

Spiel gegen den Wind

Boote:

Willkommen an Bord:

Willkommen zum 'Spiel gegen den Wind' - Boots Parade: auto repeat

Wähle Dein Boot:

Optimist
Laser
Finn
420er
470er
Korsar
Kielzugvogel
Schwertzugvogel
H-Boot
29er
49er
Johnstone J / 70
Fareast 31 R
Transpac TP 52

Geschwindigkeit:

Optimist
420er
J / 70
Vorwind 29er
Vorwind 49er
Vorwind J / 70
Vorwind TP 52

Demo:

Erste Schritte:

Gegen den Wind
Vor dem Wind
Das 1x1 des Windes
Feinsteuerung gegen den Wind 2x2

SLALOM SAILING - Spaß ohne Ende:

Slalom - 8 Bojen - auto repeat
Slalom - Neues Olympisches Format (in Beratung)

Spiele gegen den Wind:

Ferien Insel - Autopilot 1 Spieler
Magische Insel - Autopilot 1 Spieler
Stürmisches Wetter - Autopilot 1 Spieler

Tipps:

Landpeilung
Streckbug vor Holebug segeln

Konzept:

Ein Spiel gegen den Wind

Video Show (auto repeat):

Wind 4x4 - Spielmodus: auto repeat

Tipps Wind:

Der Wind:

Pendelnde Brise
Dreher in eine Richtung

Startlinie:

Landpeilung

Winddrehungen:

Mittelwert
Wende in der Mitte
Halse auf dem Vorwindkurs
Mitte des Feldes

Winddreher:

Dreher statt Böen
Schnell segeln
Die 10 zu 25 Regel

Böen und Flauten:

Hin zur Böe
Anluven in der Flaute

Daumenregeln beim Steuern:

Decken
Anliegelinien und Ecken
Weg von Drehern
Wende beim Drücker
Streckbug vor Holebug segeln



Impressum:	Geschwindigkeit:	Erst Geschwindigkeit, dann Höhe
	Feldtaktik:	Vorwind links
	Raumschots:	Direkter Weg
	Ziellinie:	Aufschießer am Ziel
	Konzept:	Idee Regattasimulation Technisches Konzept
	Design:	Programm und Webseiten
	Beratung:	Ein Spiel gegen den Wind Boot gegen Boot Regattasegeln Trainer Toolbox
	Trainer:	Trainer - Coaches
	Copyright:	Kommentare und Skizzen Übersetzer Sprecher Tactical Sailing
	Lizenzvereinbarung:	Rechte und Pflichten
Hilfe:	Bedienungshinweise:	Haupt-Menü, Stopp und Start/Pause Programm Start oder Pause und Stopp Cockpit mit Instrumenten Tastaturkürzel für das Boot
	Tipps:	Bild, Ton und Text
	Spielarten:	Spielmodus Wind 1x1 bis 8x8 Spielregeln Regattasegeln
	Boote:	Dein Boot Autopilot EIN Autopilot AUS Sparringspartner
	Cockpit:	Wenden und Halsen Anluven und Abfallen Steuern im Kreis Steuern mit Rad Steuern nach Kompass Kompass und Logge
	Wind:	Windanzeige Wind
	Version:	Tactical Sailing Programm
	Service: Reset der Optionen:	Programm Einstellungen
	Spielfeldwechsel:	Beende das Programm zum Wechseln
	Spielregeln:	Die Spielregeln <Gegen den Wind> erklären.



Spiele:

Spiele gegen den Wind:

- Das 1x1 des Windes - Spielmodus einfach
- Wind 2x2 - Spielmodus leicht
- Wind 3x3 - Spielmodus mittel
- Wind 4x4 - Spielmodus mittel
- Wind 5x5 - Spielmodus schwierig
- Wind 6x6 - Spielmodus schwierig
- Wind 7x7 - Spielmodus sehr schwierig
- Wind 8x8 - Spielmodus sehr komplex
- Wind 8x8 Kacheln - Spielmodus extrem komplex
- Wind 8x8 - Böen - Masters Race

Olympische Regatten:

- Olympisches Dreieck
- Olympisches Trapez
- Slalom - Neues Olympisches Format (in Beratung)

London to Rio 2016: Belcher&Ryan:

- Gold Coast Race - Level 3
- Sydney-Perth-Hobart - Level 4

Regattasegeln 29/49 Skiff:

- 29er Linearkurs
- 49er Linearkurs

Mallorca:

