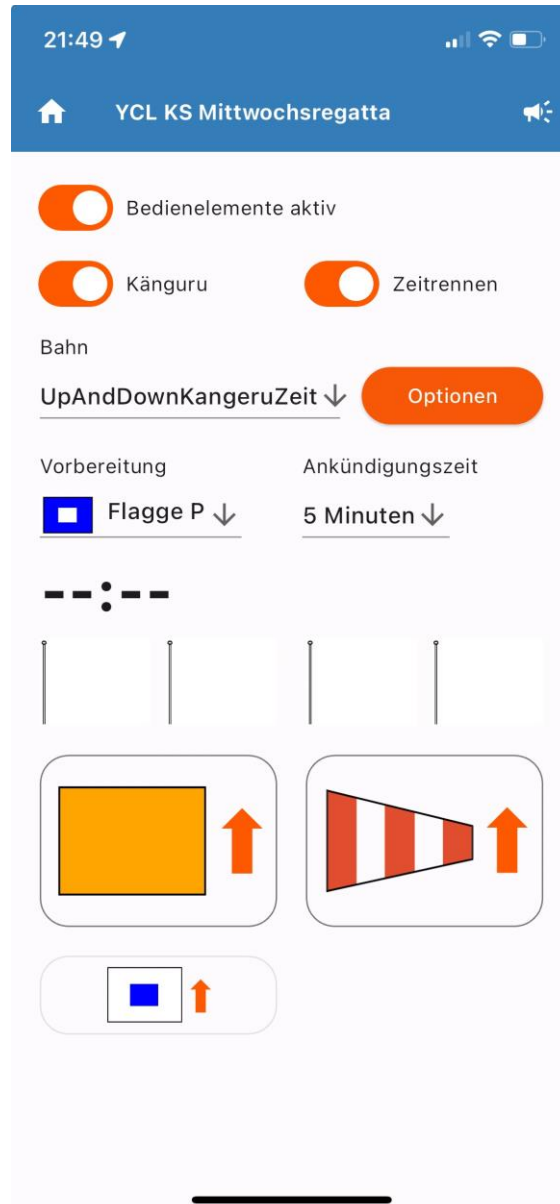
Bei allen **Zeitrennen** ist trotzdem eine Ziellinie für den internen Gebrauch anzulegen, hierbei für die Ziellinie ist unbedingt zu beachten:

- Pinend (BB) Startlinie **muss** bzgl. der Tonnenauswahl **übereinstimmen** mit BB Ziellinie
 - Startboot (StB) Startlinie muss bzgl. der Tonnenauswahl **übereinstimmen** mit StB Ziellinie
- Der Ziellinien-Richtungsgs-indikator zeigt also in dieselbe Richtung wie der Startlinienindikator*

Zum **Check** Ergebnisbild im mapviewer bei Wahl dieser Bahn wenn "Zeitrennen" in der App: Sie sehen im Gutfall **nur** die Startlinie (keine Ziellinie, da übereinanderliegend) mit genau 1! in Startrichtung zeigenden Richtungspfeil, da in diesem speziellen Fall . *Stehen sich dort die zwei Richtungspfeile entgegen, bitte die Zieltonnen tauschen.*

6 App Online-Menüpunkt Wettfahrtleitung übernehmen

Dieser Bildschirm gestattet die Leitung der Wettfahrt



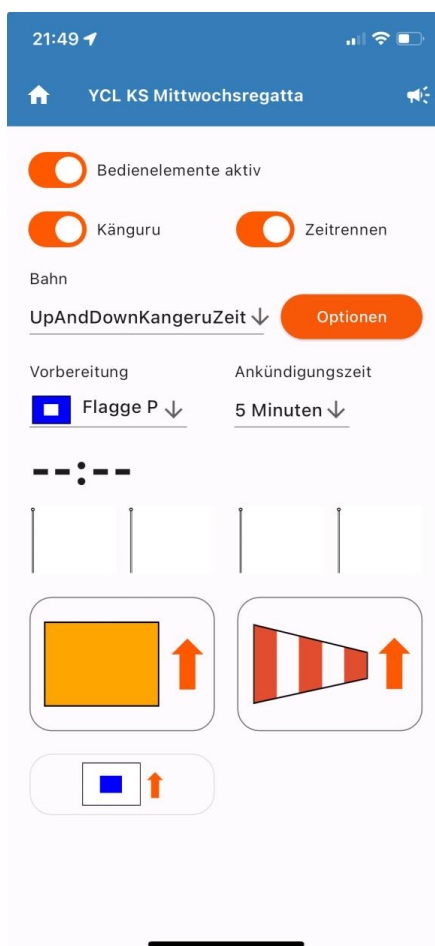
In der Titelzeile sehen Sie die Regatta, die Sie im Hauptmenü gewählt hatten.

Wenn mehrere Menschen die Wettfahrtleitung teilen, müssen diese sich absprechen, wer welche Schalter benutzt. Im Zweifel gewinnt immer der letzte

Als Erstes stellen Sie die Bedienung aktiv

Aktivieren Sie zunächst den obersten **Schalter Bedienelemente** aktiv.

Ist dieser nicht gesetzt, können Sie aus Sicherheitsgründen keine Fehlbedienung vornehmen



Sie können nun die Regatta leiten durch Setzen von Flaggen.
Die richtigen Schallsignale werden automatisch erzeugt.
Im Gegensatz zu den echten Flaggen können Sie nur die Flaggen setzen,
die gemäß den Wettfahrtregeln in diesem Moment auch zulässig sind

Wählen Sie unterhalb des **Feldes Bahn** aus den vorhandenen Bahnen (Erstellungsmethode siehe "Regatten und Bahnen erstellen") die gewünschte Bahn aus.

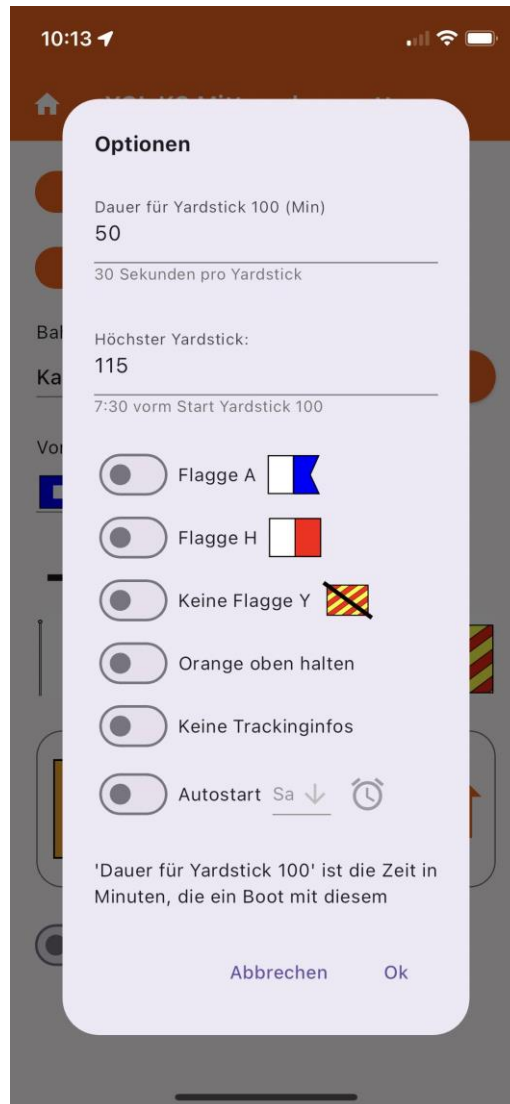
Setzen Sie mittels den **Schiebeschaltern Zeitrennen** und **Känguru** den spezifischen Regattamodus.

