

# SPLINTERCUP 2022

“Dè zeilwedstrijd om alles over wedstrijdzeilen te leren”



1<sup>e</sup> wedstrijd

2<sup>e</sup> wedstrijd

3<sup>e</sup> wedstrijd

4<sup>e</sup> wedstrijd

Dè finale

Woensdag 13 april

Woensdag 20 april

Woensdag 11 mei

Woensdag 18 mei

Donderdag 26 mei (Kaag)

# Inleiding

---

De Splintercup bestaat uit een serie wedstrijden die in het vroege voorjaar gevaren worden, om zo op een speelse manier het wedstrijdzeilen te oefenen.

De Splintercup is ooit als initiatief begonnen om met een goede voorbereiding naar de Kaag cup te gaan. Verder is de Splintercup een leuke manier om verschillende speltakken (verkenners, padvindsters en stam) van elkaar te laten leren.

In dit boekje wordt alle informatie gegeven over deze glorieuze wedstrijdserie.

# Inhoudsopgave

---

|          |   |    |
|----------|---|----|
| <b>1</b> | <b>Programma</b> .....                        | 4  |
| <b>2</b> | <b>Klassementsbepalingen</b> .....            | 5  |
| <b>3</b> | <b>Wedstrijdverloop</b> .....                 | 6  |
| <b>4</b> | <b>Wedstrijdbanen</b> .....                   | 7  |
| <b>5</b> | <b>Uitreiking Splintercup</b> .....           | 9  |
| <b>6</b> | <b>Wedstrijd reglement</b> .....              | 10 |
| 6.1      | Anders dan op Kaag (Splintercup regels) ..... | 10 |
| 6.2      | Reglement tijdens kaag .....                  | 11 |
| 6.3      | Vlaggen .....                                 | 18 |
| <b>7</b> | <b>Bijlage</b> .....                          | 19 |

# 1 Programma

---

De Splintercup bestaat uit 5 wedstrijddagen, waarbij er op elke wedstrijddag gestreefd wordt om rond de 3 wedstrijden te varen. De wedstrijden vinden plaats voor Kaag op woensdag, met uitzondering van de finale, deze wordt gevaren op donderdag tijdens Kaag.

| Wedstrijd                   | Datum                | Tijdstip aanwezig | Tijdstip 1 <sup>e</sup> start | Afgelopen om |
|-----------------------------|----------------------|-------------------|-------------------------------|--------------|
| 1 <sup>e</sup> wedstrijddag | Woensdag<br>13 april | 18:00             | 19:00                         | 21:30        |
| 2 <sup>e</sup> wedstrijddag | Woensdag<br>20 april | 18:00             | 19:00                         | 21:30        |
| 3 <sup>e</sup> wedstrijddag | Woensdag<br>11 mei   | 18:00             | 19:00                         | 21:30        |
| 4 <sup>e</sup> wedstrijddag | Woensdag<br>18 mei   | 18:00             | 19:00                         | 21:30        |
| Grande finale               | Donderdag<br>26 mei  | n.t.b.            | n.t.b.                        | n.t.b.       |

Tabel 1-1 data en tijden Splintercup

## 2 Klassementsbepalingen

---

Bij de klassementsbepalingen wordt er uitgelegd: wat het doel is van de bootsindeling, hoe de boten worden ingedeeld, hoeveel personen per boot zitten en wie er allemaal uitgenodigd zijn om deel te nemen aan de Splintercup.

Het hoofddoel tijdens de Splintercup is leren wedstrijdzeilen, om dit doel na te streven worden de boten zo ingedeeld dat er goede variatie in: ervaring, kennis en talent. Op deze manier kan iedereen wat van elkaar leren.

Tijdens de wedstrijden vaart iedereen tegen iedereen. De boten indeling wordt zo gemaakt dat ieder individu op verscheidene wedstrijddagen in verschillende boten met verschillende personen vaart. De indeling wordt door de wedstrijd organisatie gemaakt.

