

## eSailing Segelclub Hallwil

Bei Erstermaliger Teilnahme  
Login erstellen und  
Konto einrichten.  
Boot konfigurieren,  
Name oder Pseudonym.  
Kauft Credits und  
wechselt damit Token ein.  
Mit Token habt Ihr hilfreiche  
Segel- und Wind-  
informationen.

Webseite [www.virtualregatta.com/de/inshore-game](http://www.virtualregatta.com/de/inshore-game)

1



In der Folge seht Ihr die  
Abfolge der Bildschirmfenster  
zu unseren Wettfahrten.

2



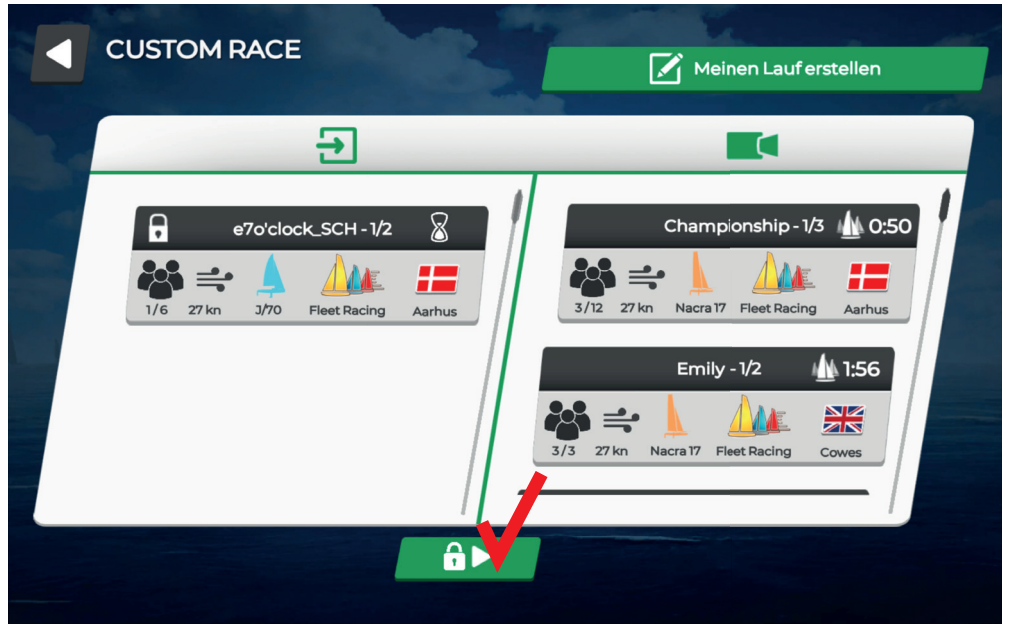
