A wide-angle photograph of a vast, deep blue ocean under a sky transitioning from a deep blue to a soft orange and yellow near the horizon, suggesting a sunset or sunrise. The water's surface is covered in gentle ripples. The text 'Team Race' is centered in a bright yellow, sans-serif font.

Team Race

kurzer geschichtlicher Überblick

- **1921 British-American Cup: erste internationale Veranstaltung mit 6-m Yachten, 4 je Team**
- **1933 International 14's beginnen mit Team Race**
- **ab 1940 beginnen weitere Jollenklassen mit der Durchführung vom Team Race Veranstaltungen**
- **ab 1950 entwickelt sich Team Race zunehmend zu einer eigenständigen Disziplin im Segelsport**
- **1995 erste Weltmeisterschaft im Team Race (3 gegen 3)**
- **Als Vorreiter im Team Race gilt der West Kirby Sailing Club, der seit Jahren die Englische Meisterschaft im Team Race veranstaltet. Er hat den Ruf des Wimbledon des Team Racing. Viele Innovationen dieses Vereins wie Direct Judging, farbige Boote und Segel trugen dazu bei, dass Team Race mittlerweile international die dritte akzeptierte eigenständige Disziplin im Segelsport ist.**

Situation derzeit

- **starke Verbreitung in USA, England, Australien und Neuseeland, vielfach an Universitäten**
- **in Italien traditionell mit Optimist und 420er (ohne Spi)**
- **in Deutschland bisher fast nur im Optimisten, z.B. Joersfelder Opti-Quartett, European Team Race Berlin, Bayerische Meisterschaft im Team Race**
- **auf ISAF-Ebene als eigenständige Disziplin anerkannt, d.h. eigene Regeln, eigene Weltmeisterschaft, Call-Book und Manuals**

Grundlagen

- **Wettfahrten zwischen zwei Teams, bestehend aus zwei oder mehr (typgleichen) Booten pro Team**
- **kurze Kurse mit Mindestanzahl von Bahnmarken**
- **Die Teams setzen Strategie, Taktik und Bootsmanöver ein, um als Team die wertungsbezogene Überlegenheit über das andere Team zu erlangen**
- **hohe Anzahl von Einzelwettfahrten**
- **Die Boote erhalten Punkte gemäß ihrer Platzierung im Ziel (d.h. Erster 1 Punkt, Zweiter 2 Punkte usw.). Das Team mit der niedrigeren Punktzahl gewinnt.**

