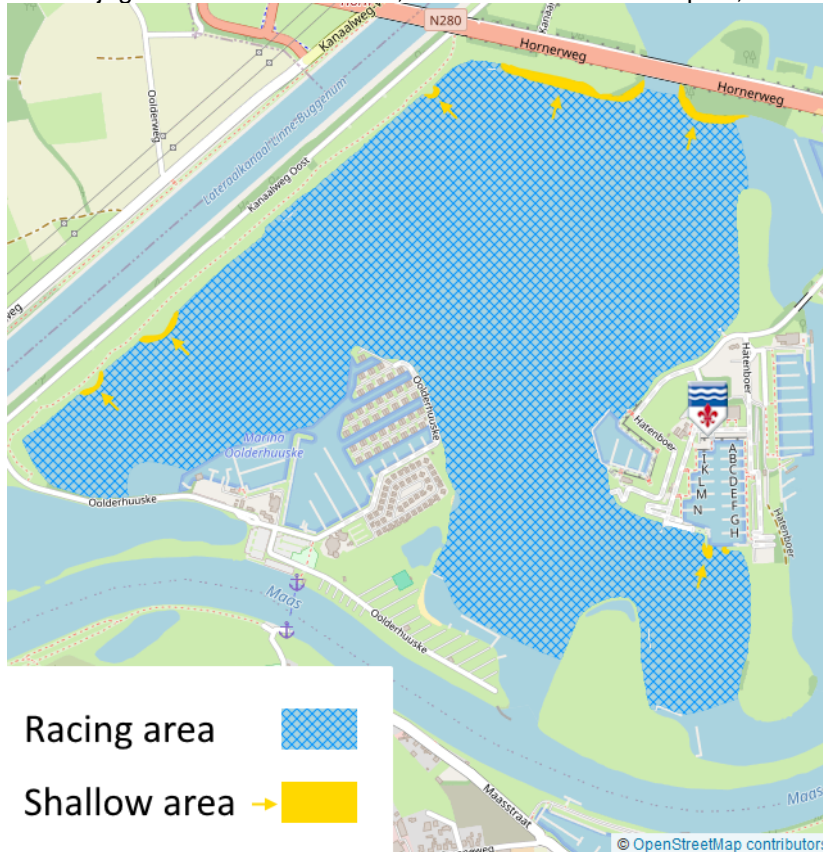


Wedstrijdgebied: Plas Haténboer, ook bekend als de Zuidplas, in de buurt van Roermond.



Ondiepte

- Enkele gebieden langs de oever zijn opmerkelijk ondiep. De meest prominente ondiepte is bij de ingang van de haven. Bij het verlaten van de haven, stuur rechtdoor voor ongeveer 15 meter vóór het inzetten van een draai naar rechts.

Merktekens

- Merktekens van de baan zijn oranje opblaasbare boeien, genummerd 1 tot en met 7 en een oranje ton met nummer 2A.
- Opblaasbare boeien zullen waar mogelijk in de te ronden volgorde worden gelegd. Van bovenaf gezien is dit meestal tegen de klok in.
- In het geval dat een boei van de gate mist terwijl de eerste deelnemer het overblijvende merkteken bereikt, dan zal het overgebleven merkteken bakboord worden gerond naar oordeel van de eerste deelnemer.
- De merktekens van de startlijn bestaan uit een oranje vlag op een rode boei en een oranje vlag op het startschip. Het startschip toont de clubvlag van Maas en Roer.
- De merktekens van de finishlijn bestaan uit een blauwe vlag op een rode boei en een blauwe vlag op het finishschip. Het finishschip toont de clubvlag van Maas en Roer.

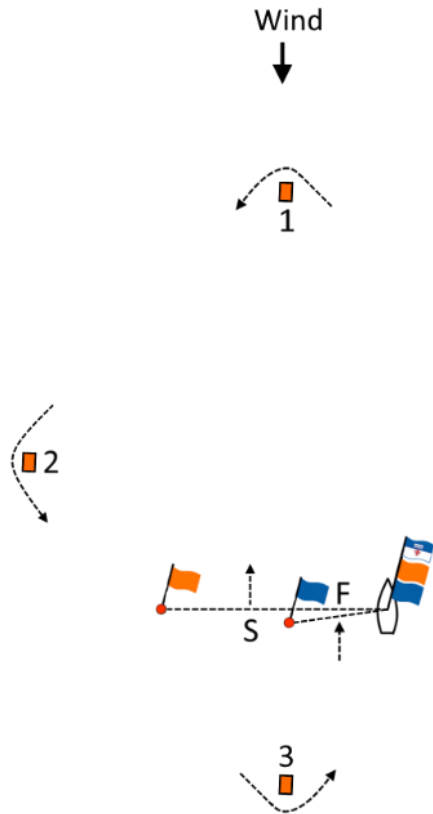
De baan aangeven


- De baan wordt op het startschip aangegeven met borden en wimpels.
- De nummers van de te ronden merktekens worden in volgorde aangegeven met gele borden met zwarte opdruk. Een gate wordt aangegeven met een geel bord met zwarte opdruk GATE.
- De rondingsrichting voor de te ronden merktekens wordt aangegeven met borden achter de boeien waar deze betrekking op heeft. Dit zijn rode borden met zwarte opdruk BB voor bakboord ronden en/of groene borden met zwarte opdruk SB voor stuurboord ronden.
- Cijferwimpels worden gebruikt om het aantal ronden aan te geven. Cijferwimpel 1 kan worden weggelaten.