Custom Race wählen

3



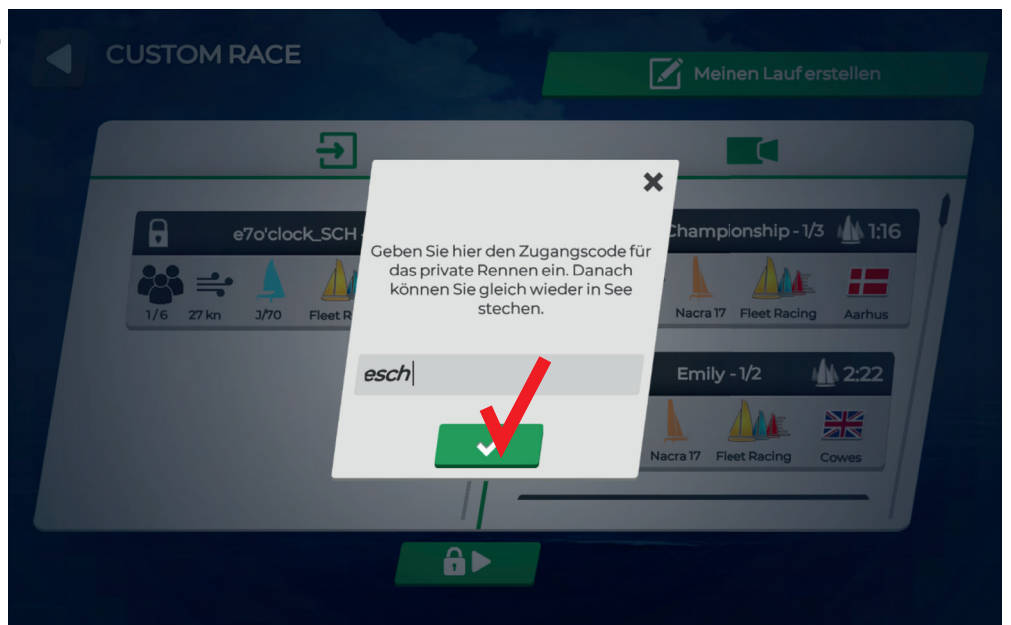
**Auf das Schloss klicken**

**4**



**e7o'clock\_SCH**

**5**



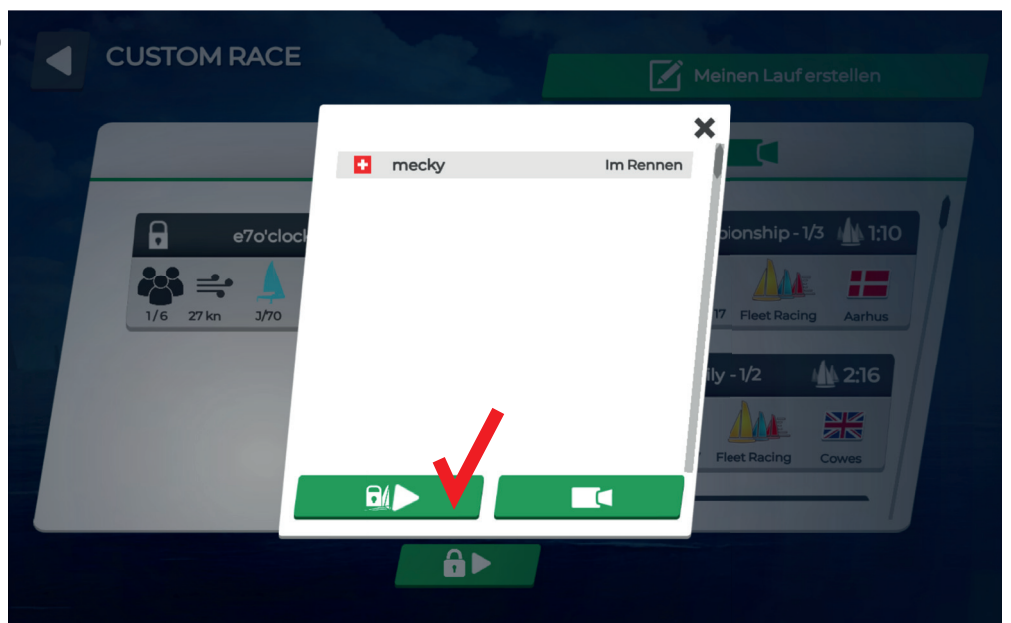
**Passwort eingeben**

**esch**

**weiter klicken**

Mein Boot «mecky»  
und alle die schon auf  
dem Wasser bereit sind  
erscheinen.

**6**



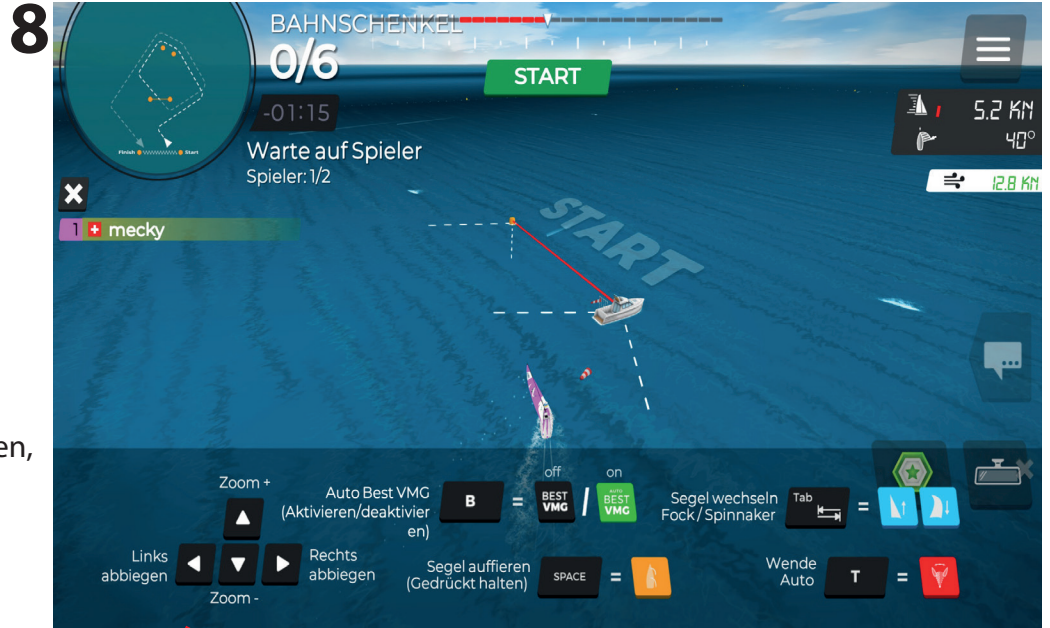
**Feld mit Schloss wählen**

Die **Rennhilfen wählen**  
(oder auch nicht)



**Weiterklicken**

Ihr seid bereit zum 1. Lauf.