Optionen für Zeitrennen und Verschiebung/Abbruch

Zeitrennen und spezielle Situationen verlangen nach mehr Details

Gehen Sie deshalb über die **Schaltfläche Optionen** in das Popup Fenster und setzen Sie Ihre Optionen.

Die jeweils verfügbaren spezifischen Optionen sind bei der Renntype beschrieben.



Gemeinsame Optionen

In **allen** Regatta-Typen sind gemeinsame Optionen verfügbar.
Sie werden deshalb nachstehend nur einmal erklärt:

Keine Flagge Y

der normalerweise festgesetzte Schwimmwestenzwang wird ausgesetzt

Orange oben halten

normalerweise geht Orange 4 Min nach Start automatisch runter.

Wird aber z.B. eine Folgeklasse unmittelbar danach gestartet, so kann dieses verhindert werden

Flagge A und Flagge H

modifizieren die Details der Start-Verschiebungen **und** des Abbruchs
siehe Wettfahrregeln im Anhang

Keine Tracking-Infos

Die Teilnehmer sehen auf ihrem Bildschirm weniger Server-Informationen (empfohlen)

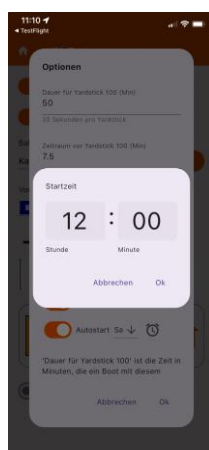
Autostart

Sie können eine Wettfahrt auf einen gewünschten Zeitpunkt automatisch starten.

Geben Sie in das sich öffnende Options-Fenster den gewünschten Zeitpunkt ein, bei dem der Start erfolgen soll.

Orange geht dann 10 Minuten vor dieser Startzeitzeit hoch , das Ankündigung Signal 5 Minuten (ziehungsweise 3 Minuten) vorher.

*Die gewählte Zeit muss somit min. 10 min **in der Zukunft** liegen, sonst erfolgt der Start erst in der Folgewoche*



*Details zu den **4** möglichen **Typen** von Regatten und die in RH notwendigen einzutragenden Zeitoptionen siehe nachstehende Erklärung:*

Details zu den Wettfahrt-Typen

Typ A Känguru AUS + Zeitrennen AUS

“Normale Regatta” mit getrennter Start- und Ziellinie und gleichem Startzeitpunkt.

Wettfahrtablauf:

Alle Boote starten gleichzeitig.

Das Rennen ist vorbei, wenn das letzte Boot die Ziellinie passiert oder die Rennzeit überschritten wurde.

Die gesegete Zeit wird für die Ergebnisliste mittels der Yardstickzahl des Boots umgerechnet und die Liste gemäß dieser Angabe gebildet.

Die **Umrechnung** erfolgt wie folgt :

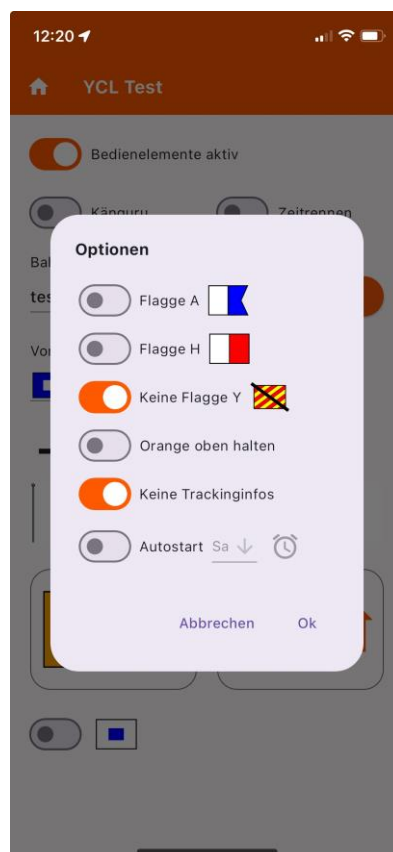
Berechnete Zeit =

$\text{gesegete Zeit} * 100$ (am Bsp. bei Yardstickbasisbasis 100)

geteilt

durch YS-Zahl des Boots

Es gibt für Typ A keine spezielle relevante Auswahl innerhalb “Optionen”

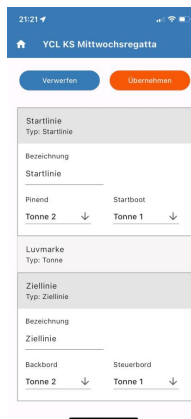


Typ B Känguru AUS + Zeit Rennen AN

Die Tonnen Einstellung für Start und Ziellinie müssen in der Bahnerstellung bei Zeitrennen **identisch** sein, also zum Beispiel:

Wenn Startboot (Stb) z.B. auf Tonne 1 und Pinend (Bb) z.B. Tonne 2,
dann unbedingt Ziellinie Stb **auch** Tonne **1** und Ziellinie BB **auch** Tonne **2**

Warum? Weil nach durchfahren der Ziellinie (Startlinie) die nächste Runde beginnt bis die Zeit abgelaufen ist. Dafür ist es wichtig, dass Start- und Ziel-Linie sinnrichtig übereinander liegen. Wenn Alles richtig ist, sehen Sie im mapviewer admin Mode die Bahn geschlossen und sehen nur die Startlinie mit einem senkrecht abgehenden Richtungspfeil



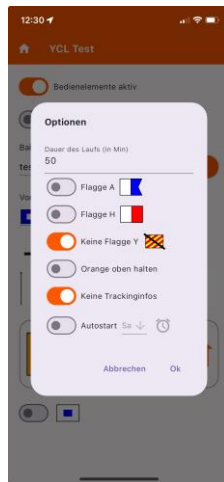
Wettfahrtablauf: normaler Start, alle Boote starten gleichzeitig.

Das Rennen ist nach X Minuten vorbei, wer dann vorne legt hat gewonnen.

Dabei wird die Anzahl der passierten Bahnmarken gezählt.

Wenn zwei Boote gleich viel Bahn Marken haben, dann entscheidet die Distanz zunächst Bahnmarke (Luftlinie), bei Gates zum Minimum Abstand zu beiden Tonnen..

Relevante Options-Einstellung ist nur die **Dauer des Laufs**, hier 50 Minuten



Typ C Känguru AN + Zeit Rennen AN”

Die Tonnen Einstellung für Start und Ziellinie müssen in der Bahnerstellung bei Zeitrennen **identisch** sein, zum Beispiel:

Wenn Startboot (Stb) z.B. auf Tonne 1 und Pinend (Bb) z.B. Tonne 2,
dann unbedingt Ziellinie Stb **auch** Tonne **1** und Ziellinie BB **auch** Tonne **2**

Warum? Weil nach durchfahren der Ziellinie (Startlinie) die nächste Runde beginnt bis die Zeit abgelaufen ist. Dafür ist es wichtig, dass Start- und Ziel-Linie sinnrichtig übereinander liegen. Wenn Alles richtig ist, sehen Sie im mapviewer admin Mode die Bahn geschlossen und sehen nur die Startlinie mit einem senkrecht abgehenden Richtungspfeil

21:21

YCL KS Mittwochsregatta

Verwerfen Übernehmen

Startlinie
Typ: Startlinie

Bezeichnung
Startlinie

Pinend Startboot
Tonne 2 ↓ Tonne 1 ↓

Luvmarke
Typ: Tonne

Ziellinie
Typ: Ziellinie

Bezeichnung
Ziellinie

Backbord Steuerbord
Tonne 2 ↓ Tonne 1 ↓

Beim Känguru Start erhält jeder Teilnehmer sein individuelles Starttiming mit Zeit und Flaggen

Wettfahrtablauf: Dieses Verfahren erlaubt einen zeitversetzten Start und eine einfache Zielfeststellung, da das bootsspezifische Handicap bereits im Starttiming eingearbeitet ist. Das Rennen ist nach X Minuten vorbei, wer dann vorne liegt hat gewonnen.