Voorbeeld 1A: Olympische driehoek


1 2 3 1 3 BB


Boeien 1, 2 en 3 moeten aan bakboord liggen bij het rondenvormen om een driehoek te vormen. Daarna moeten boeien 1 en 2 nogmaals worden gerond om een lus te vormen. Dit samen heet een Olympische driehoek.



 Cijferwimpel 1
(kan worden weggelaten):
S - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - F.

 Cijferwimpel 2:
S - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - F.

 Cijferwimpel 3:
S - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 -
1 - 2 - 3 - 1 - 3 - F.

 Cijferwimpel 4:
S - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 -
1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - F.

Voorbeeld 2A: Up-down met gate

2 A GATE BB


Ton 2A moet aan bakboord liggen bij het rondenvormen. Deze boei ligt op een vaste plaats.


Boeien 3 en 4 vormen een gate. De gate kan aan elke zijde van de start liggen.



 Cijferwimpel 1
(kan worden weggelaten):
S - 2A - GATE - F.

 Cijferwimpel 2:
S - 2A - GATE - 2A - GATE - F.

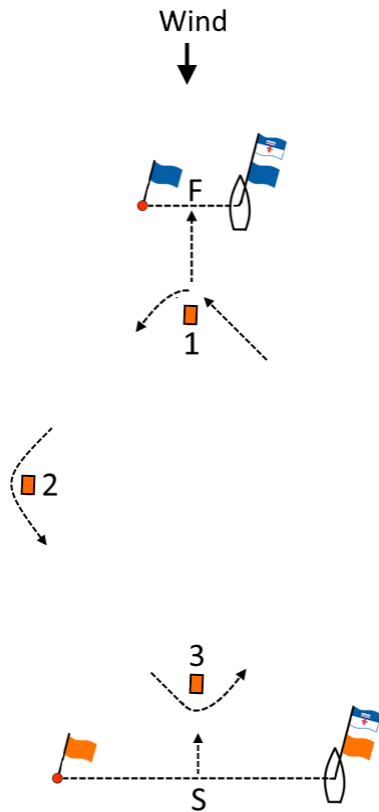
 Cijferwimpel 3:
S - 2A - GATE - 2A - GATE -
2A - GATE - F.


 Cijferwimpel 4:
S - 2A - GATE - 2A - GATE -
2A - GATE - 2A - GATE - F.


Voorbeeld 1B: Olympische driehoek


1 2 3 1 3 BB


Boeien 1, 2 en 3 moeten aan bakboord liggen bij het rondenvormen om een driehoek te vormen. Daarna moeten boeien 1 en 2 nogmaals worden gerond om een lus te vormen. Dit samen heet een Olympische driehoek.



 Cijferwimpel 1
(kan worden weggelaten):
S - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - F.

 Cijferwimpel 2:
S - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - F.

 Cijferwimpel 3:
S - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 -
1 - 2 - 3 - 1 - 3 - F.

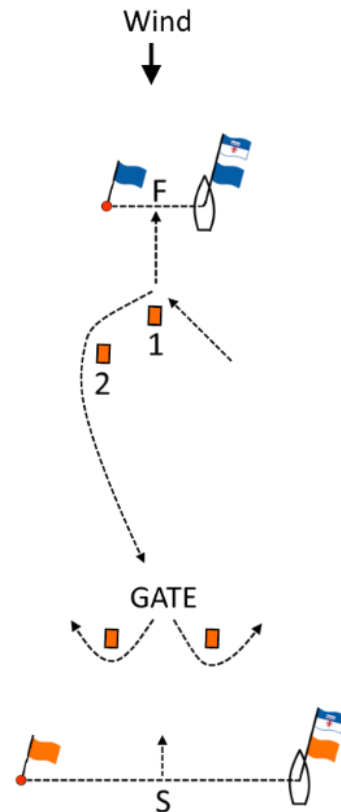
 Cijferwimpel 4:
S - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 -
1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - F.

Voorbeeld 2B: Up-down met gate

1 2 GATE BB


Boeien 1 en 2 moeten aan bakboord liggen bij het rondenvormen.


Boeien 3 en 4 vormen een gate. De gate kan aan elke zijde van de start liggen.



 Cijferwimpel 1
(kan worden weggelaten):
S - 1 - 2 - GATE - F.

 Cijferwimpel 2:
S - 1 - 2 - GATE - 1 - 2 - GATE - F.

 Cijferwimpel 3:
S - 1 - 2 - GATE - 1 - 2 - GATE -
1 - 2 - GATE - F.

 Cijferwimpel 4:
S - 1 - 2 - GATE - 1 - 2 - GATE -
1 - 2 - GATE - 1 - 2 - GATE - F.