

**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
Übung für Wegerechregeln:	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

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 Wegerechregeln:	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

## 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	
	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	NEU
		Auckland Cup - 2 Boote Wind 1x1 - Böen	NEU
		Auckland Cup - 2 Boote Wind 2x2	NEU
		Auckland Cup - 2 Boote Wind 4x3	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: 158		
	Sum Wind: 124		
	Sum Race: 120		
Ende	Sum all: 402		