Dabei wird die Anzahl der passierten Bahnmarken gezählt. Wenn zwei Boote gleich viel Bahnmarken haben, dann entscheidet die Distanz zu nächsten Bahnmarke (Luftlinie) bzw. bei einem Gate das Minimum des Abstands zu den beiden Gate-Marken.

Für diese **Kängeru-Zeiteinstellungen** gehen Sie über die **orange OPTIONS-Schaltfläche** in die Optionen. Es gibt zwei einzugebende Werte, ggf. mit Dezimalpunkt:

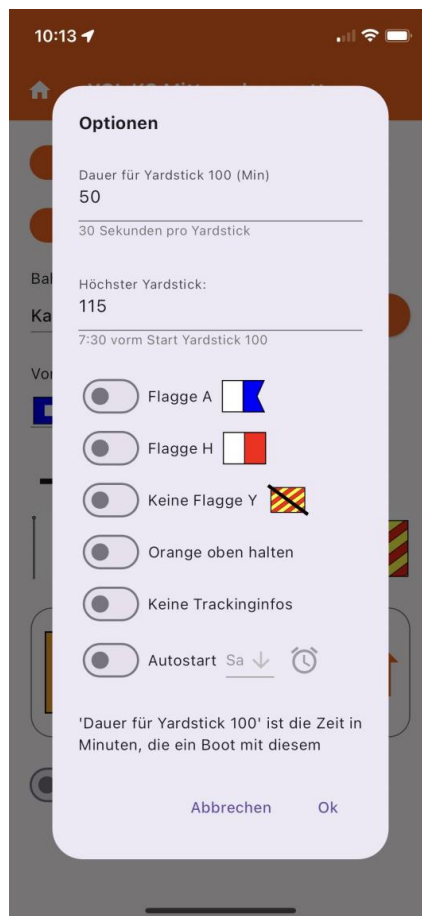
Dauer für YS 100

Höchster Yardstickwert in der Wettfahrt

Das Starttiming wird dann für das Boot mit der höchsten YS-Zahl gefahren,

Die Gesamtdauer der Regatta ergibt sich aus der Dauer für YS100 plus dem o.g. Delta

Die Eingaben funktionieren auch bei einer Regatta mit andere Yardstickbasis



Sie erhalten jeweils sofort aktualisiert zurück:

- *wieviele sec Start-Handicap ein Yardstick Punkt erzeugt*
- *Welches Delta im Start zwischen dem Boot mit der höchsten YS-Zahl und dem Boot mit YS 100 liegt*

Typ D Känguru AN + Zeitrennen AUS

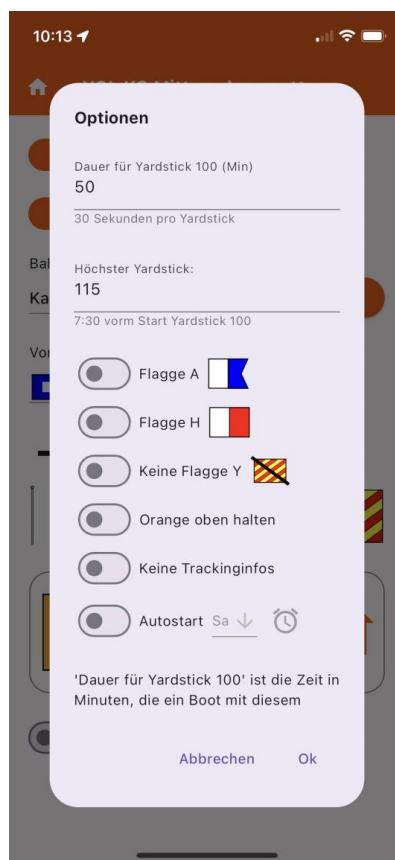
Wettfahrtablauf: Zeitversetzter Start in Abhängigkeit des Handicaps (z.B. Yardstick), das Rennen ist vorbei, wenn das letzte Boot die Ziellinie passiert.

Für die **Känguru-Zeiteinstellungen** gehen Sie über die **orange OPTIONS-Schaltfläche** in die Optionen.

Es gibt zwei einzugebende Werte, ggf. mit Dezimalpunkt:

Dauer für YS 100

Höchster Yardstickwert in der Wettfahrt



Sie erhalten jeweils sofort aktualisiert zurück:

- *wieviel sec Start-Handicap ein Yardstick Punkt erzeugt*
- *Welches Delta im Start zwischen dem Boot mit der höchsten YS-Zahl und dem Boot mit YS 100 liegt*

Wahl des Vorbereitungssignals und der Dauer der Startsequenz:

Wählen Sie im **Dropdown-Feld Ankündigungszeit** 3 oder 5 Min aus für das Ankündigungstiming.

Wählen Sie im **Dropdown-Feld Vorbereitung** die Art der Flagge für das 4 min Vorbereitungssignal



Definitionen der Flaggen siehe Anhang

Regatta Starten und Durchführen durch Setzen von Flaggen

Die untere Flaggenzeile zeigt die jeweils möglichen Flaggen, die Sie aktuell zur Verfügung haben

Die Zeile darüber zeigt die aktuell gesetzte und für die Segler erkennbare Situation

Die Bedienung der Flaggen ist analog zu echten Flaggen

Spielen Sie bitte sämtliche Kombinationen incl. der der im Optionsfeld setzbaren Zusatzsignale gemäß den Wettfahrtregeln durch. Wir beschreiben Sie nur eine optimal durchlaufende Normalsequenz

Die Zusatzsignale im Optionsfeld beeinflussen die Art der Verschiebung und des Abbruchs

Stellen Sie als Ausgangspunkt nachstehende Situation ein:

In den Optionen **die Flagge A und H Flagge** nicht setzen

Vorankündigung ORANGE nicht gesetzt

Flagge STARTVERSCHIEBUNG Rot weiss nicht gesetzt



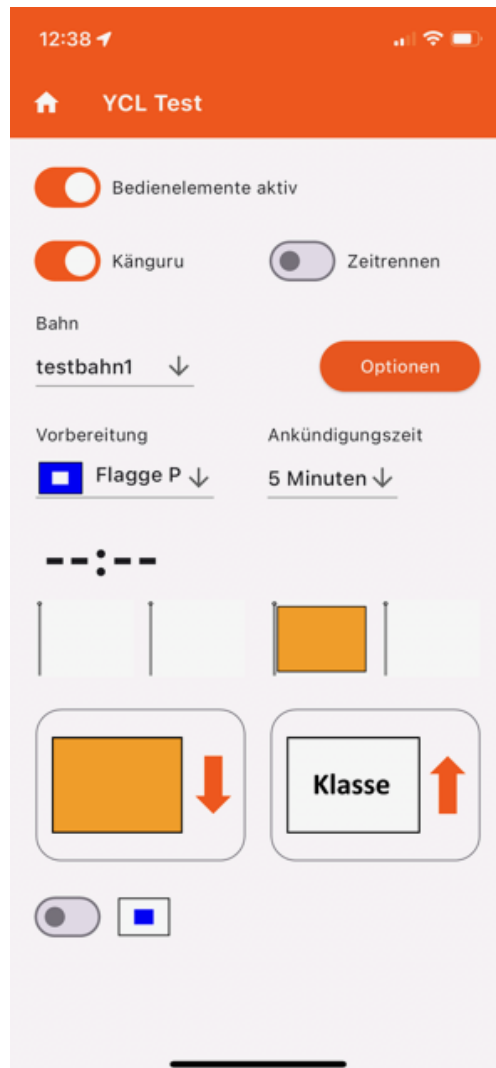
Wir nehmen an, Sie möchten keine Startverschiebung anzeigen, sondern die Startsequenz normal beginnen

Eröffnen Sie min 10 min vor dem eigentlichen Start die Regatta durch Setzen der **Flagge ORANGE**.

Sie signalisiert, dass die Startlinie richtig liegt und die Segler sich an dieser orientieren können

Dies ist nur möglich, wenn Sie vorab eine Bahn gewählt haben

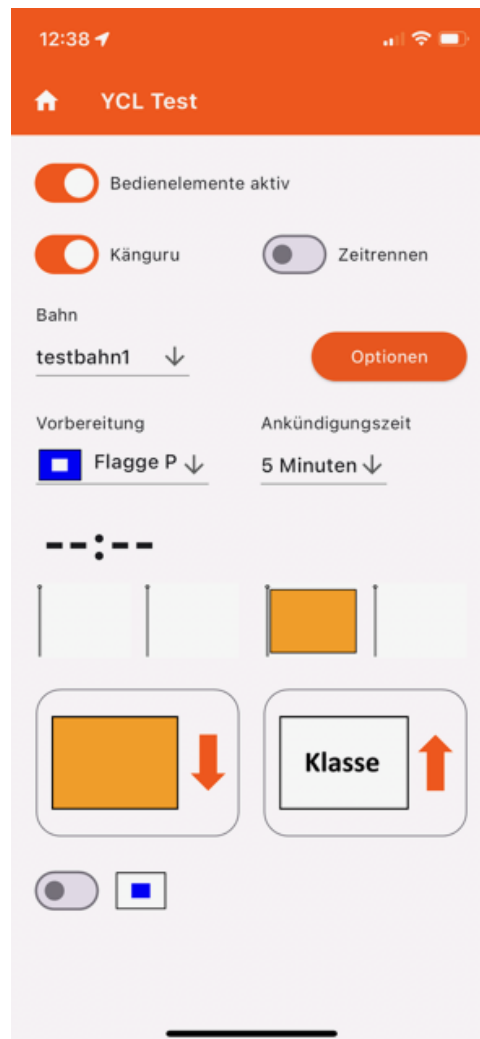
Ab jetzt werden Boote, die ihre Position für diese Regatta übermitteln, mit getrackt und gewertet



Sie haben jetzt genau 2 Flaggen :

- Sie können **die Flagge Vorankündigung ORANGE** zurücknehmen oder
- die eigentliche Startsequenz durch Setzen der **Klassenflagge** eröffnen.

Im Beispiel setzen wir die Sequenz fort durch manuelles Setzen der **Klassenflagge**



Das gewählte 5 Min Timing (Optional 3 Min) startet incl. der richtigen Schallsignale, der Countdown läuft

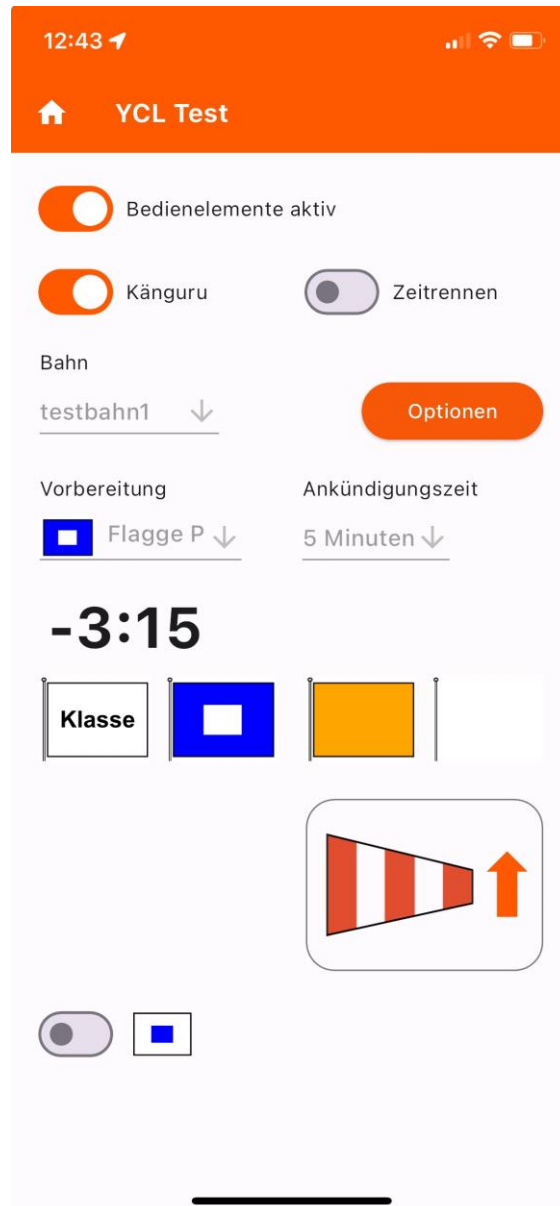
*Sie haben jetzt nur die **Flagge STARTVERSCHIEBUNG***

*Möchten Sie diese nutzen, können Sie das Detailverhalten der Verschiebung mit den **Flaggen "A" und "H"** (im Optionsmenü) noch modifizieren. Diese Modifikationen VORHER aktivieren*

Das sich daraus ergebende Starttiming bei Rücknahme der Verschiebung folgt dem Anhang, z.B. wird bei Rücknahme der Verschiebung ohne Zusatzflaggen das Ankündigungssignal automatisch nach 1 Min gegeben.

