

DUCK OR TACK?

Beim Kreuzen von Gegnern ist die Entscheidung zwischen „duck“ (abfallen) und „tack“ (wenden) eine der wichtigen taktischen Fragen. Sobald du auf einem Backbordschlag (ausweichpflichtig) unterwegs bist, musst du diese öfters tun.



Je früher und präziser die Kreuzsituation eingeschätzt werden kann, desto ruhiger lässt sie sich planen und damit auch ausführen (zu Peilen siehe weiter unten).

Das gilt es in Betracht zu ziehen

Das vortrittsberechtigtes Boot ist verpflichtet seinen Kurs zu halten (WR 16.2). Sollte die Steuerperson aber besorgt sein und abfallen, um eine Kollision zu vermeiden, verliert das ausweichpflichtige Boot ohne sehr überzeugende Zeugen einen allfälligen Protest. Regel 14 besagt, dass ein vortrittsberechtigtes Boot, das eine Kollision nicht vermeidet, bestraft werden kann.

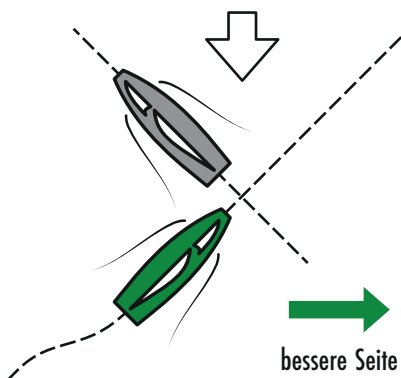
Es ist entscheidend, an die eingeschränkte Sicht der anderen zu denken und sich nicht in eine riskante Position zu begeben: Wenn du dich zum Abfallen entschieden hast, wird das die Gegner weniger nervös machen, da dein Ausweichen offensichtlich ist. Wenn du dich jedoch für eine Leewende entschieden hast, insbesondere wenn es eng wird, riskierst du, dass die Gegner ihrerseits eine Crash-Wende einleiten, um selbst auszuweichen. Regel 14 führt dazu, dass du im Protestfall unterliegst. Ein enges Lee-Wendemanöver gelingt nur mit einem gut eingespielten Team.

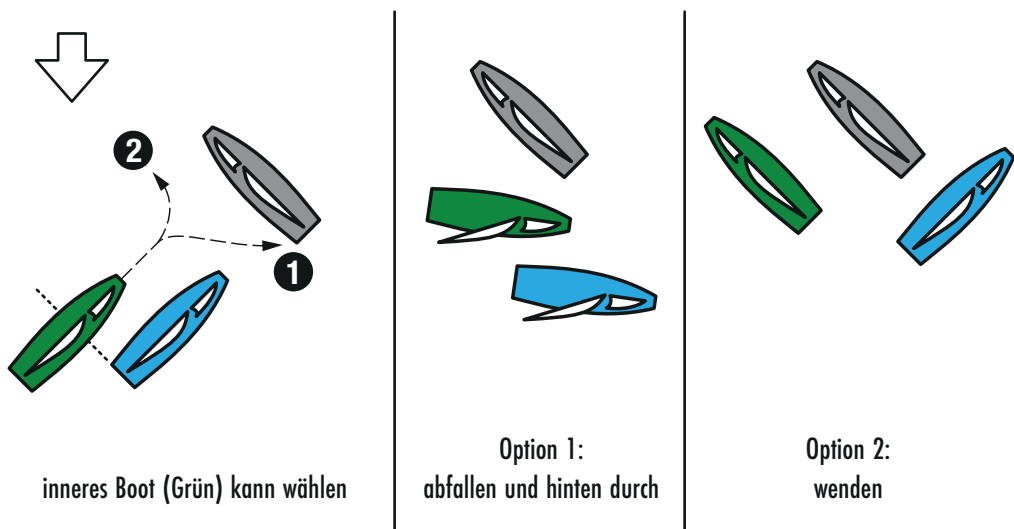
Hier sind die Hauptunterschiede und Tipps, wann du was wählen solltest:

1 Duck

Als ausweichpflichtiges Boot hinter dem Heck des vortrittsberechtigten durchfahren (siehe Abb. unten):

- **Wann sinnvoll:** Wenn du unbedingt weiter auf dem aktuellen Schlag weiter möchtest, um besseren Wind oder eine günstigere Strömung zu nutzen oder schliesslich auf dem nächsten Schlag taktisch besser zu liegen.
- **Vorteil:** Du behältst deine strategische Position und ungestörten Wind, ohne zwei zusätzliche Wendungen machen zu müssen.
- **Tipp:** Beginne das Manöver frühzeitig (ca. 3–5 Bootslängen vorher), um Geschwindigkeit aufzubauen und den kleinen Verlust grösstenteils nach dem Kreuzen durch besseren Lift vom Schwert grösstenteils zu kompensieren.