- Pollensa Racing Cup 1x1
- Pollensa Racing Cup 6x6
- Cap de Formentor 8x8

Gardasee:

- Vento - Nordwind - Trapezkurs

Turbulente Winde - 30° 40° 50°:

- Turbo Wind 30° - zufällig pendelnd
- Turbo Wind 40° - zufällig pendelnd
- Turbo Wind 50° - zufällig pendelnd

SLALOM SAILING - Spaß ohne Ende:

- Slalom - 3 Bojen
- Slalom - 4 Bojen
- Slalom - 8 Bojen
- Slalom - 16 Bojen
- Slalom - 24 Bojen
- Slalom - 32 Bojen
- Slalom - Neues Olympisches Format (in Beratung)

**Boote gegen Boot**

Boote:

Willkommen an Bord:

Willkommen zu 'Boot gegen Boot'

Wähle Dein Boot:

Opti
 Laser
 Finn
 420er
 470er
 Korsar
 Kielzugvogel
 Schwertzugvogel
 H-Boot
 29er
 49er
 Johnstone J / 70
 Fareast 31 R
 Transpac TP 52

Impressum:

Konzept:

Idee Regattasimulation
 Technisches Konzept

Design:

Programm und Webseiten

Beratung:

Ein Spiel gegen den Wind
 Boot gegen Boot
 Regattasegeln
 Trainer Toolbox

Trainer:

Trainer - Coaches

Copyright:

Kommentare und Skizzen
 Übersetzer
 Sprecher
 Tactical Sailing

Lizenzvereinbarung:

Rechte und Pflichten

Hilfe:

Bedienungshinweise:

Haupt-Menü, Stopp und Start/Pause
 Programm Start oder Pause und Stopp
 Cockpits mit Instrumenten
 Tastaturkürzel für Boot gegen Boot

Cockpit:

Steuern mit Rad
 Steuern nach Kompass
 Kompass und Logge
 Geschwindigkeit gegen den Wind (VMG)
 Stoppuhr - Timer
 Winddisplay für dein Boot
 Protestkonto

Tipps:

Animation und Text

Spielarten:

Spielmodus Wind 1x1 bis 8x8
 Match Race
 Fleet Race
 Regattakurse und Reviere

Boote:

Skipper für Boot 1 rechts
 Skipper für Boot 2 links
 Tastaturkürzel für Boot gegen Boot

Trainer Toolbox:

Startposition
 Taktische Ziele setzen

Wind:

Windrichtung, -stärke
 Winddisplay für dein Boot

Version:

Tactical Sailing Programm



Demo:	Service: Reset der Optionen:	Programm Einstellungen	
	Spielfeldwechsel:	Beende das Programm zum Wechseln	
	Erste Schritte:	Erste Schritte: Steuere zwei Boote	
	Spiele Boot gegen Boot:	Rund um die Ferien Insel - 2 Spieler Eiermann Opti-B Cup - 2 Spieler Opti A Cup - 2 Spieler	
	Olympische Regatten:	Slalom Race - Neues Olympisches Format (in Beratung)	
	Tipps:	Wind von Steuerbord - Wegerecht Wind von gleicher Seite - Lee vor Luv	
	Boot gegen Boot:	Wind 4x4 - Spielmodus mittel	
	Video Show (auto repeat):	Bootsparade - auto repeat	
	Spiele:	Fleet Races:	Fleet Race Wind 1x1 Fleet Race Pendelnder Wind 1x1 Fleet Race Wind 2x2 Fleet Race Wind 4x4 Fleet Race Wind 7x7 Vento Gardasee Fleet Race Wind 8x8 Fleet Race Wind 8x8_Kacheln Rund um Bayern (Deutschland) Wind 1x1 Rund um die Insel Mallorca (Spanien) Wind 8x8
		Match Races:	Match Race Wind 1x1 Match Race pendelnder Wind 1x1 Match Race Wind 2x2 Match Race Wind 4x4 Match Race Wind 8x8
San Francisco Bucht:		San Francisco Bucht - Level 1 Autopilot San Francisco Bucht - Level 1 Wind 1x1 San Francisco Bucht - Level 2 Wind 2x2 San Francisco Bucht - Level 3 Wind 3x3	
Olympische Regatten:		Olympisches Dreieck 1-2-3 Slalom Race - Neues Olympisches Format (in Beratung)	
London to Rio 2016: Belcher&Ryan:		Rund um Australien - Level 1 Autopilot Rund um Australien Level 1 Sydney Sailing Race - Level 2 Perth Sailing Race - Level 4	
Gardasee XXX. Optimist Regatta:		Vento - Nordwind - Trapezkurs	
Kieler Woche:		Bahn 'Hotel' Wind 1x1 Bahn 'Kilo' Wind 4x4 Bahn 'Charly' Wind 7x7	
Offshore Race mit turbulentem Wind:		Offshore Race - Hawaii - turbulenter Wind 1x1 Offshore Race - Mallorca - turbulenter Wind 2x2	
SLALOM SAILING - Spaß ohne Ende:		Slalom Race 3 Bojen Slalom Race 4 Bojen Slalom Race 8 Bojen Slalom Race 16 Bojen Slalom Race 24 Bojen Slalom Race 32 Bojen Slalom Race - Neues Olympisches Format (in Beratung)	
FAMILIENSEGELN - Spaß für Vier - 4 Boote:		Segel-Scooter - 4 Boote Team Race - Anfänger - 4 Boote	