De boten worden zo ingedeeld dat er per boot ongeveer 3 mensen zitten, zo kan iedereen een keer varen, fokkenist spelen en observeren.

Een wedstrijd varen is vooral leuk als er een grote uitdagende competitie is. Om deze reden zijn de volgende groepen uitgenodigd:

- Het kader van de verkenners
- Het kader van de padvindsters
- De wilde vaert
- De stam van de CdH
- Leden van de Willibrordus groep

Uiteraard kunnen vrienden of kennissen ook een wedstrijd mee varen, geef dit wel even van te voren aan en houd er rekening mee dat het leuk is als ze al een beetje kunnen zeilen.

### 3 Wedstrijdverloop

---

De wedstrijden die er gevaren worden zullen zoveel mogelijk verlopen volgens dezelfde regels als van toepassing tijdens Kaag.

In Tabel 3-1 is een overzicht van de startprocedure.

| Wanneer                 | Actie  |
|-------------------------|--|
| 5 minuten voor de start | Hijsen baan aanduiding vlag + geluidsein       |
| 4 minuten voor de start | Hijsen Blue Peter + geluidsein                 |
| 1 minuut voor de start  | Laten zakken Blue Peter + geluidsein           |
| Start                   | Laten zakken baan aanduiding vlag + geluidsein |

Tabel 3-1 Startprocedure

Na de start moet elke deelnemer de baan varen zoals beschreven in hoofdstuk 4. Nadat alle boeien gerond zijn moet de boot door de finishlijn varen, de richting / manier van doorkruisen is hierbij niet belangrijk. Bij het finishen wordt er een geluidsein gegeven.

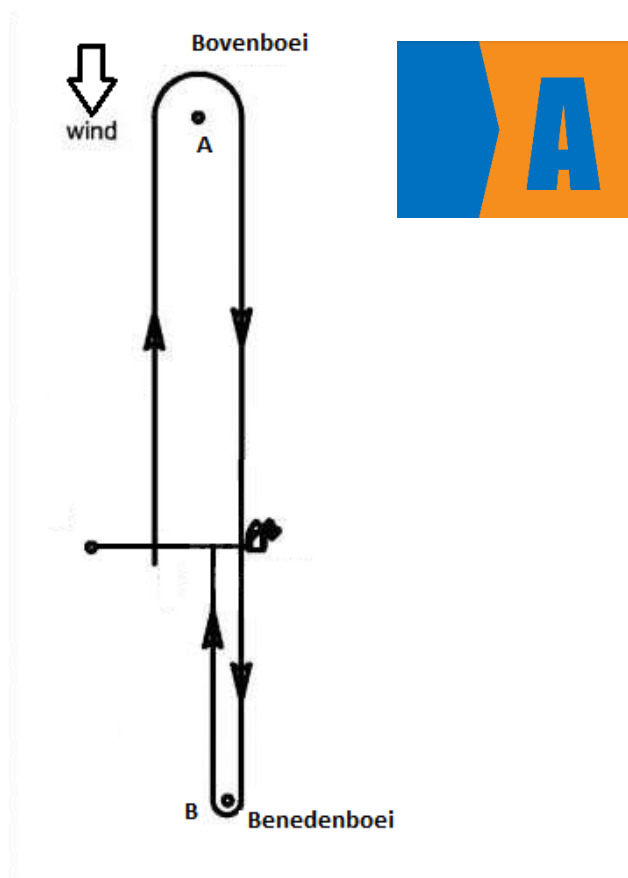
**Indien er nog een wedstrijd wordt gevaren telt het finish sein van de laatste boot als 10 minuten sein voor de volgende wedstrijd (er is dus geen 10 minuten sein bij de eerste wedstrijd).**

Indien er na drie wedstrijden nog tijd is voor een 4<sup>de</sup> wedstrijd wordt dit aangegeven door 3x achter elkaar een geluidsein te geven bij het passeren van de laatste boot.

