



Team Race – ein Überblick

Ein kurzer geschichtlicher Rückblick

- ▶ 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 von 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 im 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
- ▶ in der Schweiz nur im Optimisten, Swiss Optimist Team Race Cup
- ▶ 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

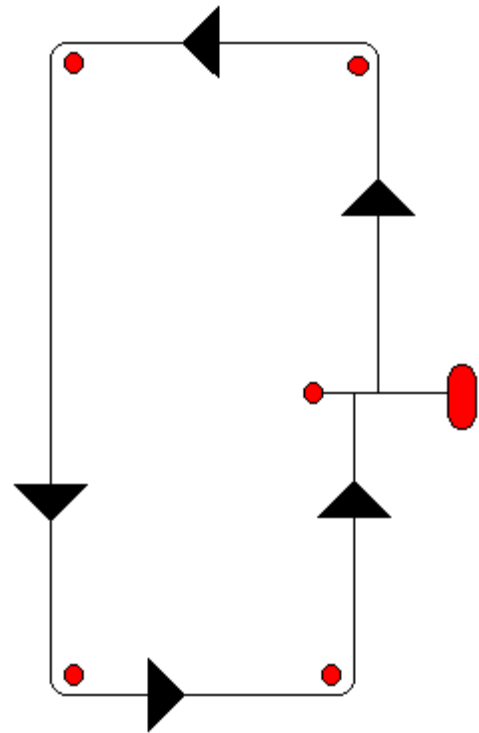
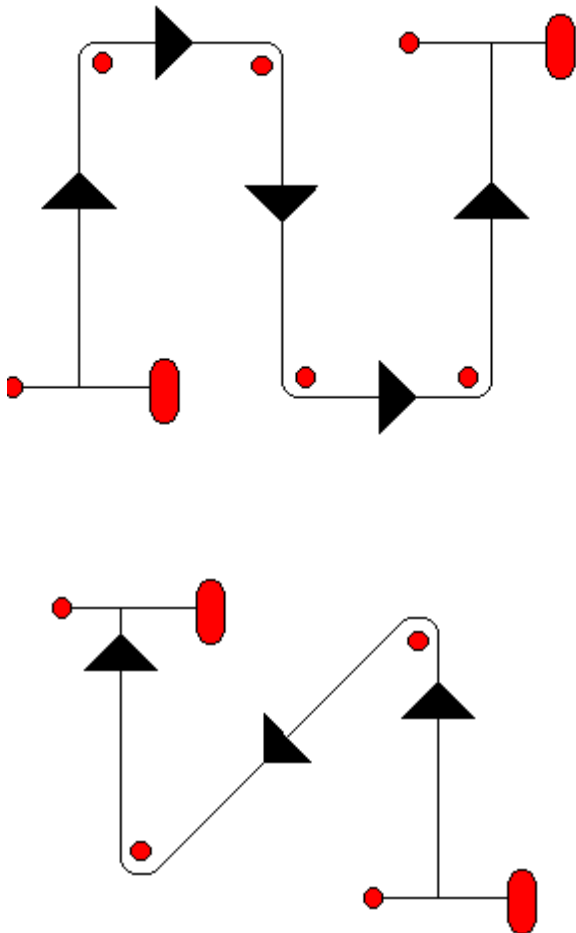
- ▶ Teamdenken und Teamfähigkeiten werden erlernt bzw. verbessert
- ▶ Regelkenntnisse werden praktisch erlernt und angewendet
- ▶ taktische Fähigkeiten werden erlernt und verbessert („Schach“spielen auf dem Wasser)
- ▶ Fähigkeiten zur schnellen und exakten Manöverausführung werden verbessert
- ▶ Team-Race ist die beste Möglichkeit, seine Fähigkeiten mit anderen Seglern und gemeinsam im Team zu vergleichen

Zu segelnde Kurse

- ▶ kurze Kurse, eine gesegelte 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