Tipps Regeln:

Wettfahrtregeln Segeln:

Verwendung des Wortes 'Seite'

Wind und Wegerecht:

Definition Windseite, Steuerbord, Backbord

Wegerecht oder freihalten?

Wind von entgegengesetzter Seite (Regel 10):

Entgegengesetzte Seite - Halber Wind

Entgegengesetzte Seite - Hoch am Wind

Entgegengesetzte Seite - Raumshots

Entgegengesetzte Seite - Vor dem Wind

Wind von Steuerbord - Wegerecht

Wind von Backbord I - Freihalten

Wind von Backbord II - Freihalten

Wind von gleicher Seite - Überlappung (R.11):

Wind von gleicher Seite - Lee vor Luv

Gleiche Seite - mit Überlappung

Wind von gleicher Seite - keine Überlappung (12):

Gleiche Seite - ohne Überlappung

Gleiche Seite - Klar voraus

Während des Wendens (Regel 13):

Freihalten

Berührung vermeiden (Regel 14):

Anspruch auf Raum

Bahnmarken-Raum (Regel 18):

Bahnmarken-Raum geben 18.2(a)

Erreichen der Zone 18.2(b,c)

**Trainer Toolbox**

Boote:

Willkommen an Bord:

Willkommen zur 'Trainer Toolbox'

Wähle Dein Boot:

Opti
 Laser
 Finn
 420er
 470er
 Korsar
 Kielzugvogel
 Schwertzugvogel
 H-Boot
 29er
 49er
 Johnstone J / 70
 Fareast 31 R
 Transpac TP 52

Geschwindigkeit:

Optimist
 Vorwind 29er
 Vorwind J / 70
 Höhe und Geschwindigkeit - 3 Boote

Konzept:

Idee Regattasimulation

Beratung:

Regattasegeln

Trainer:

Trainer - Coaches

Copyright:

Kommentare und Skizzen
 Übersetzer
 Sprecher
 Tactical Sailing

Lizenzvereinbarung:

Rechte und Pflichten

Hilfe:

Bedienungshinweise:

Haupt-Menü und Optionen
 Programm Start oder Pause und Stopp sowie Exit.
 Cockpits mit Instrumenten

Cockpit:

Steuern mit Rad
 Steuern nach Kompass
 Kompass und Logge
 Geschwindigkeit gegen den Wind (VMG)
 Stoppuhr - Timer
 Winddisplay für dein Boot
 Protestkonto

Boote:

Skipper für Boot 1 - Farbe rechts
 Skipper für Boot 2 - Farbe links
 Tastaturkürzel für Training 'Boot gegen Boot'
 Tastaturkürzel für Training 'Gegen den Wind'

Trainer Toolbox:

Startposition
 Taktische Ziele setzen

Wind:

Windrichtung, -stärke
 Winddisplay für dein Boot

Trainingsarten:

Trainingsmodus Wind 1x1 bis 8x8
 Fleet Race
 Match Race
 Regattakurse und Reviere

Version:

Tactical Sailing Programm

Service: Reset der Optionen:

Programmoptionen zurücksetzen

Spielfeldwechsel:

Beende das Programm zum Wechseln

Tipps Taktik:

- Strategie vor dem Start:
 Linke oder rechte Seite - 2 Boote - Böe
 Upwind Kreuz - verzogener Kurs - 2 Boote
 Zieher-Drücker - Upwind - Böe
- Startlinie:
 Startlinie - Landpeilung - 1 Boot Autopilot
 Startlinie - Schiefelage - 2 Boote
 Count Down - 1 Minute - 10 Boote
- Streckbug zuerst:
 Streckbug vor Holebug segeln - 2 Boote
 Streckbug und Anliegelinien - 2 Boote
- Switch Point:
 Switch-Point Upwind - auto detection
 Switch-Point Downwind - auto detection
- Geschwindigkeit:
 Vorwind J / 70
 Höhe und Geschwindigkeit - 3 Boote
- Vorwindkurs:
 Downwind - Verzogener Kurs - 2 Boote
- Gewinn oder Verlust:
 Hebelwirkung - Abkassieren
- Chance und Risiko - Windsystem-2:
 Streckbug und Ferndeckung - 2 Boote
 Chance und Risiko - Upwind 'Windsystem-2' - 2 Boote
- Ziellinie:
 Ziellinie - Schiefelage - 2 Boote
 Ziellinie - Schiefelage - 10 Boote
 Ziellinie - Aufschießer
- Taktik 'Team Race':
 Luvboje - "Raum" erzwingen
 Leeboje - "Raum" freimachen
 Leeboje - Angreifen
 Luvboje - Angreifen 3 gegen 3
- Übung für Wegerechregeln 'Fleet race'
 Luvboje Fleet Race - 10 Boote
 Leebojen (Gate) - Überlappung - 10 Boote
- Wind von entgegengesetzter Seite (Regel 10):
 Regel #10 Wind von Steuerbord - Wegerecht
 Regel #10 Entgegengesetzte Seite - Hoch am Wind
- Wind von gleicher Seite - Überlappung (R.11):
 Regel #11 Wind von gleicher Seite - Lee vor Luv
 Regel #11 Gleiche Seite - mit Überlappung
- Wind von gleicher Seite - keine Überlappung (12):
 Regel #12 Gleiche Seite - ohne Überlappung
- Während des Wendens (Regel 13):
 Regel #13 Freihalten
- Berührung vermeiden (Regel 14):
 Regel #14 Anspruch auf Raum
- Bahnmarken-Raum (Regel 18):
 Regel #18(a) Bahnmarken-Raum geben
 Regel #18(b,c) Erreichen der Zone

NEU
 NEU
 NEU
 NEU
 NEU

Anfänger:

Erste Schritte - Fuchsjagd:

Abfallen - Anluven 1 Boot Autopilot
 Abfallen - Anluven - 2 Boote
 Wenden - Halsen - 1 Boot Autopilot
 Wenden - Halsen - 2 Boote

Bojenkette - Hoch am Wind und Vorwind:

Hoch am Wind 'kreuzen' - 1 Boot Autopilot
 Hoch am Wind 'kreuzen' - 2 Boote
 Vor dem Wind 'halsen' - 1 Boot Autopilot
 Vor dem Wind 'halsen' - 2 Boote

Sailing-Scooter - 4 Boote:

Segel-Scooter - 4 Boote

Slalom Race - 4 Boote:

Slalom Race - Fortgeschrittene - 4 Boote 14 Bojen

Startlinie:

Startlinie - Landpeilung - 1 Boot Autopilot

Regattareviere:

Training in Palma de Mallorca - 2 Boote 9 Bojen

Mein Wind - 2 Boote:

Mein Wind 1x1
 Mein Wind 3x3
 Mein Wind 4x4 mit Böen

Übung für Wegerechtregeln:

Regeln - Welches Boot muss sich freihalten?

Regattasegler:

Taktik gegen den Wind:

Linke oder rechte Seite - 2 Boote - Böe
 Kreuzen mit Kompass - 2 Boote
 Streckbug und Ferndeckung - 2 Boote

Start bis Ziel - Gegen den Wind:

Startlinie - Schiefelage - 2 Boote
 Upwind Kreuz - verzogener Kurs - 2 Boote
 Downwind - Verzogener Kurs - 2 Boote
 Luv-Bahnmarke - 2 Boote
 Leeboje - Zone - 2 Boote
 Ziellinie - Schiefelage - 2 Boote

Streckbug zuerst:

Streckbug vor Holebug segeln - 2 Boote
 Streckbug und Anliegelinien - 2 Boote

Switch Point:

Switch-Point Upwind - auto detection
 Switch-Point Downwind - auto detection

Curry Wende:

Curry Wende - Vorsprung verteidigen
 Curry Wende - Risiko abwehren

Cross-Tack-Duck:

Cross-Tack-Duck in der Nähe der Ziellinie
 Cross-Tack-Duck in der Nähe der Luvbahnmarke
 Cross-Tack-Duck - Angreifen und Verteidigen

NEU
 NEU
 NEU
 NEU

Zieher und Drücker:

Zieher-Drücker - Upwind - Böe
 Zieher-Drücker - Downwind - Böe
 Zieher-Drücker - Upwind - Wind 4x3
 Zieher-Drücker - Downwind - Wind 4x3

Meine Regatta:

Meine Regatta - Wind 1x1 - 2 Boote
 Meine Regatta - Wind 2x2 - 2 Boote
 Meine Regatta - Wind 4x4 - 2 Boote
 Meine Regatta - Wind 4x4 - 2 Boote - Böen
 Meine Regatta - selber den Kurs legen - 4 Boote

Experte:		
Start bis Ziel - 10 Boote:	Startübung - 10 Boote Luvboje Fleet Race - 10 Boote Luvboje Match Race - 10 Boote Leebojen (Gate) - Zone - 10 Boote Leebojen (Gate) - Überlappung - 10 Boote Ziellinie - 10 Boote	
Fleet Races 2+4 Boote:	Fleet Race Linearkurs - 2 Boote Fleet Race - Profi - 4 Boote	
Match Races 2+4 Boote:	Match Race Linearkurs - 2 Boote Match Race - Profi - 4 Boote	
Team Races 4 Boote:	Team Race - Anfänger - 4 Boote Team Race - Fortgeschrittene - 4 Boote Team Race - Profis - 4 Boote	
Team Race Taktik	Luvboje - 'Raum' erzwingen Leeboje - 'Raum' freimachen Leeboje - Angreifen Luvboje - Angreifen 3 gegen 3	NEU NEU NEU NEU NEU
Segel Bundesliga 2+4 Boote - Böen:	Bundesliga - Liga Format - 2 Boote - Böen Bundesliga - 15 Minuten Flight - 2 Boote (Wind zufällig) Bundesliga - Liga Format - 4 Boote - Böen Bundesliga - 15 Minuten Flight - 4 Boote (Wind zufällig)	
Hamburg Außen-Alster 2+4 Boote - Böen:	Alster Cup - First Fleet - 2 Boote - Böen Alster Cup - Gold Fleet - 2 Boote 15 Minuten Flight (Wind zufällig) Alster Cup - First Fleet - 4 Boote - Böen Alster Cup - Gold Fleet - 4 Boote 15 Minuten Flight (Wind zufällig)	
London to Rio 2016: Belcher&Ryan:	Medal Race Olympia London 2012 - 4 Boote	
Auckland Cup - 2 Boote:	Auckland Cup - 2 Boote Wind 1x1 Auckland Cup - 2 Boote Wind 1x1 - Böen Auckland Cup - 2 Boote Wind 2x2 Auckland Cup - 2 Boote Wind 4x3	
Bodensee Cup - Windfelder	Überlingen Regatta - 2 Boote - 6 Windfelder Start 15° Konstanz Regatta - 2 Boote - 6 Windfelder Start 345° Lindau Regatta - 2 Boote - 8 Windfelder Start 360°	NEU NEU NEU NEU NEU
Windfelder mit flexiblen Grenzen	Windfelder - rechts-links Windfelder - rechts-links-neutral Windfelder - flexibel - Rechtsdreher Windfelder - flexibel - Links- und Rechtsdreher	NEU NEU NEU NEU
Gewinn oder Verlust:	Startlinie - Die 10 zu 17 Regel Startlinie - Die 10 zu 17 Regel - Böe Kreuzkurslänge - Die 10 zu 25 Regel Hebelwirkung - Abkassieren	
Chance und Risiko - Windsystem-2:	Chance und Risiko - Upwind 'Windsystem-2' - 2 Boote Chance und Risiko - Downwind 'Windsystem-2' - 2 Boote	
Geschwindigkeit (VMG/VMC):	VMG - Definition 'Velocity Made Good zum Wind' VMG - Animation Taktik mit höherer VMG VMG - Geschwindigkeitstest - 2 Boote VMC - Definition 'Velocity zur Kursbahnmarke'	
	Sum Coach: 176	
	Sum Wind: 124	
	Sum Race: 120	
Ende	Sum all: 420	
	Sum Tips Coach: 34	
	Sum Tips Wind: 21	
	Sum Tips Race: 18	
	Sum all Tips 73	