

# FUN CUP



- Et koncept for simpel kapsejls på alle niveauer



# Fun Cup

- Et kapsejladskoncept for lokale og regionale stævner

Sejlsport for børn og unge rummer mange muligheder for at lave sjove og udviklende aktiviteter. I mange dele af landet samarbejder klubber om at lave stævner, som er tilpasset sejlernes niveau. Hvis der er stor forskel på sejlernes niveau – herunder på tværs af bådklasser – kan det være en idé at sejle Fun Cup stævner som et alternativt kapsejladskoncept. Bruger man Fun Cup konceptet, sikrer man, at alle sejlere får passende tid på vandet, samtidig med at det sociale fællesskab dyrkes kan på land.

Når man sejler Fun Cup, kan sejlere på alle niveauer deltage i samme kapsejladskoncept på tværs af bådtyper.

+ Find diverse skabeloner på [dansksejunion.dk](http://dansksejunion.dk)

## Fun Cup konceptet

I Fun Cup sejler man sejlads på korte baner på tid. En sejlads kan fx tage 30 minutter, og den sejler/besætning, som har sejlet flest omgange, vinder. Selve baneformatet tilpasses ift. bådklasser, den samlede gruppe af deltagere samt vind og vejr.



I traditionel banekapsejladskoncept kan det være en udfordring at rumme sejlere i forskellige bådtyper og på forskellige niveauer i samme sejlads. Feltet bliver ofte meget spredt, og de mest erfarne sejlere kan derfor få oplevelsen af at kede sig, mens de mindst erfarne kan opleve at være langt bagud.

Hvis feltet bliver meget spredt i en kapsejladskoncept, kan det betyde lang ventetid til den næste sejlads for de mest erfarne sejlere, mens de mindst erfarne sejlere får for lidt hviletid mellem sejladserne.

Fun Cup formatet håndterer disse udfordringer, og alle sejlere får oplevelsen af intense situationer, idet feltet forbliver samlet, herunder på tværs af bådklasser.

# Format og sejlsbestemmelser

## 🔥 STÆVNEAFVIKLING

Fun Cup afholdes som et 1-dages stævne.

## 🔥 FOKUSPUNKTER

- Afholdelse af kapsejls i øjenhøjde med deltagerne
- Feedback fra kompetent(e) coach(es) før og efter kapsejls
- Læring og progression.

## 🔥 BANEFORMAT

- Der sejles altid på tid. En sejls bør ikke vare under 20 minutter og ikke over 30 minutter.
- Sejlsens varighed planlægges efter vejret, vindstyrken og vindretningen.
- Ved valg af baneformat skal det vægtes, at alle deltagere har en reel chance for at sejle banen mindst én omgang.
- Transportsejls til baneområdet bør være kort.
- Valg af format afhænger af den samlede gruppes niveau. Der kan fx vælges en op-nedbane, 3-kantsbane, halvindsbane eller en kombination.
- Der sejles max 6 sejls pr. stævne.

## 🔥 STARTPROCEDURE

- Startproceduren er rødt, gult, grønt flag.
- 5 minutter: varselssignal (rødt flag)
- 2 minutter: opmærksomhedssignal (gult flag)
- Start: (grønt flag)
- Der tælles ned i megafon, idet deltagerne ikke nødvendigvis kan forventes at have eller at anvende start-ur.

## 🔥 SLUTPROCEDURE

- 2 minutter før tiden udløbet, hejses gult flag.
- Ved slut af sejls hejses rødt flag og banen sejles færdig.

## 🔥 REGLER

- Der kapsejles efter simple regler for kapsejls.

### Forklaringer:

Luv og læ:

- Den læ side af båden er den side, hvor sejlet er.
- Den luv side af båden er den side, hvor du sidder.

### Bagbord og styrbord:

- Når du har venstre hånd forrest, sejler du på bagbord halse.
- Når du har højre hånd forrest, sejler du på styrbord halse.

## 🔥 GRUNDRGLER

1. Du skal overholde principperne for god sportslig opførsel.
2. Du skal forsøge at undgå kollision med en anden sejler.
3. Når du og en anden sejler mødes på modsatte hals, og du er på bagbord halse, skal du gå af vejen. Du har vigepligten – huskereglene du har uret siddende på venstre hånd: "watch out"; "venstre viger".
4. Når du og en anden sejler er på samme halse, skal du gå af vejen, hvis:
  - a): Den anden sejler er foran dig.
  - b): Den anden sejler er til læ for dig.



6. Når starten er gået, og du og en anden sejler nærmer jer et mærke eller en genstand, som I begge er nødt til at undgå, skal du give plads ved mærket eller genstanden, hvis den anden sejler er mellem dig og mærket/genstanden. [Reglen gælder dog ikke ved et topmærke, hvis du og den anden sejler er på modsatte halsen – se regel 3].
6. Hvis en anden sejler har pligt til at vige for dig, og du ændrer kurs, skal du give den anden sejler en rimelig mulighed for at undgå dig.