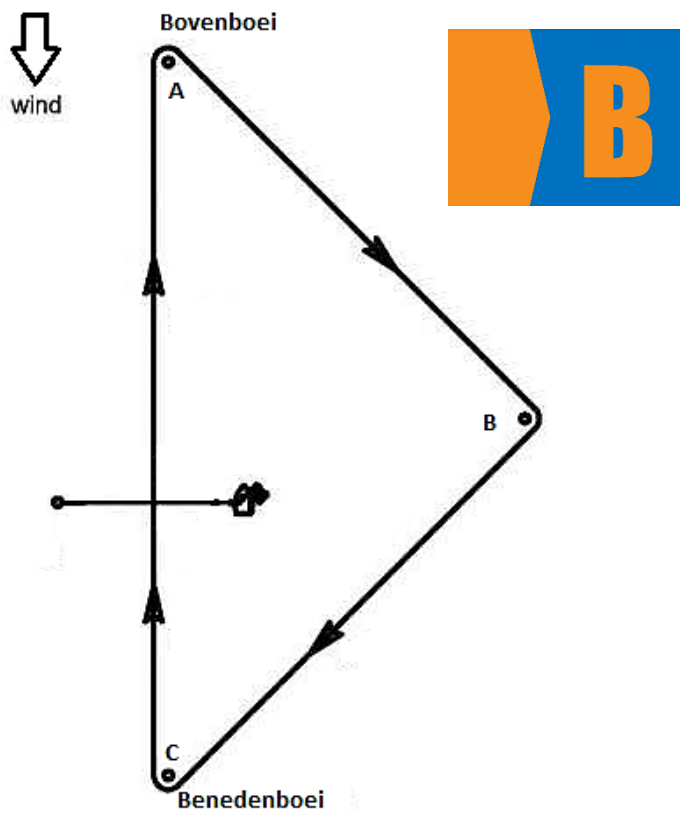
Tip: tijdens de startprocedure zijn de vlaggen altijd leidend, twijfel je bijvoorbeeld of het 5 of 4 minuten sein net is afgegaan? Kijk naar de vlaggen!

## 4 Wedstrijdbanen

Tijdens de Splintercup worden er korte banen gevaren. Deze banen zijn in Figuur 4-1 (Baan A) en Figuur 4-2 (Baan B) weergegeven. Er wordt altijd tegen de wind in gestart.



Figuur 4-1 Wedstrijdbaan A



Figuur 4-2 Wedstrijdbaan B



## 5 Uitreiking Splintercup

---

De Splintercup kent 1 trofee die gewonnen wordt door degenen die over de ongeveer 15 gevaren wedstrijd het beste gevaren heeft. Omdat er continu met een andere bootindeling gevaren wordt is dit één persoon. De 3 of 4 (overeenkomstig met het meest gevaren wedstrijden op 1 dag) slechtste resultaten worden geschrapt. De punten telling verloopt volgens Tabel 5-1.

| Geëindigde positie | Behaalde punten |
|--------------------|-----------------|
| 1                  | 1               |
| 2                  | 2               |
| 3                  | 3               |
| Etc.               | Etc.            |

Tabel 5-1 punten systeem

Bij een gelijk aantal punten wint degene die het vaakst 1<sup>ste</sup> is geworden, indien dat eveneens gelijk is wordt er naar de 2<sup>e</sup> positie gekeken enz..

## 6 Wedstrijd reglement

---

Tijdens de wedstrijd is het BPR van toepassing, in combinatie met het wedstrijdreglement “wedstrijdzeilen 2017/2020”, dit met een paar uitzonderingen. De uitzonderingen alsmede een aantal belangrijke regels zijn hieronder beschreven. Er is bij het opstellen van deze regels rekening gehouden met de korte banen, zo zijn de sommige straffen verzwakt om de wedstrijd zo competitief mogelijk te houden.