Informiert Euch wie die Windrichtung ist, dunkles Wasser mehr Wind! Zeit bis zum Start beachten.

Wer erst nach dem Start zuschaltet kann an diesem Lauf nicht mehr mitsegeln. Auf 2. Lauf warten, oder mit Klick auf Kamera Lauf ansehen, und zurück zu Bild 3. Die weiteren Läufe folgen mit ca. 10 Min Abstand.

**Nach dem Lauf erscheint die Rangliste**



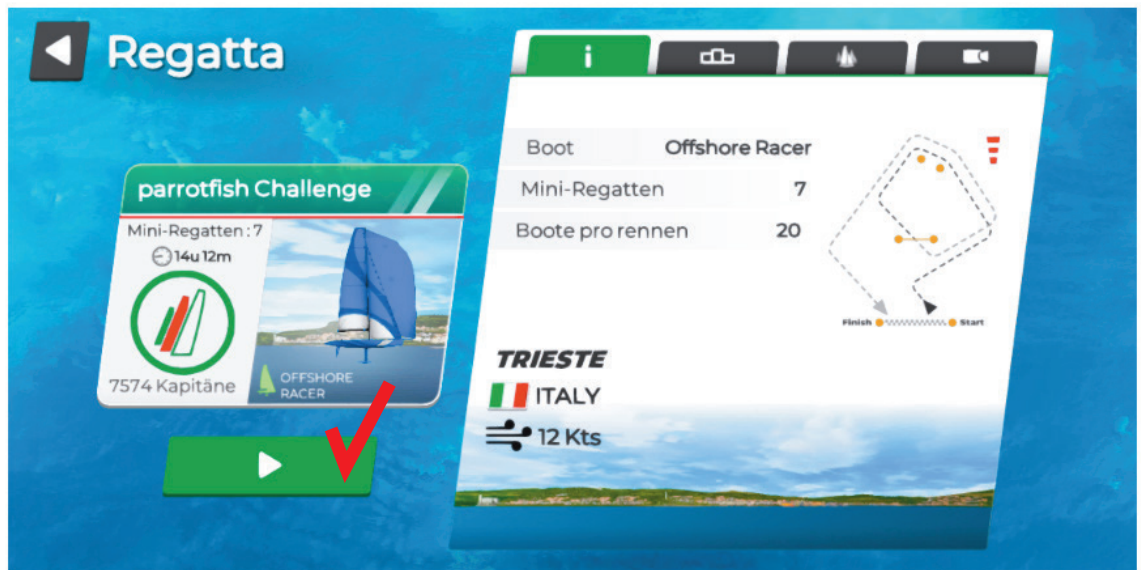
Mit Klick auf Bravo gelangt Ihr wieder zu Bild 3.

- **Custom Race**
- **e7o'clock\_SCH «Schloss»**
- **Passwort esch**
- **Rennhilfen**
- **Start**

wählen und den nächste Lauf segeln.

# Üben in offenen Regatten und vielen Booten.

zum Üben  
offene Regatta  
wählen



Regattahilfen  
wählen

Verklicker = Windsack in luv neben (hinter) dem Boot  
grün = beste Höhe Amwind und beste Tiefe Vorwind. rot = ist nicht optimal



Die Bedienfelder  
sind Erklärung

Steuern  
• mit Pfeiltasten  
einmal antippen  
= Kursänderung  
um 1°

Beste Segelstellung  
Amwind/Vorwind  
mit Taste **B**  
(Windsack ist grün)

Segel flattern  
**Leertaste**

Wenden / Halsen  
mit Taste **T**

Spi / Gennaker  
setzen/bergen  
mit Taste **Tabulator**  
«ist leicht verzögert»

Wegerechtsboote haben einen roten Kreis, bei Strafen **kein Kringel**, das Boot ist 10Sek. lang verlangsamt. Gilt auch bei Bojenberührung (auf der richtigen Seite). Fremde Boote mit Strafe erscheinen **durchsichtig** und sind in dieser Zeit **kein Hindernis**. **Fehlstart = hinter die Startlinie zurück.**

Kurs: Startlinie, Startboot - Boje  
1. Kreuz, Luvboje - Entlastung Bb runden  
Leegate Boje Stb oder Bb wählen  
2. Kreuz, Luvboje - Entlastung Bb runden  
Ziel Vorwind Startboot - Boje

Mast und Schotbruch