Was bringt Team-Race mir als Segler/in

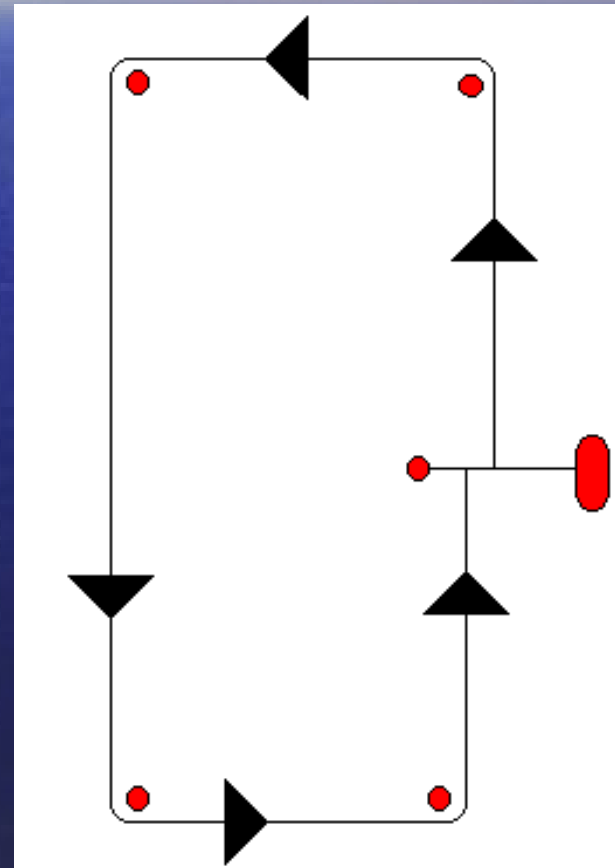
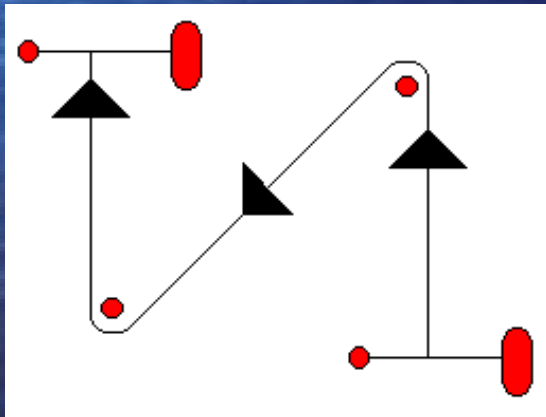
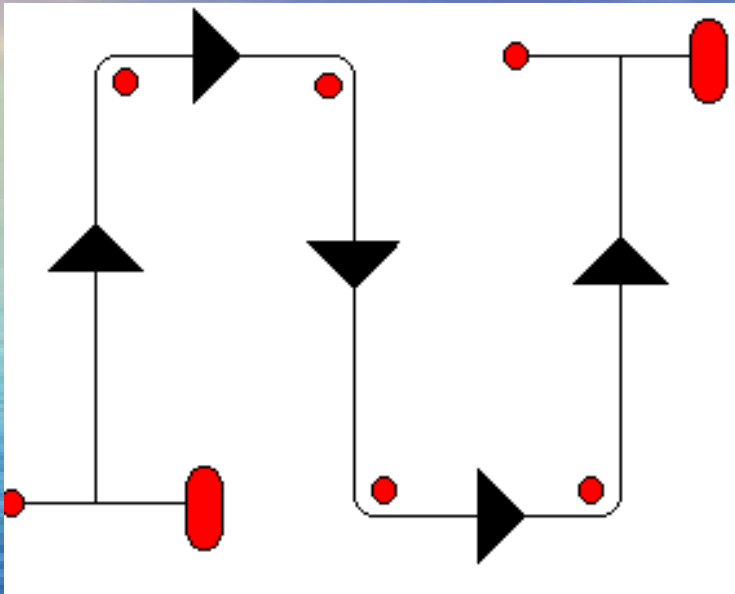
- **Teamdenken und Teamfähigkeiten werden erlernt bzw. verbessert**
- **ideales Training, Regelkenntnisse praktisch zu erlernen und anzuwenden**
- **taktische Fähigkeiten werden erlernt und verbessert (Schachspielen auf dem Wasser)**
- **Fähigkeiten zur schnellen und exakten Manöverausführung werden verbessert**
- **Team-Race ist die beste Möglichkeit, seine Fähigkeiten mit anderen Segler und gemeinsam im Team zu vergleichen**

zu segelnde Kurse

- **kurze Kurse, eine gesegete Zeit von 10-15 min pro Wettfahrt ist Obergrenze**
- **Die Kurse sollen einen separaten Start und ein separates Ziel haben.**
- **Die erste Luvbahnmarke soll steuerbord gerundet werden.**