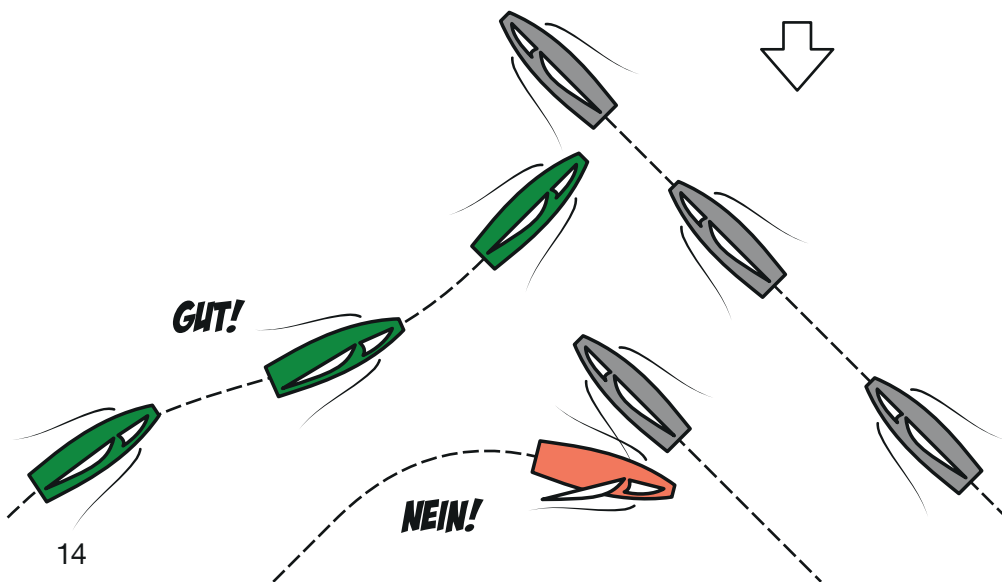


Achtung: Bei überlappenden Booten hat das innerste Boot (grün) das Recht auf Raum, um hinten durch zu gehen (R 19 Raum an einem Hindernis, siehe Abb. oben). Grün darf entscheiden, ob es wenden oder den Raum von Blau verlangen will. Blau muss den Raum geben. Wenn Grün den Raum verlangt

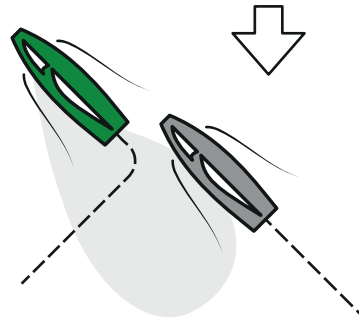
hat, darf es sich nicht mehr ument-scheiden und wenden.

Wie gelingt ein gutes Abfallmanöver?

Ein gutes Ausweichmanöver beginnt deutlich vor der Kreuzung! Die Entscheidung muss ein paar Bootslängen vorher passieren (siehe Abb. unten).



Wenn du zu lange wartest und erst im letzten Moment abfällst, führt das zu einer scharfen Kurve, die die Koordination der Crew stört und das Boot abbremsst. Du wirst nicht nur langsamer, sondern verlierst auch unnötig viel Höhe. Ausserdem erhöht ein solches Ausweichmanöver das Kollisions- und Kenterrisiko erheblich.



Ein frühzeitiges Ausweichen ermöglicht es dir, sanfter abzufallen, Gross- und Fockschot entsprechend fierend. So beschleunigt das Boot. Sobald das Heck des kreuzenden Bootes passiert ist, kannst du den zusätzlichen Schwung beim Anluven sehr effektiv in Höhe umsetzen. Zusätzlich gibt der Luftstrom aus dem Gross des anderen Bootes einen kurzen Lift. Mit einem gut ausgeführten Duck wird kaum etwas verloren und Sorgen um Proteste musst du dir nachher auch nicht machen.

2 Tack

Präzise Wende, um noch ungestörten Wind zu behalten und ohne den Kurs des anderen Bootes zu stören (siehe Abb. oben und unten). Deine Wende ist fertig, wenn du wieder auf dem neuen Amwindkurs liegst (R13) :

- **Wann sinnvoll:** Wenn du sowieso die Seite wechseln wolltest, z.B. wegen eines Winddrehers oder der Layline oder wenn du das andere Boot sicher „Lee-bowen“ kannst.
- **Lee Bow Tack:** Du wendest knapp unterhalb und vor dem Gegner, um

Optionen offen halten!

NEIN!