Im Beispiel setzen wir aber die Startsequenz automatisch fort und durchschreiten die 4 Min Vorbereitungs-Zeit:

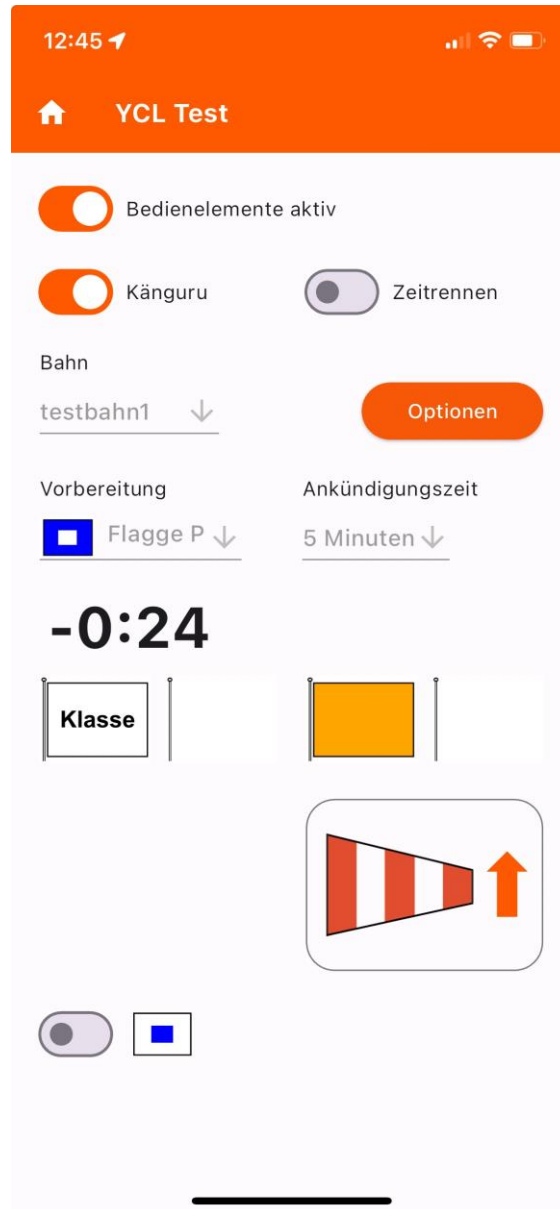
RH setzt bei 4 Min automatisch die definierte **Vorbereitungsflagge** (incl. der durch Sie im Options-Menü definierten Start-Verschärfungsoptionen).



Sie haben jetzt nur die **Flagge STARTVERSCHIEBUNG**

Im Beispiel setzen wir aber fort und durchschreiten die 1 Min Zeit
RH nimmt die Flagge **Vorbereitungssignal** selbst zurück

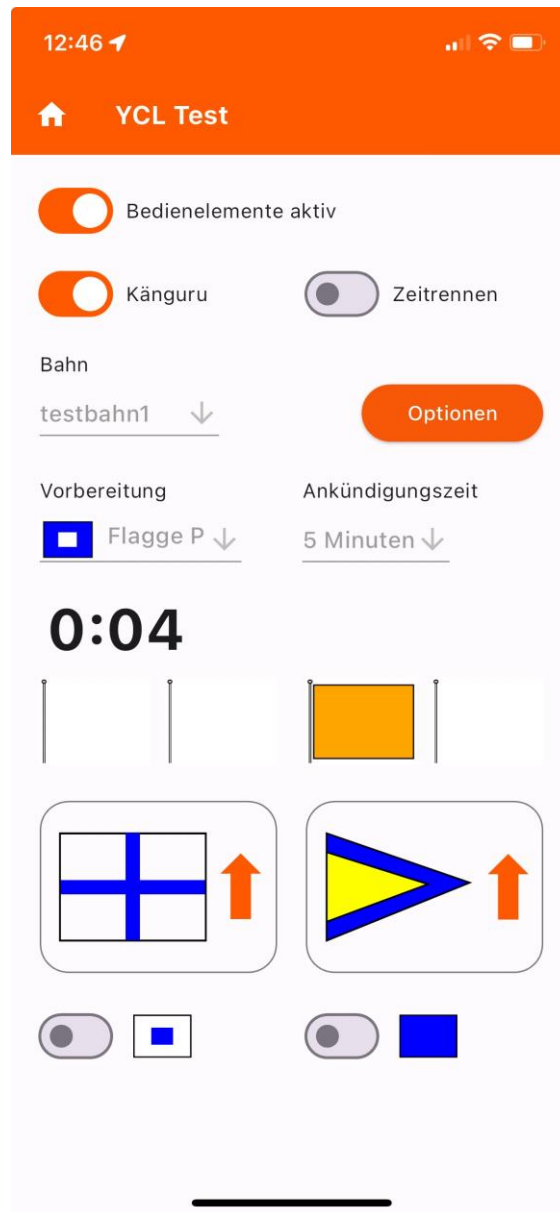
Ab Minus 10 sec wird ein Countdown laut gezählt



*Sie haben jetzt nur die **Flagge STARTVERSCHIEBUNG**.*

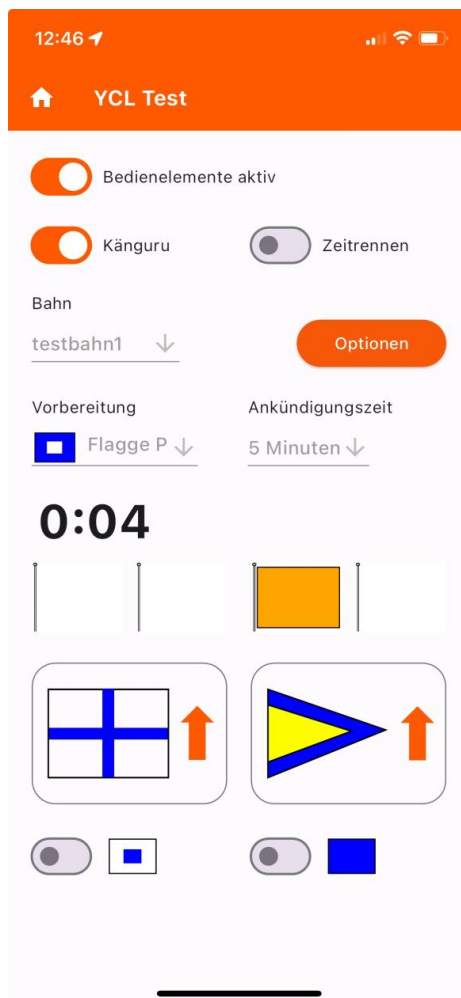
Diese könnten Sie z.B. bei einem sich anbahnenden Massenfrühstart nutzen, um dann keinen Rückruf machen zu müssen

Im Beispiel setzen wir aber fort und durchschreiten den eigentlichen Start
RH nimmt die **Klassenflagge** beim **0-Zeitpunkt** automatisch herunter



Regatta Einzel- oder Sammelrückruf innerhalb 15 sec

Die Regatta ist kurz nach Start



Es sind zwei Flaggen verfügbar:

Einzelrückruf für 5 sec nach Start

Sammelrückruf für 15 sec nach Start

Regatta Normalablauf, Abbruch und Verkürzung

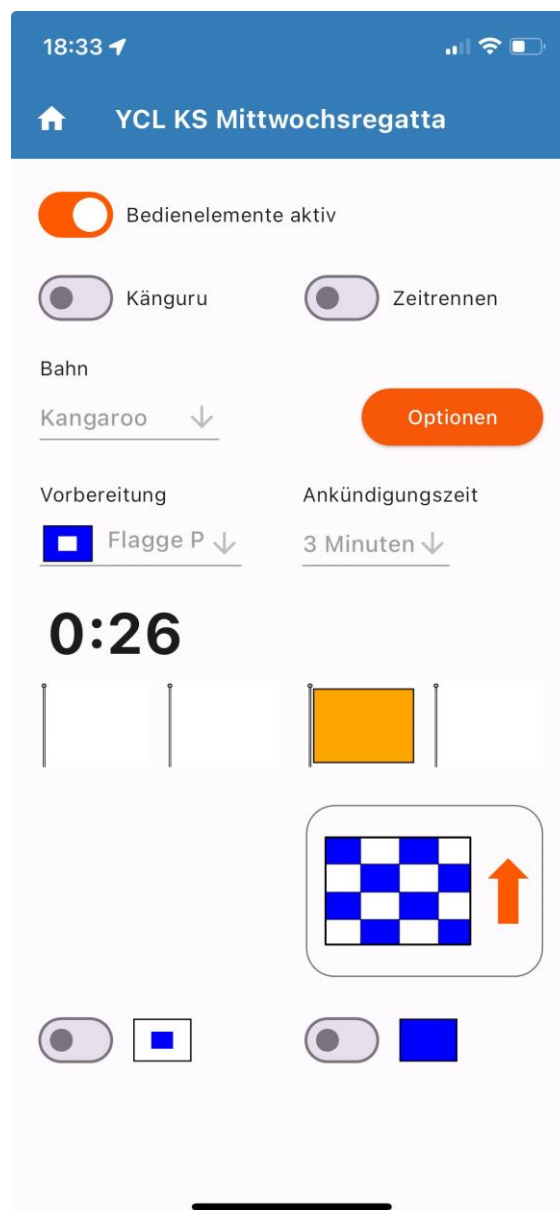
Wir nehmen an, die Regatta wird ohne Rückruf fortgesetzt

Es sind 2 Flaggen verfügbar:

Abbruchflagge

Der Abbruch kann durch die Optionsflaggen "A" und "H" (hinter dem Optionenschaltfeld) noch modifiziert werden. Details siehe Anhang Wettfahrtregeln.

Prüfen Sie, ob diese Flaggen im Optionsmenü zur geplanten Art des Abbruchs richtig gesetzt sind, da diese ggf. noch aus der Verschiebung in der Vorstartphase irgendwie stehen !



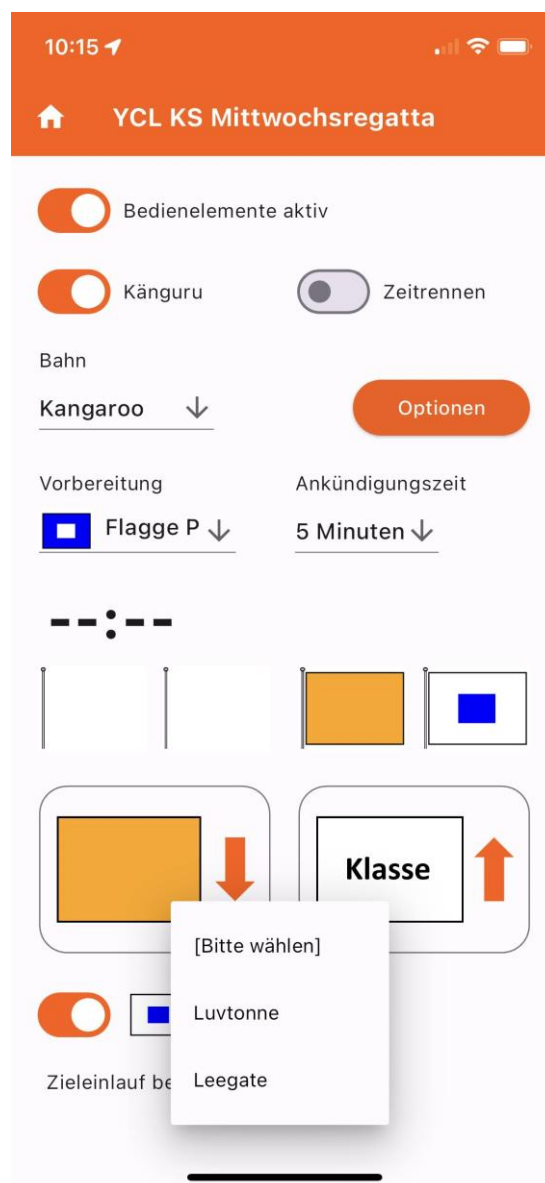
sowie

Bahnverkürzung (Flagge blau in weiss) unten links

Bahnverkürzung ist bei Zeitregatten nicht verfügbar!

Geben Sie hierbei im Auswahlfeld noch die Bahnmarke an, an der Zielschiff mit der Bahnmarke die neue Ziellinie bildet.

*In Normalfahrtrichtung gesehen liegt das Zielboot dann steuerbords der gewählten Bahnmarke mit **Flagge Blau** gesetzt*



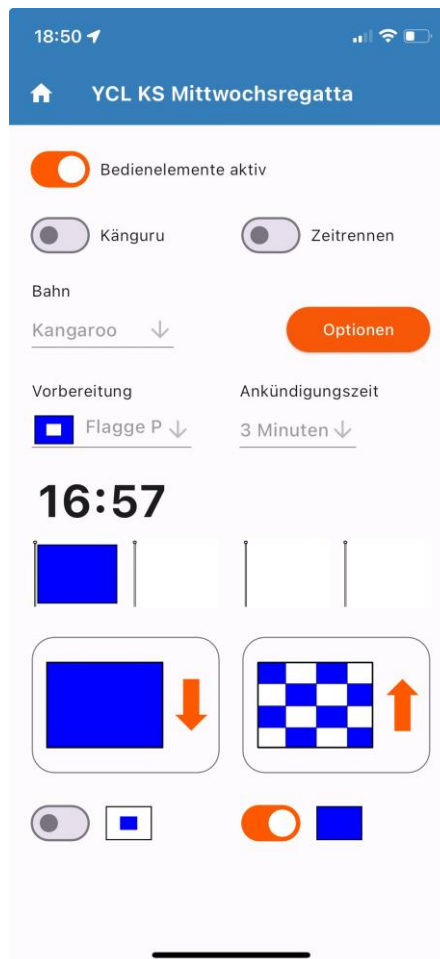
Regatta Erstes Boot auf letztem Bahn Schenkel

Die Regatta geht aber ohne Abbruch oder Verkürzung dem Ende zu, erstes Boot auf letztem Schenkel

Flagge Blau wird durch RH auch automatisch gesetzt, wenn das **erste** Boot auf dem letzten Bahnschenkel der Bahn ist.

Es signalisiert dem Segler, dass das Zielschiff der Regattaleitung auf Position liegt und klar zur Wertung ist

*Diese Situation kann auch **manuell** über den **Schalter "Zieleinlauf"** unten rechts neben der blauen Flagge gesetzt werden*



2 Flaggen verfügbar:

Flagge Blau weiss setzen : Abbruch (plus Optionen), RH wertet hierbei die Wettfahrt nicht

Flagge Blau bergen : Manuelles Ende der Wettfahrt, die Wertung wird geschlossen

Regatta Zieleinlauf und Zieldurchgang erstes und letztes Boot

Wir nehmen aber an, die Regatta läuft ohne Abbruch und manuelles Ende weiter

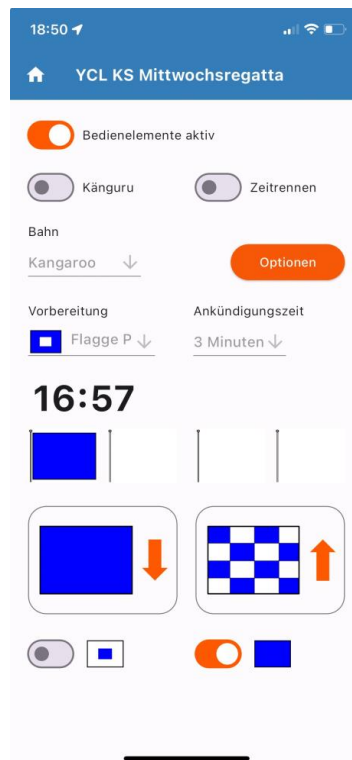
RH registriert jetzt die Position jedes die Ziellinie kreuzenden Schiffs

RH hält die Wertung offen

- bis zum Zieldurchgang des letzten aktiv trackenden Boots oder
- bei Zeitverfahren Ablauf der gesetzten Zeit

RH nimmt in beiden Fällen "Blau" ohne Schallsignal automatisch herunter

RH nimmt dann in beiden Fällen die abschließende Wertung vor.