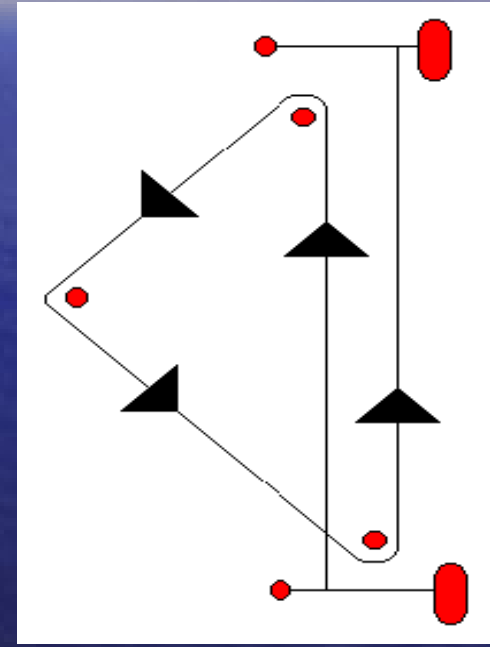
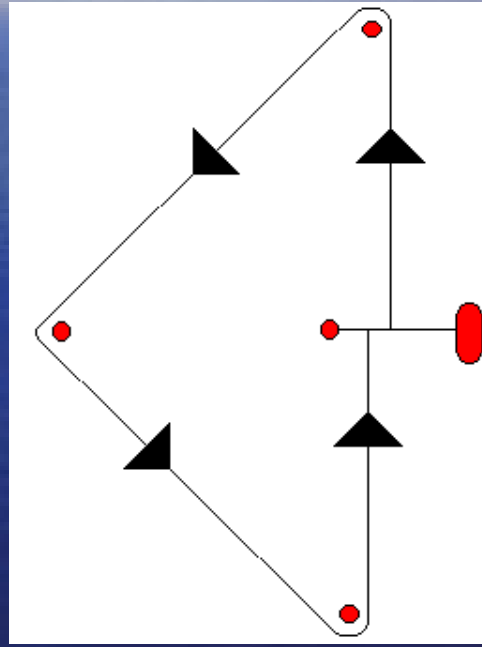
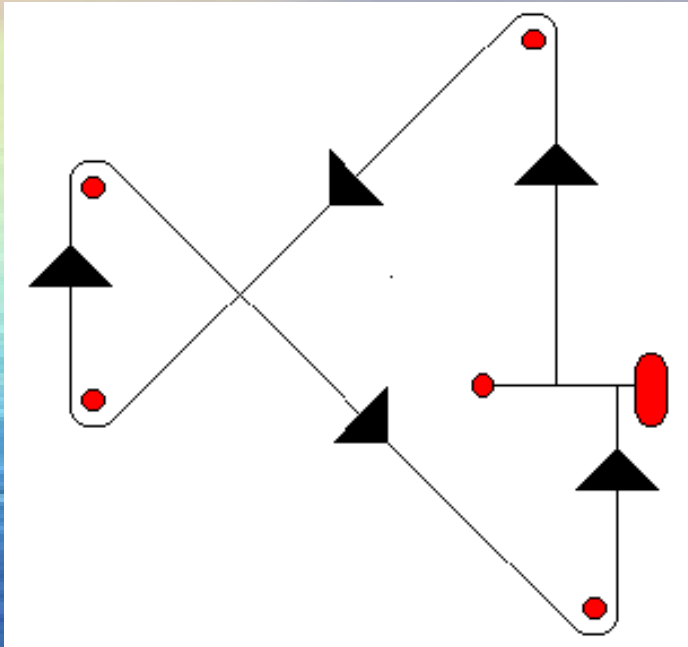
Kurstypen

IODA Euro und WM



Bayerische Meisterschaft

weitere Kurstypen



Strategie und Taktik

Strategieliste

- **Beurteilen der eigenen individuellen Stärken und Schwächen**
- **Beurteilen der Teamstärken und -schwächen**
- **Beurteilen weiterer Faktoren wie Wind, Kurs, Segelrevier u.a.**
- **Beurteilen der gegnerischen Stärken und Schwächen**
- **Beurteilen der gegnerischen geplanten Strategie und Anpassung der eigenen Strategie**

winning combinations - wer siegt ?

