

Jeugdreglement voor de Optimist C-klasse



1. **Veiligheid.** Je mag alleen wedstrijdzeilen als je alles aan je eigen veiligheid hebt gedaan: Altijd een goed zwemvest dragen. Boot goed in orde: luchtzakken vol, goede mastborging, landvast minimaal 8 meter lang (8 mm dik)
2. **Eerlijk zeilen.** Tijdens een wedstrijd MOET je altijd sportief en eerlijk zeilen. Je moet zelf volgens de regels zeilen; ook als anderen om je heen dat niet doen. Tegen die zeilers dien je een protest in.
3. **Vermijden.** Boten mogen niet met elkaar botsen, of elkaar aanraken! Ook als je voorrang hebt moet je alles doen om een botsing te voorkomen, door snelheid te minderen (schoot los) en van je tegenstander weg te draaien.
4. Stuurboord moet wijken voor bakboord.
5. Wanneer boten naast elkaar liggen moet de boot die boven de andere boot ligt "uitwijken" (vrijblijven).
6. Wanneer boten over dezelfde boeg liggen maar niet naast elkaar, moet de achterste boot uitwijken.
7. Een boot die overstag gaat moet uitwijken.
8. Ook als je voorrang hebt mag je niet zo van richting veranderen dat anderen meteen moeten uitwijken (of helemaal niet kunnen uitwijken).
9. Als je naast elkaar bij de boei komt (of bij een andere hindernis waar je omheen moet), moet de binnenste boot ruimte krijgen om er omheen te kunnen gaan. De buitenste boot moet dus "uitwijken" (ruimte geven).
10. Op het startschot moet je achter de startlijn zijn.
11. Na het startschot moet je de baan varen die door de wedstrijdorganisatie is aangegeven.
12. Je mag een boei van de baan niet raken.
13. Als je denkt dat een andere boot een regel heeft overtreden of je twijfelt over de regels op enig moment in de wedstrijd, moet je het incident na de wedstrijd voorleggen aan de persoon die de palavers doet bij de Optimist C (de adviseur). De adviseur zal het voorval bespreken binnen het volgend palaver, of nabespreking en kan dan twee punten toevoegen aan de score van iedere boot die een regel heeft overtreden. Als de overtreding ernstig is kan de adviseur extra punten toevoegen.
14. Een straf nemen.
Als je zelf een fout maakt, dan kan je het weer goed maken door één rondje te draaien: 1x overstag en 1x gijpen.
15. Aanwijzingen
Tijdens de wedstrijd mag je best eens een aanwijzing krijgen van begeleiders, als deze er maar op is gericht om de wedstrijd op een goede, leerzame en eerlijke manier voort te zetten en te voltooien.