### 6.1 Anders dan op Kaag (Splintercup regels)

- A. Indien een boot een (start)boei of het startschip aanvaart krijg het 30 seconden straf tijd.
- B. Indien een boot een andere boot aanvaart moet het een ronde van 360° draaien, er moet ten minste 1 gijp en 1 overstag gemaakt worden.
- C. A en B vervallen indien de aanvaring wordt veroorzaakt door overmacht, of er sprake was van overmacht wordt bepaalt door de wedstrijdleiding.
- D. indien een boot de startlijn te vroeg passeert moet het terug keren om geldig te starten. Tenzij de boot binnen 5 seconde voor het startsein start. In dat geval worden er 60 seconden straf tijd gerekend en hoeft de boot niet terug te keren.

## 6.2 Reglement tijdens kaag

Tijdens het wedstrijdzeilen gelden er twee reglementen. Namelijk het BPR en de regels voor het wedstrijdzeilen 2017/2020. De regels voor het wedstrijdzeilen zijn ondersteunende regels voor het BPR, voor situaties tijdens het wedstrijdzeilen waar het BPR niet toereikend wordt geacht.

### 6.2.1 *Binnenvaart Politie Reglement (BPR)*

Hieronder staan in het kort de hoofdpunten van het BPR genoemd.

#### **Vorzorgsmaatregelen (artikel 1.04 BPR)**

In situaties waarvoor het BPR geen regels heeft, moet de schipper alle maatregelen nemen volgens de eisen van goed zeemanschap om een aanvaring te voorkomen.

#### **Afwijken van het reglement (artikel 1.05 BPR)**

Als de omstandigheden dit vereisen, vooral bij een dreigende aanvaring, moet volgens de eisen van goed zeemanschap van de regels van het BPR worden afgeweken.

#### **Goed zeemanschap:**

Varen met kundigheid en vaardigheid, met overleg handelen en vooruitzien.

**(artikel 6 BPR)** in de onderstaande situaties heeft de gele boot voorrang.

1. Nevenvaarwater wijkt voor hoofdvaarwater



2. Stuurboordwal krijgt voorrang verleend.



3. Een klein Schip Verleent voorrang aan een groot schip



4. Motor geeft voorrang aan spierkracht, spierkracht geeft voorrang aan zeil



5. Stuurboord verleent voorrang aan bakboord.



6. Loef verleent voorrang aan lij.



## 6.2.2 REGELS VOOR HET WEDSTRIJDZEILEN 2017-2020

Hieronder staat een korte samenvatting van de wedstrijdregels. Aan het einde staan nog een aantal definities.

### **Over verschillende boeg** (bakboord, stuurboord)

Wanneer boten over verschillende boeg liggen moet de boot die over stuurboord vaart vrij blijven van een boot die over bakboord vaart.

### **Over dezelfde boeg** (loef wijkt voor lij)

Wanneer boten over dezelfde boeg varen en een overlap hebben, moet de loefwaartse boot vrij blijven.

### **Over dezelfde boeg geen overlap** (oplopen)

Wanneer boten over dezelfde boeg varen en geen overlap hebben moet de boot die achter ligt vrij blijven.

### **Aanraking vermijden** (goed zeemanschap)

Een boot moet aanraking met een andere boot altijd vermijden. Een boot met voorrang hoeft pas te handelen als duidelijk wordt dat de andere boot niet wijkt. In geval van schade of letsel zijn beide partijen fout.

### **Voorrang verkrijgen**

Wanneer een boot voorrang verkrijgt moet hij aanvankelijk de andere boot ruimte geven om vrij te blijven, tenzij hij voorrang verkrijgt door een handeling van de andere boot.

### **Van koers veranderen**

Wanneer een boot met voorrang van koers verandert moet hij de andere boot ruimte geven om koers te kunnen veranderen zonder hem te hinderen.