- 2 gegen 2
das Team mit dem (4.) letzten Platz verliert
- 3 gegen 3 (Punkte = Platzierung)
10 Punkte und weniger gewinnt
- 4 gegen 4 (Punkte = Platzierung)
17 Punkte und weniger gewinnen immer,
bei Punktgleichheit gewinnt das Team, das
nicht den ersten Platz belegt hat

winning combinations

1	2	6	8
1	3	5	8
1	3	6	7
1	4	5	7
2	3	5	8
2	3	6	7
2	4	5	7
3	4	5	6

1	2	3	X
1	3	4	5
2	3	4	5

sicher

unsicher

1	2	5	X
1	2	6	X
1	3	4	X
1	3	5	X
1	3	6	7
1	4	5	X
2	3	5	X
2	3	6	7
2	4	5	X
3	4	5	6

DNF/DNS/OSC/DSQ Wertung beachten !

Verhalten bei sicherer Kombination

- **wie beim Fleetrace auf Speed segeln**
- **Verteidigen der Positionen,
z.B. saubere Deckung der besser
platzierten Teamkollegen**
- **Angriffe vermeiden**
- **versuchen, das Feld auseinanderzuziehen,
möglichst wenige Manöver segeln**

Verhalten bei Verliererkombination

- versuchen, das Feld zusammenzudrängen, viele Manöver segeln, abdrängen, 2 Gegner binden
- freie Teamsegler segeln Speed
- rechtzeitig angreifen, um eine instabile Kombination zu erlangen

Unsicherheit über Kombination

- wenn das Team nicht sicher über die Kombination ist, auf Speed segeln
- kein Risiko eingehen, dass ist nur vor dem Ziel erlaubt
- vermeiden, dass ein Gegner zwei aus dem eigenen Team bindet
- Taktik austauschen
- den Überblick nicht verlieren
- Angriff oder Verteidigung, abhängig ob sich Gewinn- oder Verlierersituation entwickelt

taktische Grundsätze

In jeder Situation bestimmen und prüfen:

- **welches Boot hat die beste Position für Angriff und Verteidigung?**
- **Was ist die beste Aktion für**
 - **Angriff?**
 - **Verteidigung?**
- **Wie hoch ist das Risiko?**
- **Welche Regeln gelten in der Situation, welche Rechte, Pflichten und Möglichkeiten ergeben sich daraus?**

taktische Grundsätze

Niemals vor dem Ziel zu sicher sein!

Niemals aufgeben!

Die einzige Kombination zählt nach dem Zieleinlauf!

taktische Grundsätze

Abstimmung mit Teamleader:

- **ständige Kommunikation während des Rennens**
- **Mitteilungen über**
 - **Kombinationen**
 - **Deckungssituation**
 - **Abdeckung von Gegnern**
 - **Strategie**
 - **Probleme von eigenen Teammitgliedern**

Vorstarttaktik

Allgemein:

- nicht in einen unnötigen Zweikampf verwickeln lassen
- Regelverletzung vermeiden
- nach den Teampartnern schauen, ob sie Hilfe benötigen
- Wind und die Lage der Linie und der ersten Tonne beurteilen

Vorstarttaktik

Ziele der Vorstarttaktik:

- **den bestmöglichen Einzel und - Teamstart zu erlangen**
- **den Gegner genau daran zu hindern**

Vorstarttaktik

defensive Taktik:

- den Raum nach Lee sichern, um abzufallen für Speed oder weil man zu früh ist
- vermeiden, dass ein Gegner in Lee überlappt, er kann über die Linie luv
- Ein Boot in Luv vermeiden, Abdeckung

Vorstarttaktik

offensive Taktik:

- Sich so zu einem Luvboot positionieren, dass man nach dem Start die sichere Leeposition erlangt
- versuchen, Luvrechte bis in den Wind zu erlangen
- versuchen, gegnerische Boote auf Kursseite zu bringen
- versuchen, gegnerische Boote in eigene Abdeckung zu bringen
- bevorteilte Startseite decken
- freie Startposition für schwächeren Segler aus eigenem Team schaffen
- zwei Gegner gleichzeitig beschäftigen