#### **🔥 ANDRE REGLER:**

7. Inden startsignalet må du ikke passere startlinjen.
8. Når startsignalet er gået, skal du sejle den bane, som sejladsvejlederen har beskrevet til skippermødet.
9. Hvis du mener, at du selv eller en anden sejler har brudt en regel, eller hvis du er usikker på reglerne på noget tidspunkt under kapsejladsen, skal du efter kapsejladsen beskrive hændelserne for sejladsvejlederen. Sejladsvejlederen kan da lægge 2 point til pointtallet for enhver sejler, der har brudt en regel. En deltager kan dog ikke lægge en decideret protest med henblik på protestbehandling efter World Sailings/Dansk Sejlunions kapsejladeregulativer.
  - a): Hvis overtrædelsen er alvorlig, kan sejladsvejlederen lægge flere point til deltagerens pointtal.
  - b): Kun i særligt grove tilfælde, kan sejladsvejlederen diskvalificere en deltager.
  - c): Sejladsvejlederen kan ikke diskvalificere en deltager som følge af tyvstart. Ved tyvstart vurderer sejladsvejlederen, hvor stor fordel den har været og lægger point til tilsvarende den forventede bedre placering under starten.

# Resultatberegning

## 🔥 BÅDTYPE OG NIVEAU

Der scores point efter:

- Bådtype
- Køn

Der kan desuden opdeles i niveauer jf. Diplomsejlerskolen:

- Begynder og Sejler 1
- Sejler 2 og 3
- Sejler 4 og 5

Sejlere vælger selv, hvilket niveau, de vil score deres resultat i.

Stævnets ledelse afgør efter deltagertilslutning i de enkelte klasser, om feltet skal opdeles i de enkelte kategorier.

## 🔥 STÆVNERESULTAT

Resultat for en sejlads:

Der tælles omgange for hver sejler. Det samlede resultat for en sejlads tildeles efter følgende princip:

- Flest omgange tæller 1 pt.
- Næstflestomgange tæller 2 pt.
- ... 3 pt.
- ... osv.

Ved måltagning tælles placeringer. Ved pointsammenfald af antal omgange vinder bedst placerede jf måltagning.

Resultat for et stævne:

Stævneresultat er baseret på det fulde antal point for hver sejler. Ingen sejlads kan trækkes fra i det samlede stævneresultat.

# Kapsejladsfunktioner

## 🔥 SEJLADSVEJLEDER/STÆVNELEDER

Roller og opgaver under stævnet:

- At træffe hensigtsmæssige beslutninger om banens placering, længde og sejlads tid med hensyntagen til:
  - a) Transportsejlads
  - b) Omsejlingstid
  - c) Spredning i feltet
- At afholde skippermøde med relevant information om dagens program.
- At modtage resultater og kommunikere dem på infotavle.

## 🔥 BANELEDELSE

Roller og opgaver under stævnet:

- At lægge bane i samråd med sejladsvejleder/stævneleder.
- At afkorte/forlænge/omlægge bane mellem sejlads i samråd med sejladsvejleder/stævneleder.
- At notere sejlernes omgange.
- At kommunikere resultater til bureau.




## COACH-FUNKTION

Roller og opgaver under stævnet:

- Arrangørklubben bør trække på klubbens egne erfarne personer med henblik på at tilbyde en coachende funktion for deltagerne. Alternativt kan arrangørklub vælge at trække ressourcpersoner fra andre klubber ind til at løse opgaven. Coaching kan omfatte:
  - a): Den enkelte deltagers tekniske kunnen.
  - b): Den enkelte deltagers trim af udstyr.
  - c): Den enkelte deltagers taktiske kunnen.
  - d): Andet relevant.
- Hvis der bruges nummererede overtræksveste: Udlevering af overtræksvest med nummer udleveres til deltagere i bureau. Ved udlevering af overtræksvest skal der gøres opmærksom på, at deltageren skal tjekke ud og aflevere overtræksvest.
- Bureauets opgaver kan være meget alsidige, idet spørgsmål af enhver art skal kunne besvares, og derfor er det vigtigt, at der altid er mindst én person til stede i bureauet, som har et godt overblik over stævnet i sin helhed.
- Bureauet skal supportere kapsejladsfunktioner:
  - a): Mærkerundringslister.
  - b): Pointberegning.
  - c): Resultatformidling.

## BUREAU-FUNKTION

Roller og opgaver under stævnet:

- Deltagerregistrering foretages i bureau. Deltagerlister kan forberedes i dagene op til stævnet, idet der ikke er mulighed for tilmelding på dagen.
-  **STEMNING**  
Sørg for at skab et fedt miljø med god stemning på havnen med musikanlæg etc.

## SKIPPERMØDET

Skippermødet er en væsentlig del i afviklingen af et Fun Cup stævne. Det er essentielt, at sejladsvejlederen gør sig umage med at forklare, vise og besvare spørgsmål til skippermødet. Derfor skal sejladsvejlederens evne i formidling være god.

Skippermødets indhold:

- Startproceduren forklares og vises med de rigtige flag og lyde.
- Banen vises på whiteboard – gerne så det er muligt for deltagerne at se bøjerne på vandet samtidig.
- Sejladsvejlederen viser, hvor banen ligger, og hvor dommerbåden ligger.
- Styrbord-bagbordreglen gennemgås og vises fx ved brug af magnetbåde på whiteboard.



## Få mere inspiration og viden

---

### **DANSK SEJLUNIONS KLUBKONSULENTER**

Hvis du er nysgerrig, inspireret og ønsker at vide mere om koncepter til lokal og regional kapsejlad, kan du kontakte din regionale klubkonsulent.

+ [www.dansksejlfunion.dk](http://www.dansksejlfunion.dk)





*Fun Cup konceptet er en del af DS Stævnekoncept.*

*DS Stævnekoncept er rammen for udviklende læringsmiljøer i kapsejls for børn og unge sejlere.*

*Find mere inspiration*

**[www.dansksejlunion.dk](http://www.dansksejlunion.dk)**



**TORM**

SERIOUSLY GOOD SHIPPING