Wende wird durch
Gruu verhindert

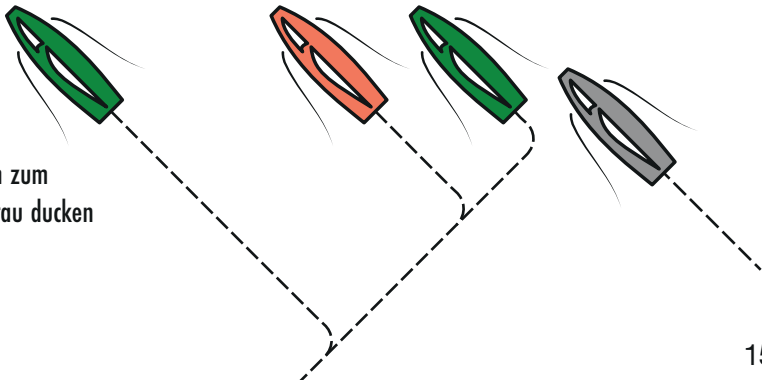
GUT!

Option 2:
Gruu wird wegwenden



GUT!

Option 1: Raum zum
Wenden und Gruu ducken



ihn mit deinen Abwind bald zum Wegwenden zu zwingen.

- **Nachteile:** Eine Wende kostet immer Geschwindigkeit. Wenn sie schlecht getimed ist, landest du in den Abwinden des Gegners und verlierst deutlich an Boden. Du verlierst die Option der freien Schlagwahl. Es besteht Gefahr, weit auf eine Kursseite gedrängt zu werden, vielleicht sogar verlustreich über die Layline...

Entscheidungshilfe

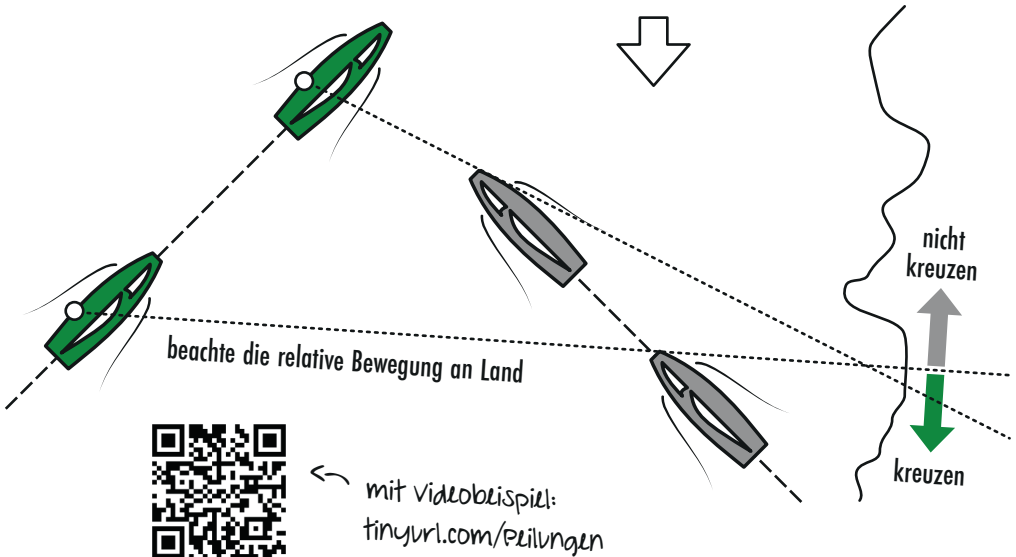
Situation	empfohlene Aktion
Du willst möglichst schnell nach rechts.	Duck
Du willst nach links oder bist schon an der rechten Layline.	Tack
Die Kreuzung ist knapp, du musst nur ganz wenig abfallen.	Duck
Du kannst den Gegner Lee-bowen.	Tack

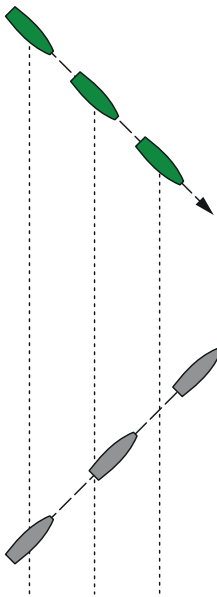
Wie kann ich sehen ob es zur Kollision kommt?

Stehende Peilung: Wenn sich durch mehrmaliges Peilen, sei es durch die Steuerperson oder die Crew, die Peilung nicht verändert, dann handelt es sich um Kollisionskurs (siehe Abb. rechts)! Die Steuerperson kann z.B. über die Ducht oder die Wanten peilen, die Crew über das Vorstag oder durch das Fockfenster.