Taktik beim Start

- **Boote an der Startlinie verteilen.
Abstand und Platz zwischen den Booten
bei der Annäherung an die Linie um zu
starten.
**Wichtiger Aspekt: untereinander nicht
behindern****
- **Wichtige strategische Punkte gewinnen,
Enden der Linie und Lee position**

Taktik beim Start

- **Versuchen 2 Gegner zu binden**
- **Wenn ein Gegner kontrolliert wird, nur aufgeben, wenn ein Teammitglied Hilfe benötigt**
- **Dicht am Luvgegner in sicherer Leestellung bleiben**

Am-Wind-Taktik

Typisch für ein gutes Team Race sind Boot an Boot-Positionen am Wind, entscheidender Faktor, um z.B. eine Abdeckung in Lee zu schaffen oder in sicherer Leestellung durch eine geschlossene Deckung ein Luv-Boot zu kontrollieren.

Am-Wind-Taktik

Elemente:

- einen Gegner in die Klammer nehmen
- in Luv decken, Gegner in die Kontrollzone bringen
- **Wendeduell**
- in die sichere Leestellung wenden
- Scheinwende, Doppelwende
- Hindernisse verwenden
- Teamdeckung

Taktik auf Halbwindkursen

- **Versuchen eine Überlappung in Lee herzustellen, um an der nächsten Bahnmarke Innenraum zu haben**
- **Wenn weiter hinten, dann mit einem Teamboot die „Hoch-Tief-Taktik“ anwenden**
- **Wenn weiter hinten und allein, Überlappung mit dem Boot voraus vermeiden und das Boot achtern decken**
- **Wenn in Führung, nicht zu weit entfernen, da es sonst schwierig wird, wenn notwendig einzugreifen**

Vorwindtaktik

- die bevorteilte Seite herausfinden
- wenn in Führung: wie im Fleetrace segeln, vor allem freien Wind suchen
- mit schlechterer Platzierung auf die richtige Seite segeln, ist diese nicht zu erkennen, auf die freiere Seite segeln, bei kurzem Abstand zum Gegner diesen abdecken
- schneller als der Gegner auf Dreher und Böen reagieren
- überlegen, ob mit einer Halse höherer Speed erreicht werden kann
- auseinandergezogenes Feld zusammentreiben

Vorwindtaktik

- bei Abwehr rechtzeitiges Halsen auf Backbordbug und relativ tief segeln, damit man nicht noch mal auf Steuerbordbug halsen muss. Richtige Seite auf dem Vorwindkurs beachten
- bei Angriff entscheiden, ob Luv- oder Leeangriff:
 - Luvangriff z.B. wenn der Gegner meinen Teamkollegen deckt, jedoch Vorsicht, Luvrechte beachten
 - Leeangriff z. B. wenn mein Teamkollege hinter mir ist und bei einem Luvmanöver uns beide überholen könnte

Vorwindtaktik

- **zwei Gegner gleichzeitig beschäftigen**
- **als angreifendes Boot mit Abstand und konstanten Wind immer etwas mehr auf der linken Seite (in Richtung Leebahnmarke) halten, damit man den Gegner mit Backbordbug hoch luvén kann**
- **rechtzeitig Manöver an der Bahnmarke vorbereiten**

Taktik an Bahnmarken

Bei Notwendigkeit, aggressiv anzugreifen, eignen sich Tonnenmanöver mit am besten, sichere Regelkenntnisse vorausgesetzt.

Taktische Zielsetzungen an den Bahnmarken sind:

- zurückliegende Teamboote wieder aufschließen lassen oder am Gegner vorbeizusegeln
- das Feld zusammenzudrängen, ist mehr als in jeder anderen Phase des Rennens gegeben
- selbst mit minimalen Risiko agieren, möglichst die eigenen Position nicht verlieren
- minimales Risiko, um nicht selbst eine Strafe zu kassieren

Änderungen und Ergänzungen der Wettfahrtregeln (Anhang D)

