

SVK-Regattaleitung Dan Mrskos, Badenerstrasse 47, 8004 Zürich, regatta@svkilchberg.ch, 079 237 8633

Einladung Ansegeln und Fuchsjagd 1.5.2023



Liebe Seglerinnen und Segler, liebe Freunde und Gäste,

Am Montag 1. Mai 2023 eröffnen wir gemeinsam die nautische Saison mit der beliebten Fuchsjagd, der SVK-Vorstand lädt Euch herzlich dazu ein.

Programm:

10:30	Begrüssung im SVK-Clubhaus
11:15-11:30	Skipper-Briefing
13:00	Start Fuchs
13:10	Start Meute
15:30	Ende Fuchsjagd
16:30	Apéro & Grill (BYO Speisen)
ca. 17:30	Rangverkündigung

Bitte um Anmeldung bis 30. April via [SVK-Website](#) oder dieses [Formular](#) oder per e-mail an regatta@svkilchberg.ch mit den Angaben zum Boot, Skipper und Namen aller Crew-Mitglieder.

Wir hoffen auf schönes Mai-Wetter und rege Teilnahme, mit nautischen Grüßen,

Dan Mrskos
Regattapäsident SVK

Segelanweisungen Fuchsjagd

Start und Ziel	vor dem SVK-Steg in Kilchberg
Regattabahn	besteht aus zwei oder mehr Bojen, der Startboje beim SVK-Steg sowie einer Wendeboje im Raum Kilchberg/Thalwil/Küsnacht/Wollishofen, genaue Informationen beim Skipper Briefing
Start Fuchs	ohne Signalisation
Start Meute	10 min nach Start Fuchs, mit der folgenden Signalisation: <ul style="list-style-type: none"> • Ankündigungs-Signal (Horn) 5 Minuten vor dem Start • Vorbereitungssignal (Horn) 4 Minuten vor dem Start • 1-Minuten-Signal (Horn) 1 Minute vor dem Start • Start (Horn)
Startlinie	zwischen SVK-Steg und Boje
Startrichtung	wird beim Skipper-Briefing bekanntgegeben (seeaufwärts oder seeabwärts)
Ende	Siehe Spielregeln unten. Die eingesammelten Schindeln müssen danach von den Teilnehmern so schnell wie möglich nach den Farben ausgezählt und beim Regattakomitee abgegeben werden, spätestens bis zum Zeitpunkt, der beim Skipper Briefing bekannt gegeben wurde. Die Wertung später eintreffender Crews liegt im Ermessen der Wettfahrtsleitung.

Spielregeln Fuchsjagd

Schindeln sammeln	<p>Der Fuchs streut auf seiner Fahrt Holzschindeln aus. Es gibt drei verschiedene Schindelinfarben (orange, blau und schwarz). Welche Farbe wieviele Punkte zählt (1 Punkt, 5 Punkte und 10 Punkte), entscheidet das Los nach Ende der Jagd jedoch vor der Preisverteilung.</p> <p>Schindeln können ab dem Start gesammelt werden.</p> <p>Sieger der Fuchsjagd, ist das Boot mit der höchsten Punktzahl (Summe der Schindeln plus ev. Fox-Killer-Bonus)</p>
Fuchs jagen	<p>Der Fuchs muss eine Boje backbord runden. Die Boje wird je nach Wind seeaufwärts oder seeabwärts gesetzt .</p> <p>Der Fuchs kann erst erlegt werden, nachdem die erste orange Boje backbord gerundet wurde. Wer als Erster dem Fuchs einen Fender o.ä. ins Cockpit werfen kann, ist der Fox-Killer und erhält zusätzliche 100 Punkte. Der Fox-Killer ist der Fuchs bei der nächsten Fuchsjagd. Der erlegte Fuchs soll den Fender gut sichtbar am Grossbaum aufhängen.</p> <p>Der Fuchs kann Schindeln streuen bis er erlegt worden ist. Der Fuchs darf das "Jagdrevier" (Raum Kilchberg-Thalwil-Küsnacht-Zollikon-Wollishofen) nicht früher als 1.5h nach dem Start verlassen, ausgenommen er werde früher erlegt.</p>
Allgemeine Regeln	<p>Es wird darauf hingewiesen, dass während der Fuchsjagd nach den Regeln ISAF / World Sailing gesegelt wird, wobei insbesondere das Wegerecht zu beachten ist. Ein Segler, der die Vortrittsregeln missachtet und ein anderes Boot zu ungerechtem Ausweichen zwingt, muss der Mannschaft dieses Bootes 20 Schindeln (Farbwahl durch das benachteiligte Boot) abgeben. Jeder Teilnehmer segelt auf eigenes Risiko.</p>