

Spielregeln "Boot gegen Boot"

Ziel, Aufgaben und Anleitung.

1. Ziel

Dein Ziel ist es, als Erster die Ziellinie in kürzester Zeit und ohne Regelverletzung zu erreichen.

2. Aufgabe

Zwei Skipper segeln mit ihren Booten einen vorgegebenen Kurs. Steuere dein Boot durch geschickte Manöver so über das Spielfeld und durch die verschiedenen Windregionen, dass du einen optimalen Weg vom Start bis zum Ziel in kürzester Zeit segelst. Sieger ist derjenige Skipper, der die Ziellinie zuerst überquert.

3. Rahmenbedingungen

Grundregeln:

Es werden folgende Grundregeln automatisch geprüft: Korrekter Start (Off or On Course Side -OCS), keine Boots- und Bojenberührung sowie Berührung des Start- und Zielschiffs. Wenn eine dieser Regeln verletzt wird, erhält der Skipper automatisch einen Strafpunkt. Wiedergutmachung erreicht der Skipper durch Ausführung eines Strafkringels - indem er eine Strafrunde in einen 360 ° Kreis fährt. Strafpunkte werden auf seinem Strafkonto (Penalty account) registriert und können manuell angepasst werden. Die korrekte Einhaltung des Kurses und der Rundungsrichtung an den Bojen - im Match Race werden die Bojen rechts herum und im Fleet Race links herum gerundet - werden ebenfalls kontrolliert und optisch erkennbar bestätigt.

Startphase:

Das Spiel startet in der Vorbereitungszeit mit einem Countdown bis zum Startsignal. Frühstart ist eine strenge Regelverletzung und wird automatisch bestraft. Der Frühstart muss durch Wiedergutmachung ausgeglichen und der Start wiederholt werden. Das Boot muss ein Ende der Startlinie runden, ansonsten ist der Start ungültig und das Boot wird in dieser Wettfahrt nicht gewertet.

Wegerecht und Vorfahrt (World Sailing / ISAF Regeln):

Der zweite Skipper - hier das andere Boot - versucht ebenfalls die Ziellinie zu erreichen. Die Boote begegnen sich also. Bootsberührung ist ein schwerwiegender Fehler, der zunächst durch einen Strafpunkt für beide Skipper automatisch geahndet wird.

Wegerechtsregeln sollen durch die Skipper stets angewendet werden, siehe dazu Tipps im Spiel, die eine Simulation der Wegerechte zeigen. Beispiele für Grundregeln:

1. Wegerecht für das Boot mit Wind von Steuerbord, beachte die Ausnahmen.
2. Wegerecht für das Boot in Lee, beachte die Ausnahmen.
3. Wegerecht für das Boot mit Innenposition in der Zone, beachte die "Überlappungsregel".

Die Missachtung dieser Vorfahrtsregeln kann bestraft werden.

Protest:

Jeder Skipper soll eine Kollision der Boote vermeiden und dem Boot mit Wegerecht die Weiterfahrt ermöglichen. Andernfalls kann der gegnerische Skipper einen Protest anmelden, indem er die Taste "Protest" betätigt. Das Spiel wird angehalten (Pause), bis eine Entscheidung über Wegerechtssituation getroffen wurde. Die Strafkonten können manuell korrigiert werden. Ein

Spielregeln "Boot gegen Boot"

unparteiischer Schiedsrichter kann das Spiel jederzeit anhalten (Pause), einen Protest anmelden und eine Strafe verhängen. Auf den Protestkonten der Skipper werden die Strafpunkte (Penaltys) registriert. Bei Wiedergutmachung wird das Konto angepasst.

Wind:

In den Spielszenen mit "Wind 1x1" könnt ihr trainieren und den Wind in seiner Richtung (Taste N oder M) und Stärke (Taste +/-) verändern. Die Spielszenen (2x2, 3x3, 4x4 usw. bis 8x8) beinhalten stets dieselben Windsituationen vom Start bis zum Ziel, können nicht manipuliert und also einem fairen Vergleich standhalten und beliebig oft wiederholt werden. Der Wind ist Euer gemeinsamer Gegner - in den einzelnen Windregionen verändert er sich in Richtung und Stärke und kann dadurch Euren Weg zum Ziel beeinflussen. Ihr könnt die Windverhältnisse in eurem Umfeld erkennen und jeder kann sie zu seinen Gunsten nutzen.

4. Anleitung

Mache Dir einen windtaktischen Plan:

1. Welche Kursseite du erreichen willst und
2. Welchen Weg du bis zum Ziel segeln willst.

Dein Gegner wird deine Pläne durchkreuzen und dich zwingen, deinen Plan zu ändern.

Versuche einen optimalen Start zu erreichen.

Versuche die Vorfahrtregeln zu deinen Gunsten zu nutzen.

Versuche deinen Gegner in eine ungünstige Position zu zwingen.

Der Wind ändert sich in Richtung und Stärke - er bremst oder beschleunigt das Boot. Wenn aber der Wind von vorn kommt, steht das Boot 'im Wind' - Du musst abfallen oder wenden! Versuche die Windmuster zu erkennen. Sind sie drehend oder pendelnd? Ist der Wind auf der rechten oder linken Seite günstiger? Suche auf dem Spielfeld den für Dich besten Wind heraus und nutze ihn zu Deinen Gunsten. Informationen über den Wind im Spielfeld kannst Du durch zusätzliche Windfahnen anzeigen lassen. Ziehe eine Windfahne von oben mit 'drag&drop' in eine Dich interessierende Windzone! Informationen zum Wind werden Dir auch direkt am Boot angezeigt. Wähle im Menü 'Jury', 'Ansicht' oder 'Boot' eine Option und selektiere dort die gewünschte Information durch 'Ein/Aus'! Nutze diese Informationen für taktische Überlegungen und Manöver!

Dein Boot fährt den Kurs, den du ihm durch "Anluven und Abfallen" vorgibst. Es behält diesen Kurs bei, bis du wieder aktiv wirst! Verwendet die Kommandos " Anluven und Abfallen" zur Feinsteuerung, folgende Tasten sind dafür zu benutzen:

Boot 1 links im Cockpit Tasten <X> und <V >

Boot 2 rechts im Cockpit Pfeiltasten <links und rechts>

Die Details siehe unter Hilfe im Spiel - Boot gegen Boot!

Diese Spielanleitung kannst Du auf der Website www.TacticalSailing.com/de/lounge in der Rubrik "Tactical Sailors Lounge" lesen und ausdrucken (PDF).

Version 1 Stand: 15.10.2012.

Version 2: Stand 20.01.2020 Anpassung der Links zur Lounge