Definition *Zone*: Abstand ist **zwei** Rumpflängen

18.2(b) 2. Satz geändert

18.4 (Halsen des innen liegenden Wegerechtbootes) gilt nicht

23.3 neu: kein Stören von Teilnehmern nach Zieldurchgang

23.4 neu: bei Begegnung mit anderem Match nur Kursänderungen für eigenen Matchgewinn oder gemäß WR

Ergänzungen bezüglich Teamkollegen

D1.2(a) keine Strafe bei Behinderung ohne Berührung von Teamkollegen

D1.2(b) Hilfe von anderen Teammitgliedern z.B. durch Zuruf ist erlaubt

D1.2(c) kein Anspruch auf Wiedergutmachung bei Schaden durch eigenes Teammitglied

Protesteinleitung

Ruf „Protest“

Zeigen „Rote Flagge“



Protest

Was kann protestiert werden ?

Bei Verstößen gegen Regeln kann ein Boot protestieren:

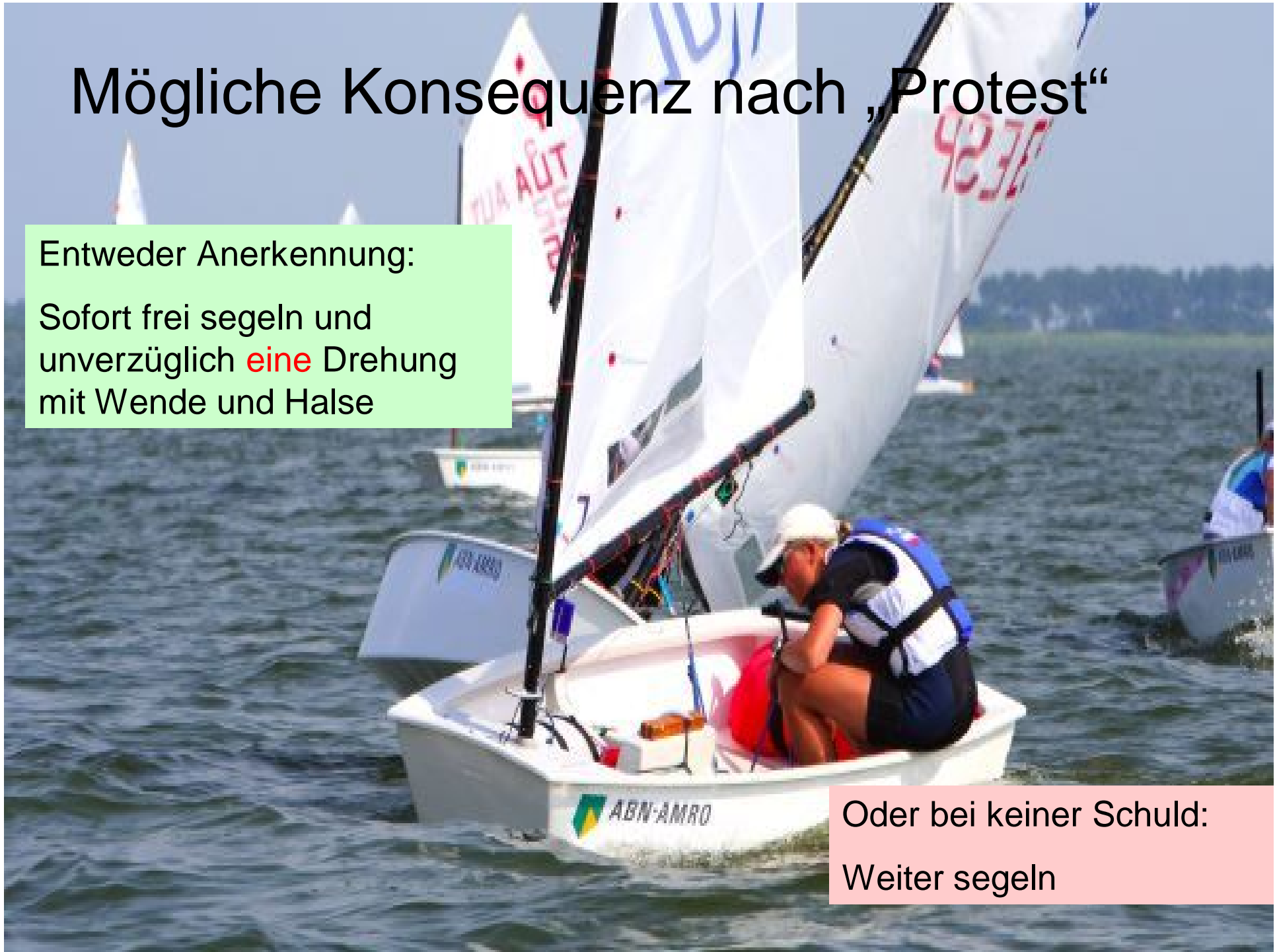
- Teil 2 (Wegerecht bei Begegnung) außer WR14
- WR 31.1 (Bojenberührung)
- WR 42 (Unerlaubter Vortrieb)
- WR 44 (Ausführung einer Strafdrehung)

