



## Fuchsjagd-Reglement SCoGM

- Start/Ziel:** Bei der untersten Steganlage Maur. Die Start/Ziel-Linie wird mit dem Steg und mit einer roten Boje markiert.
- Start des Fuchses:** Wird durch einen langen Hornstoss angekündigt
- Start der Meute:** Je nach Windrichtung und Windstärke ca. 10 bis 30 Min. später nach folgendem Startablauf:
- Startablauf:** 6 Min. vor dem Start: Vorbereitungssignal (kurzer Hornstoss)  
5 Min. vor dem Start: Ankündigungssignal (kurzer Hornstoss)  
Start : (kurzer Hornstoss)

**Bemerkungen:** *Es wird darauf hingewiesen, dass während der Fuchsjagd nach den ISAF Wettfahrtregeln (WR2013-2016) gesegelt wird. Jede/r Teilnehmer/in segelt auf sein eigenes Risiko. Vor dem Startsignal darf kein Boot die Startlinie passieren. Befindet sich ein Boot während der letzten Minute vor dem Startsignal auf der Bahnseite der Startlinie, muss es die Begrenzungsboje runden, um auf die Vorstartseite zu gelangen. Bei Frühstart muss um die Begrenzungsboje herum gültig gestartet werden.*

### Ablauf:

- Vor dem Start findet eine kurze Information über den genauen Ablauf und den ungefähren Standort der Markierungsboje statt.
- Jedes Boot der Meute darf einen Fender vom Startkomitee markieren lassen. Nur dieser kann als Wurfkörper zum Erlegen des Fuchses verwendet werden.
- Der Fuchs segelt los und streut auf der Fahrt Schindeln aus.
- Die Meute startet und fischt die Schindeln auf (Kescher oder ähnliche Hilfsmittel mit max. 2 Meter Stiellänge sind erlaubt)
- Beim Start muss die Meute die Startboje runden (Richtung wird bekanntgegeben) und darf dann die Jagd nach dem Fuchs beginnen. Als Treffer gilt, wenn der vom Startkomitee markierte Fender geworfen wird und im Cockpit des Fuchses liegenbleibt.
- Der Fuchs fährt nach dem ersten Treffer über die Ziellinie. Er darf während dieser Fahrt weiter gejagt werden. Wird der Fuchs nicht getroffen, darf er frühestens um 16.00 Uhr das Ziel erreichen.
- Während der Fuchs gejagt wird, dürfen weiterhin Schindeln gefischt werden.
- Die Meute muss bis spätestens 17.00 Uhr das Ziel erreicht haben. Später einlaufende Boote fallen für die Punktwertung nicht in Betracht.
- Die Rangverkündigung findet beim anschliessenden Apéro statt.

### Wertung

- Wer als Erste/r dem Fuchs den markierten Fender ins Cockpit wirft, erhält 15 Punkte und gewinnt den Wanderpreis. Er ist das nächste Jahr der Fuchs.
- Jede weitere Mannschaft, die ihren markierten Fender ins Cockpit des Fuchses werfen kann, erhält 10 Punkte.
- Für jede aufgefischte Schindel gibt es einen Punkt.
- Sieger/in der Fuchsjagd ist die Bootsmannschaft mit der höchsten Punktzahl.