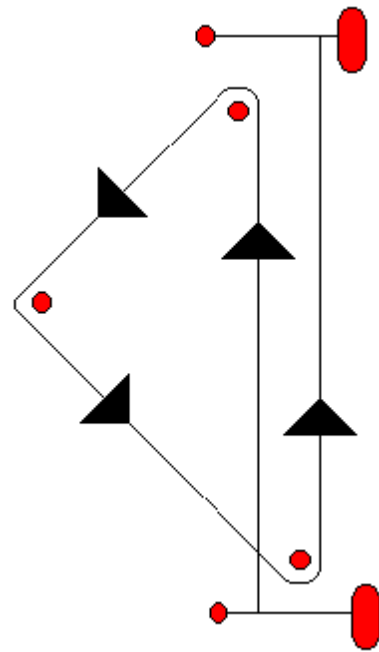
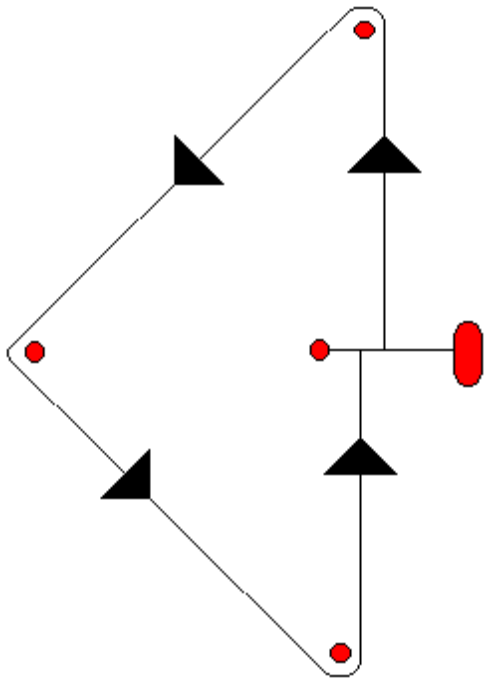
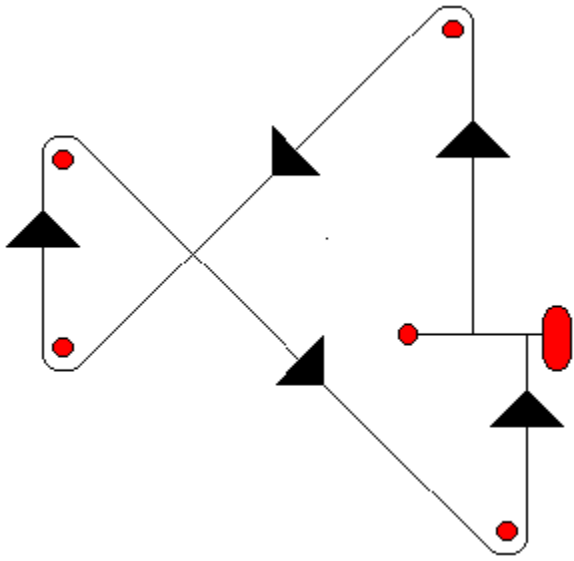
Bahntypen

IODA Euro und WM



Bayerische Meisterschaft

Weitere Bahntypen



Strategie und Taktik

Strategieliste

- ▶ beurteilen der eigenen individuellen Stärken und Schwächen
- ▶ beurteilen der Teamstärken und Teamschwächen
- ▶ beurteilen weiterer Faktoren wie Wind, Kurs, Segelrevier u.a.
- ▶ beurteilen der gegnerischen Stärken und Schwächen
- ▶ beurteilen der gegnerischen Strategie und Anpassung der eigenen Strategie

winning combinations - wer siegt ?

- ▶ 2 gegen 2
das Team mit dem letzten Platz verliert
- ▶ 3 gegen 3 (Punkte = Platzierung)
das Team mit 10 oder weniger Punkten gewinnt
- ▶ 4 gegen 4 (Punkte = Platzierung)
das Team mit 17 oder weniger Punkten gewinnt immer,
bei Punktgleichheit gewinnt das Team, welches
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, das 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?

Niemals vor dem Ziel zu sicher sein!

Niemals aufgeben!

Die einzige Punkte-Kombination, die zählt, ist die nach dem Zieleinlauf!

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

Ziele der Vorstarttaktik

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

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 Linien luv
- ▶ ein Boot in Luv vermeiden, Abdeckung
- ▶ 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
- ▶ versuchen 2 Gegner zu binden
- ▶ wenn ein Gegner kontrolliert wird, nur aufgeben, wenn ein Teammitglied Hilfe benötigt
- ▶ dicht am Luvgegner in sicherer Leestellung

Am-Wind-Taktik

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

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
- ▶ auseinandergesogenes Feld zusammentreiben
- ▶ 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
- ▶ 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 luvnen kann
- ▶ rechtzeitig Manöver an der Bahnmarke vorbereiten

Taktik an Bahnmarken

- ▶ bei Notwendigkeit, aggressiv anzugreifen, eignen sich Tonnenmanöver 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 der Wettfahrt gegeben
- selbst mit minimalen Risiko agieren, möglichst die eigenen Position nicht verlieren
- minimales Risiko, um nicht selbst eine Strafe zu kassieren

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, Edition Nov. 2009

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.org
- Internetsite of the United Kingdom Team Racing Association (UKTRA); www.teamracing.org
- Internetseite von Swiss Optimist <http://club.swiss-sailing.ch/optimist>



Swiss Optimist

Team Race Cup

2011 Sihlsee