Sonderfall :

Ein noch trackendes Boot kommt ohne Abmeldung nach Zeitüberschreitung nicht (mehr) ins Ziel: Wenn ein Rennen beendet ist (durch Ablauf der Zeit beziehungsweise beim Eintreffen aller getrackten Teilnehmer auf der Ziellinie) macht RH die Ergebnisfeststellung und man bekommt automatisch eine E-Mail mit den Ergebnissen.

Wenn man das Rennen aber abbricht, bekommt man mangels Ergebnisfeststellung auch kein E-Mail.

Also : nicht ABBRUCH setzen, sondern BLAUE FLAGGE runternehmen

Zielfeststellung

Beim Registrieren der Organisation wurde eine email Adresse hinterlegt, an welche die Ergebnisse der Wettfahrt unmittelbar nach Zieldurchgang per mail gesendet werden.

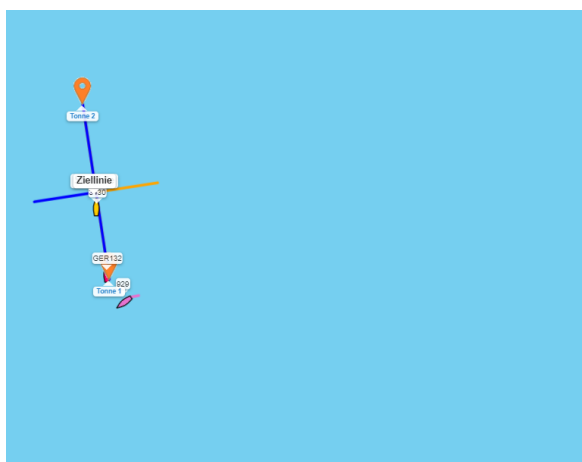
Die Mail enthält einen Link zum Replay sowie eine csv Datei, die z.B. in Excel weiterverarbeitet werden kann oder für einen Import nach manage2sail dient.

Die Zeit dort ist in Sekunden angegeben, odo kommt von Odometer (das ist die gefahrene Strecke) seit Startsignal.

Aufbau der csv Datei :

pos	startline	team	boatclass	handicap	club	boatname	time	boattime	calctime	ods	speed	totalWaypoints	directDist	isOS	bat
1	3430	List	Varianta	114	Kressbronner Segler	Ima	1401	1401	1229	922	1.28	-	-	TRUE	35
2	GER132	Werner	Brenta 24	99	KS	LaVida	1396	1396	1410	829	1.15	-	-	FALSE	70

Und/Oder es kann das Ergebnisbild aus dem mapviewer direkt verwendet werden;



Keine Regatta aktiv (Wertung beendet)

Race ID: YCL KS Mittwochsregatta (2 Waypoints - 4 Boote)

Handicap-Basis: 100



Zielpassage: YCL KS Mittwochsregatta

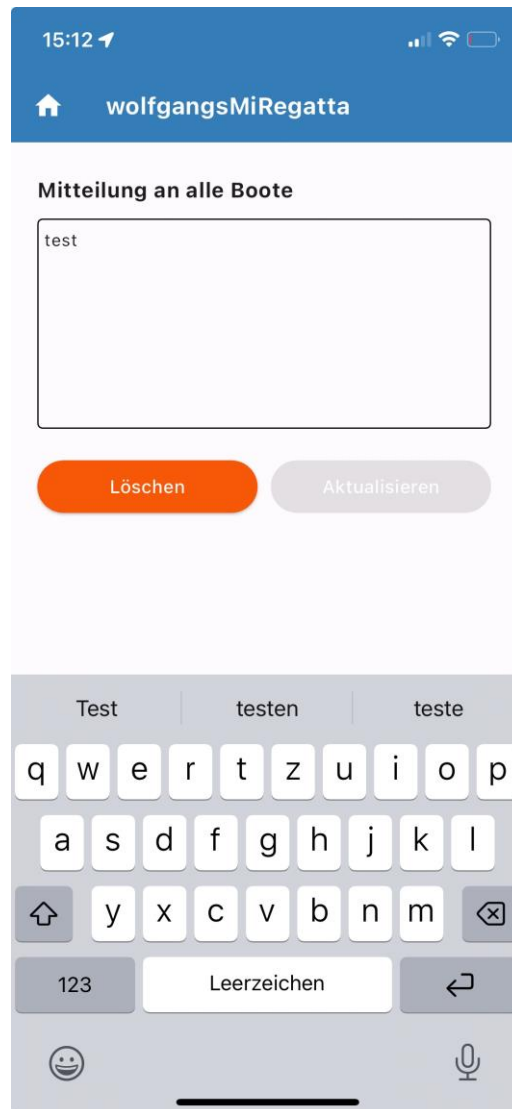
	Segelnr	Team	Verein	Handicap	Bahnmarken	Dist	Strecke	Speed	Ber. Zeit	Ges. Zeit
1.	3430	List	Kressbronner Segler	114	1	46	922	1.3	20:29	23:21
2.	GER132	Werner	KS	99	1	3	829	1.2	23:30	23:16

Teilnehmende Boote

	Segelnr	Team	Verein	Handicap	Bahnmarken	Dist	Strecke	Speed	Ber. Zeit	Ges. Zeit
1.	929	Striegel	YCL	94	0	16	827	1.3	27:08	25:30
2.	GER 172	Strobl	YCL	91	0	3330	16476	0.0	28:01	25:30

6 App Online-Menüpunkt “Mitteilung an alle Boote”

Die Regattaleitung kann Textnachrichten an alle Teilnehmer senden



Diese werden den Teilnehmern akustisch angekündigt und oben rechts wird in allen Online-Fenster ein Lautsprechersymbol angezeigt

Es gibt nur ein Mitteilungsfeld, d.h. wenn der alte Text nicht gelöscht wird, bleibt er in der neuen Mitteilung erhalten

7 App Online-Menüpunkt “Tonne per GPS erfassen”

Dieser Menüpunkt ist verfügbar im admin Mode und im Bojenleger Mode

Ziel ist eine reduzierte Funktionalität für den Bojenleger



Betriebsart 1: Tonne sendet kontinuierlich GPS Koordinaten



- Ein Handy verbleibt wassergeschützt an der Tonne
- Es sendet fortlaufend senden (für 120 sec nach Schalter ein 1 * je sec, dann alle 15 sec)
- Am bei der Tonne verbleibenden Handy wird im Feld **Tonne** die Tonnennummer dauerhaft eingestellt
- Der Schiebeschalter **Tracking aktiv** wird und bleibt gesetzt
- Schwoi wird dann nicht berücksichtigt und kann im mapviewer admin Mode auf 0 gesetzt werden
- Empfohlene Methode