Mögliche Konsequenz nach „Protest“

Entweder Anerkennung:

Sofort frei segeln und unverzüglich **eine** Drehung mit Wende und Halse

Oder bei keiner Schuld:
Weiter segeln



ei
ichtanerkennung
der im „Streitfall“

**Umpire
(Schiedsrichter)**

**Anfrage zur
Schiedsrichterentscheidung
Ruf „Umpire“
Gelbe Flagge**

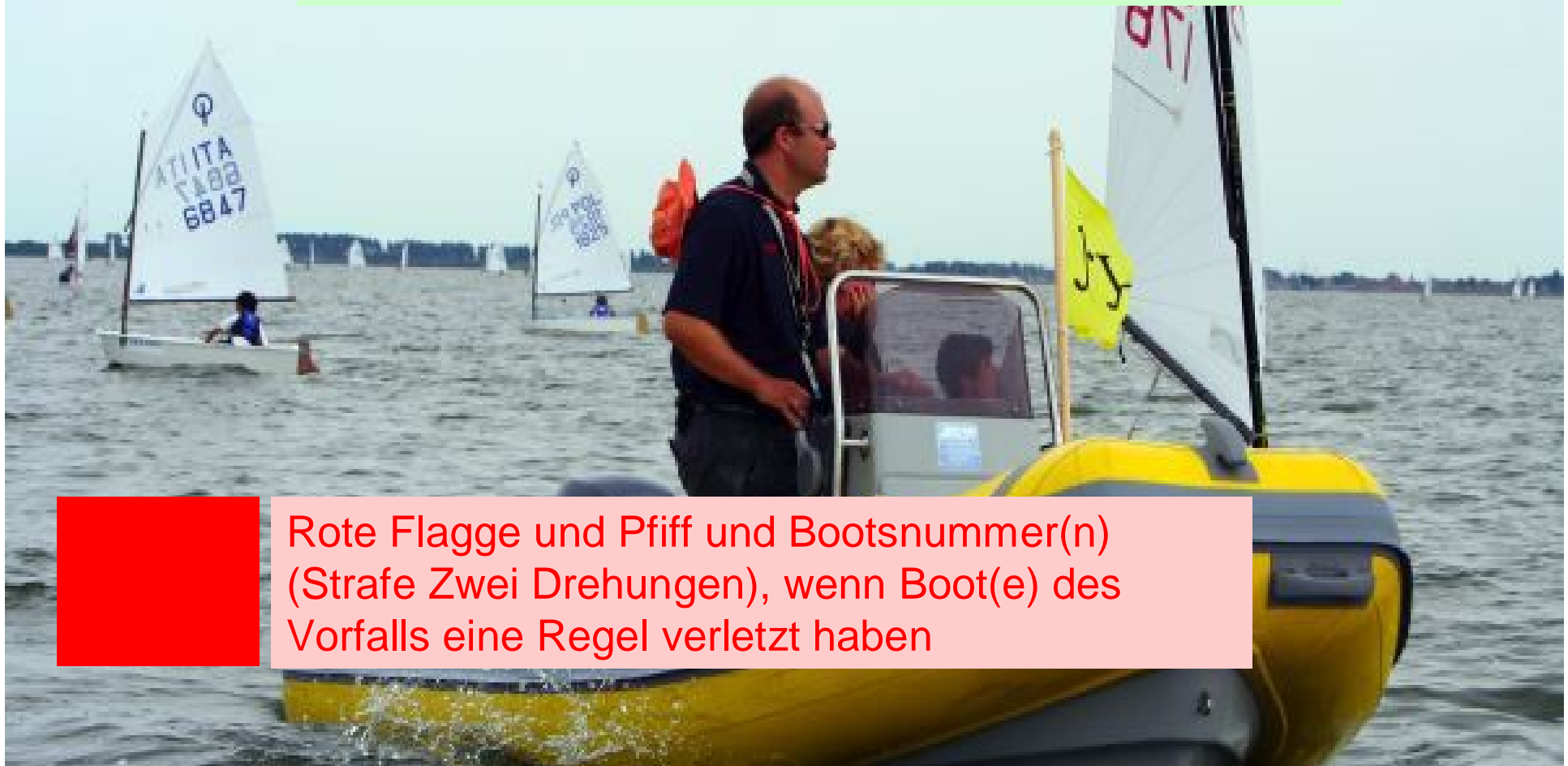


Entscheidung nach gelber Flagge

Grüne Flagge und Pfiff (keine Strafe), wenn

- kein Regelverstoß
- Entlastung des Regelverletzers erledigt
- Protest nicht korrekt (Rufe, Flaggen, Zeiten)
- Schiedsrichter nicht einig über Verstoß

Rote Flagge und Pfiff und Bootsnummer(n)
(Strafe Zwei Drehungen), wenn Boot(e) des
Vorfalles eine Regel verletzt haben



Was der Schiedsrichter ohne Aufforderung tun darf

Er kann eine Strafe aussprechen bei

- Bojenberührung (WR 31.1)
- regelwidrigem Berühren eines Teamkollegen ohne Entlastung
- unerlaubtem Vortrieb (WR 42)
- Nicht- oder Falsch-Ausführen einer vom Schiri verhängten Strafe
- Verstoß gegen sportliches Verhalten
- Verstoß gegen Regel 14 bei Schaden oder Verletzung
- wenn ein Boot oder sein Team trotz Ausführung einer Strafe einen Vorteil durch die Regelwidrigkeit erhalten hat