### **Juiste koers (loefduellen)**

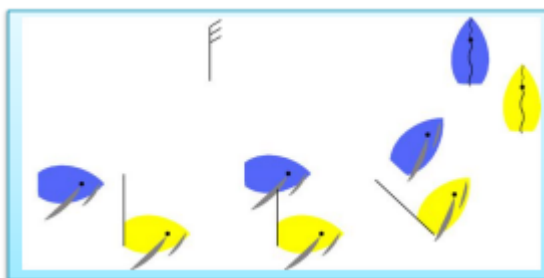
Als een achterliggende boot een overlap verkrijgt binnen 2 romplengten lijwaarts van een andere boot. (de ander inhaalt) mag hij niet boven zijn juiste koers varen (oploeven). De juiste koers is de koers die hij zou varen als de ander er niet zou zijn.

(bv. recht naar de volgende boei) Als je wordt ingehaald onder deze voorwaarden mag je wel boven je juiste koers varen (oploeven). Dit mag tot in de wind. In Figuur 6-7 haalt de rode boot de gele boot in. Hij mag niet oploeven!



Figuur 6-7 illegaal oploeven

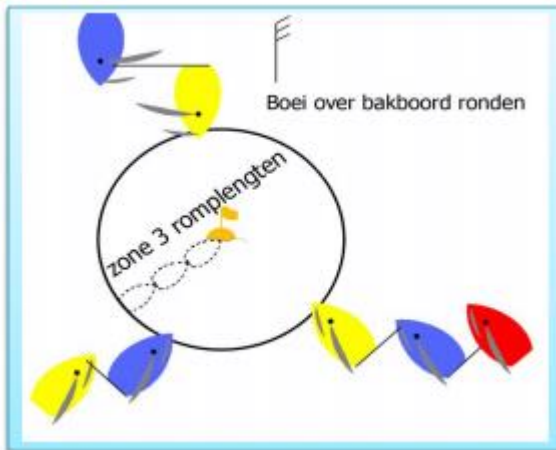
In Figuur 6-8 haalt de blauwe boot de gele boot in. De gele boot mag oploeven tot in de wind.



Figuur 6-8 legaal oploeven

### Ruimte voor de boei (18)

Een boot heeft recht op ruimte voor de boei als hij de binnen liggende boot is en een overlap met een of meerdere boten heeft, op het moment dat de voorste boot de zone bereikt.

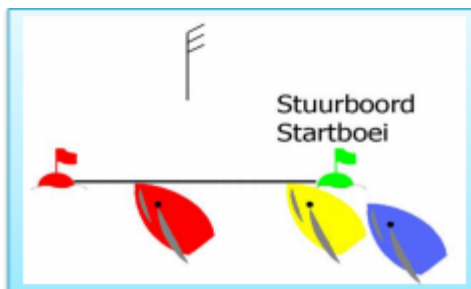
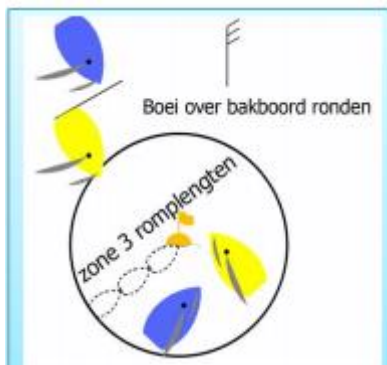


Figuur 6-9 overlap bij boeien

Een boot heeft geen recht op ruimte indien;

- Hij de binnen liggende boot is en er geen overlap bestaat op het moment dat de voorste boot de zone bereikt;
- Hij aan de wind over stuurboord vaart en de andere boot nadert over bakboord. (hier geldt regel 10 bakboord, stuurboord); of
- Als de boei, de stuurboord startboei is.

In Figuur 6-11de heeft de blauwe boot geen recht op ruimte voor de boei



Figuur 6-11 geen recht op ruimte



### **Bijzondere gevallen bij de boei**

- Als de overlap wordt verbroken binnen de zone dan is de buiten liggende boot nog steeds verplicht vrij te blijven.
- Als er redelijke twijfel bestaat of een boot een overlap tot stand heeft gebracht of heeft verbroken, moet worden aangenomen dat die dat niet gedaan heeft.
- Als een boot overstag gaat binnen de zone bij een aan bakboord te ronden boei mag hij de ander niet verhinderen de boei goed te ronden(hoger varen dan aan de wind)
- Als een boot bij een boei moet gijpen, zal hij niet verder doorvaren dan noodzakelijk is.