Betriebsart 2: Tonne sendet kurzzeitig GPS Koordinaten

- Das Handy verbleibt beim Bojenleger
- Dieser setzt die Tonne aus
- Am Handy wird im Feld **Tonne** die Nummer der Tonne eingestellt
- Der Schiebeschalter **Tracking aktiv** wird für ca 15 sec gesetzt.
Solange bleibt der Bojenleger bei der Tonne
- *Dann wird der Schiebeschalter **Tracking aktiv zurück** gesetzt*
- Der Bojenleger fährt die nächste Tonne an
- Schwoi ist in diesem Fall zu berücksichtigen, siehe mapviewer admin Mode
- Weniger empfohlene Methode

8 Anhang Wettfahrtablauf










Startsequenz-Signale





					
Orange	V - Victor	P - Papa	U - Uniform	Blackflag	L - Lima
Ankündigungssignal 10 Minuten vor dem Start <i>Kurzes Schallsignal</i>	Klassenflagge (Yardstick) Ankündigungssignal - 5 Minuten bis zum Start <i>Kurzes Schallsignal</i>	Vorbereitungssignal - 4 Minuten bis zum Start setzen (<i>kurzes Schallsignal</i>); eine Minute vor dem Start bergen (<i>langes Schallsignal</i>); bei Frühstart über die Startlinie zurückfahren und neu starten.	Vorbereitungssignal - 4 Minuten bis zum Start setzen (<i>kurzes Schallsignal</i>); eine Minute vor dem Start bergen (<i>langes Schallsignal</i>), bei Frühstart Disqualifizierung (aber Starterlaubnis bei Wiederholung der Wettfahrt)	Vorbereitungssignal - 4 Minuten bis zum Start setzen (<i>kurzes Schallsignal</i>); eine Minute vor dem Start bergen (<i>langes Schallsignal</i>), bei Frühstart Disqualifizierung	Kommen sie in Rufweite, folgen sie der Wettfahrtleitung („follow me“); Mitteilung der Wettfahrtleitung am schwarzen Brett <i>Kurzes Schallsignal</i>
					
AP	1. Hilfsstander	X - X - Ray	N - November	S - Sierra	Blau
Wettfahrt verschoben Ankündigungssignal frühestens in 30 Minuten. <i>Zwei kurze Schallsignale</i>	Allgemeiner Rückruf – Neustart <i>Zwei kurze Schallsignale</i>	Einzelrückruf <i>Kurzes Schallsignal</i>	Abbruch der Wettfahrt, Rückkehr ins Startgebiet <i>Drei kurze Schallsignale</i>	Bahnverkürzung zwischen Flagge S und der nächsten Bahnmarke ist das Ziel <i>Zwei kurze Schallsignale</i>	Zielflagge am Zielschiff






Regatta Flaggensignale

Das Startprozedere




Ca. 10 Minuten vor dem Start		Kurzes Schallsignal Setzen, mindestens 5 Minuten vor dem Ankündigungssignal 10 Minuten vor dem Start . Bergen, bis zu 4 Minuten nach dem Start. Startverschiebung kurz, Orange bleibt stehen, Startverschiebung länger, Orange bergen.
5 Minuten vor dem Start		Kurzes Schallsignal Ankündigungssignal - Klassenzeichen oder der Ersatzflagge (Yardstick) 5 Minuten bis zum Start
4 Minuten vor dem Start	  	Kurzes Schallsignal Vorbereitungssignal - 4 Minuten bis zum Start - setzen von P oder U oder Schwarz
1 Minute vor dem Start	  	Langes Schallsignal Eine Minute vor dem Start - bergen von P oder U oder Schwarz
Start		Kurzes Schallsignal

P		↑	•	4	Vorbereitungssignal.	26
		↓	—	1	Eine-Minute-Signal.	
I		↑	•	4	Vorbereitungssignal und Regel 30.1 ist in Kraft.	26 30.1
		↓	—	1	Eine-Minute-Signal.	
Z		↑	•	4	Vorbereitungssignal und Regel 30.2 ist in Kraft.	26 30.2
		↓	—	1	Eine-Minute-Signal.	
Schwarz		↑	•	4	Vorbereitungssignal und Regel 30.3 ist in Kraft.	26 30.3
		↓	—	1	Eine-Minute-Signal.	




Verschiebungssignale

AP		↑	— —	6	Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben.
		↓	—		In einer Minute wird das Ankündigungssignal gegeben.
AP über H		↑	— —		Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben. Weitere Signale an Land.
AP über A		↑	— —		Nicht gestartete Wettfahrten sind verschoben. Heute keine Wettfahrt mehr.

Abbruchsignale

N		↑	• • •	6	Alle gestarteten Wettfahrten sind abgebrochen. Rückkehr zum Startgebiet.
		↓	—		In einer Minute wird das Ankündigungssignal gegeben.
N über H		↑	• • •		Alle Wettfahrten sind abgebrochen. Weitere Signale an Land.
N über A		↑	• • •		Alle Wettfahrten sind abgebrochen. Heute keine Wettfahrt mehr.

Startverschärfungssignale:

30.1 Round the Ends - Regel		
30.1 Runde-ein-Ende Regel Wenn die Flagge I vor, mit oder als Vorbereitungssignal eines Bootes gesetzt wurde, und während der letzten Minute vor seinem Startsignal irgendein Teil seines Bootskörpers, Mannschaft oder Ausrüstung auf der Bahnseite der Startlinie befand, muss es vollständig auf die Vorstartseite der Linie um eines ihrer Enden segeln, bevor es startet.		
30.2 20%-Regel		
30.2 20% - Regel Wenn die Flagge Z vor, mit oder als Vorbereitungssignal eines Bootes gesetzt wurde darf es während der letzten Minute vor seinem Startsignal mit keinem Teil seines Bootskörpers, Besatzung oder Ausrüstung in das Dreieck gelangen, das von den Enden der Startlinie und der ersten Bahnmarke gebildet wird. Wird erkannt, dass es das getan hat, erhält es ohne Verhandlung eine 20%-Punktstrafe, berechnet nach der Festlegung in Regel 44.3(c). Es erhält die Strafe auch, wenn die Wettfahrt erneut gestartet, gesegelt oder angesetzt wird, nicht aber, wenn sie vor dem Startsignal verschoben oder abgebrochen wurde.		
30.3 Black- Flag -Regel		
30.2 Schwarze - Flaggen - Regel Wenn eine schwarze Flagge vor, mit oder als Vorbereitungssignal eines Bootes gesetzt wurde darf es während der letzten Minute vor seinem Startsignal mit keinem Teil seines Bootskörpers, Besatzung oder Ausrüstung in das Dreieck gelangen, das von den Enden der Startlinie und der ersten Bahnmarke gebildet wird. Wird erkannt, dass es das getan hat, erhält es ohne Verhandlung disqualifiziert, auch wenn die Wettfahrt erneut gestartet, gesegelt oder angesetzt wird, nicht aber, wenn sie vor dem Startsignal verschoben oder abgebrochen wurde. Wird ein allgemeiner Rückruf angezeigt oder die Wettfahrt nach dem Startsignal abgebrochen, muss die Wettfahrtleitung seine Segelnummer anzeigen und es darf die Wettfahrt nicht mitsegeln, wenn diese neu gestartet oder neu gesegelt wird. Tut sie es trotzdem, so darf diese Disqualifikation im Gesamtergebnis nicht gestrichen werden.		