Strafen ohne Protest

Die Strafe kann sein



eine oder mehrere Drehungen,
(rote Flagge, Zuruf, Pfiff)



Meldung ans Schiedsgericht
(schwarze Flagge)

Anträge auf Wiedergutmachung

Ein Boot darf nicht auf Grund einer Handlung oder Unterlassung eines Wasserschiedsrichter oder des Schiedsgerichts Wiedergutmachung oder Wiedereröffnung beantragen. Ein Schiedsgericht kann höchstens von sich aus erwägen, Wiedergutmachung zu geben, wenn es eine Behinderung gegeben hat.



Literatur

- Wettfahrtregeln Segeln 2009-2012, DSV-Verlag
- Die Wettfahrtregeln Segeln 2009-2012, kommentiert und illustriert; Eric Twiname, Bryan Willis, Delius Klasing
- Team Racing for Sailboats;
Steve Tylecote, Fernhurst Books, Second Edition 2002
- The Call Book for Team Racing 2009-2012;
International Sailing Federation, 4th Edition Nov. 2008

weitere Informationen

- Internetseite der International Sailing Federation;
www.sailing.org
- Internetseite von Uli Finckh; www.finckh.org
- Internetsite of the United States Team Racing Association
www.ustr.a.org
- Internetsite of the United Kingdom Team Racing Association (UKTRA); www.teamracing.org