### **Ruimte voor overstag**

Als een boot aan de wind vaart en een hindernis nadert waarvoor hij overstag moet, moet hij de andere boot aanroepen. Door “ruimte voor overstag” te roepen naar de andere boot. Nadat hij heeft aangeroepen moet;

- hij de ander de tijd geven te reageren.
- De ander reageren door te roepen ‘jij gaat overstag’ en daarna ruimte geven om overstag te gaan.
- De ander reageren door zo snel mogelijk overstag te gaan.

## 6.3 Vlaggen



Figuur 6-12 Blue peter



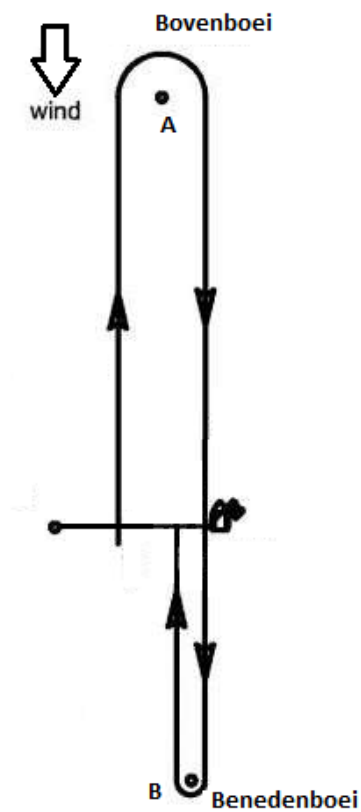
Figuur 6-13 Vlag baan A



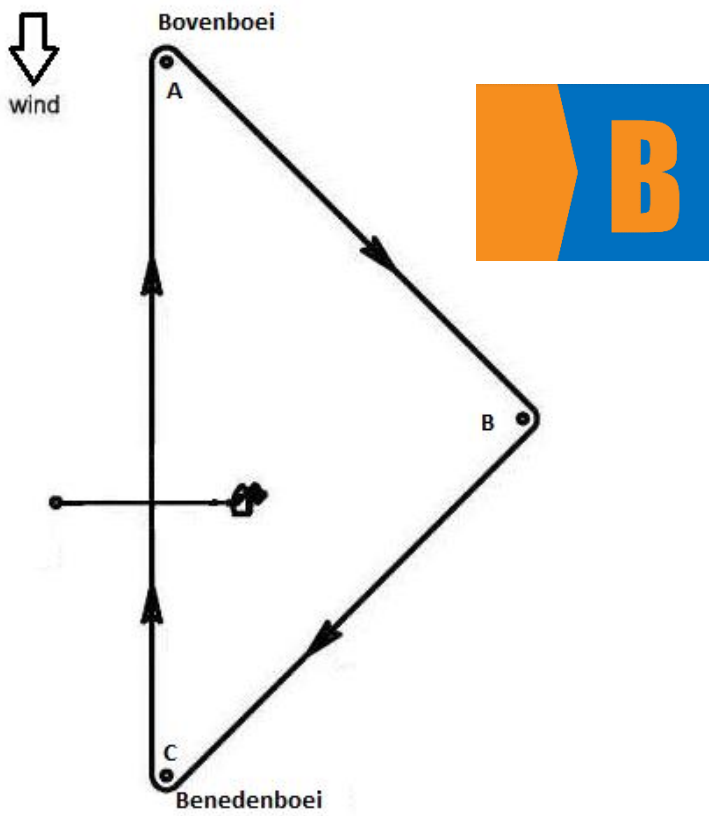
Figuur 6-14 Vlag baan B

# 7 Bijlage

---



Figuur 7-1 Baan A (Rood)



Figuur 7-2 Baan B (Blauw)