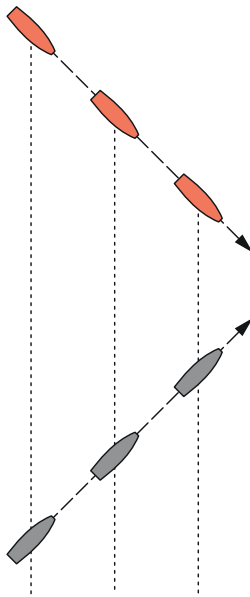
Beobachtet man zudem die relative Bewegung des entgegenkommenden Bootes zum Hintergrund (siehe Abb. unten), lässt sich ebenfalls feststellen, ob es hinten oder vorne kreuzt oder es sich auf Kollisionskurs befindet:

- bewegt sich das Boot relativ zum Hintergrund nicht = stehende Peilung, Kollisionskurs
- bewegt sich das Boot relativ zum Hintergrund nach vorn: kreuzt vorn

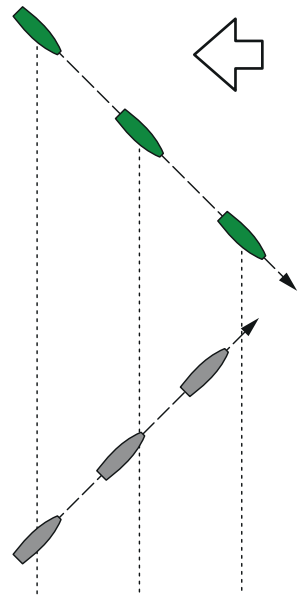




Grü fährt vorne durch



stehende Peilung: Kollisionskurs



Grü fährt hinten durch

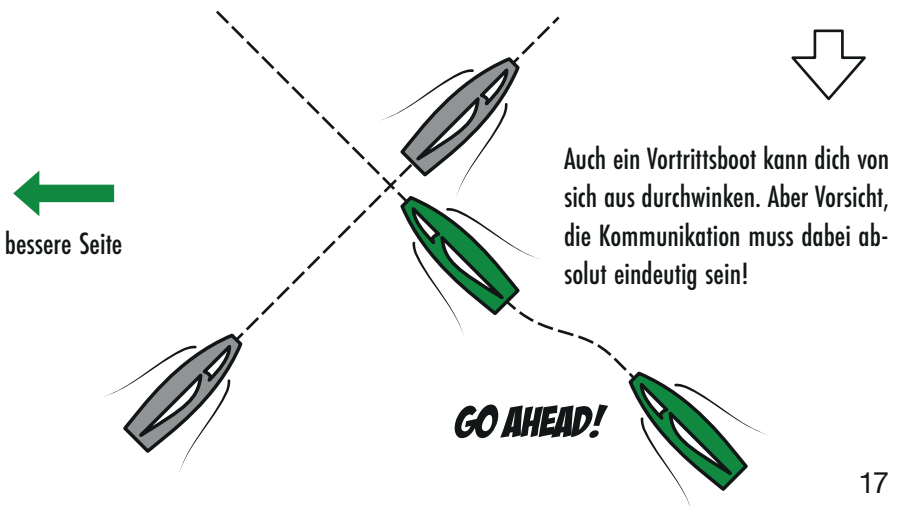
- bewegt sich das Boot relativ zum Hintergrund nach hinten: kreuzt hinten

3 Cross

Eigentlich gehört „cross“ (vorne durch fahren) auch noch dazu. Denn als nicht vortrittsberechtigtes Boot kannst du,

wenn vorne kreuzen nur knapp nicht reichen würde, statt selbst zu entscheiden, das Vorfahrtsboot entscheiden lassen, ob es dich lieber vorlässt oder eine Unterwerfung von dir in Kauf nehmen will (siehe Abb. unten).

Wichtig: In dieser Situation rufen SeglerInnen so etwas wie „Tack or



cross?“, (oder bei uns „Langet’s oder nöd?“). Aber egal wie die Antwort darauf lautet, es gelten die Wettfahrtregeln! Antworten „no“ und „go“ liegen akustisch gefährlich nah beieinander! Kommt es zu einem Protest, wirst du den auf jeden Fall verlieren!

Veranschaulichender Artikel „Tack-Duck-Cross“ auf Englisch mit animierten Grafiken:
tinyurl.com/TackDuckCross



↪ zum Artikel

Mehr davon?

In vergangenen Gazettes gab es immer wieder Artikel zu Strategie & Taktik. Eine ältere Auswahl findet ihr auf der Website unter **Boot > Taktik, Technik, Trimm**. Ergänzend dazu eine Auswahl von Artikeln aus aktuelleren Ausgaben:

- Strategien unter Spi* (25.4)
- Neuerungen Wettfahrtregeln* (25.1)
- Startstrafen* (22.1)
- Dauerbrenner Leestellung* (15.2)
- Abwind* (13.3)

Alle Ausgaben der Gazette findet ihr jederzeit in unserem Online Archiv unter **Medien > Gazette > Gazette Archiv**.

DUVOISIN NAUTIQUE

& SPORTS

Alles für Ihr Boot und für Sie



www.duvoisinnautique.ch