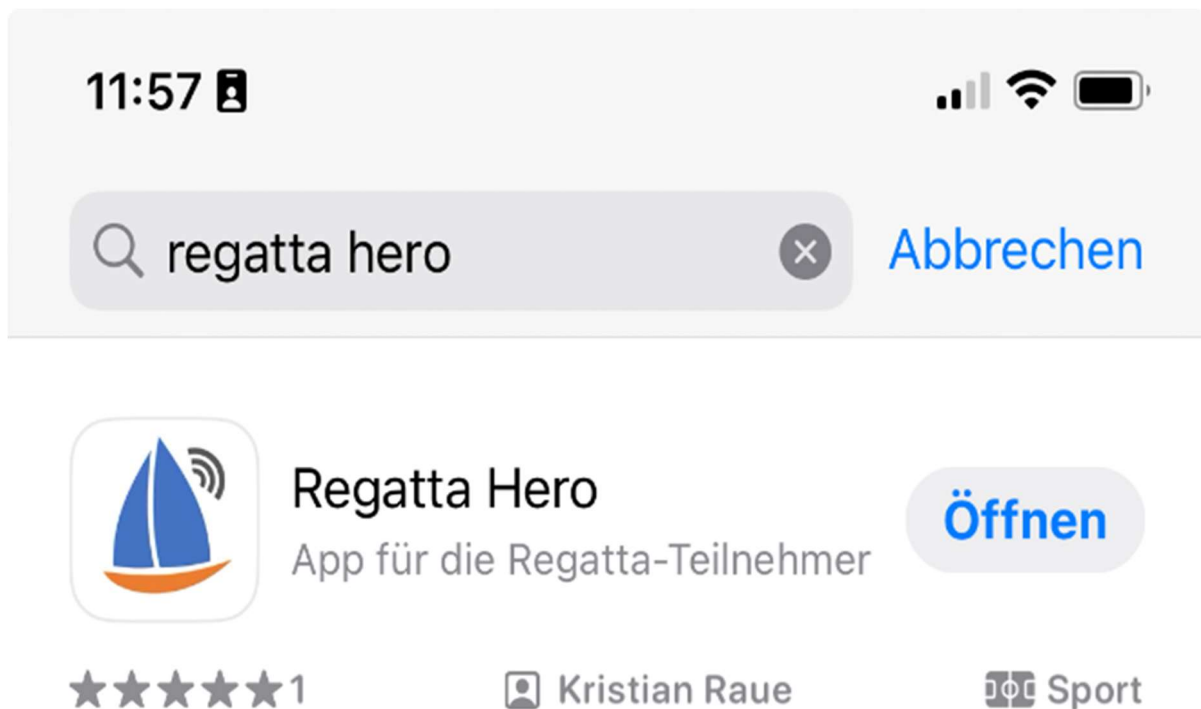


Regatta Hero Handbuch Segler und Zuschauer

Wolfgang Striegel YCL

Basis ist die Version 3.1. 54 der App

Regatta_Hero_Handbuch_Segler_und_Zuschauer



Das vorliegende Handbuch orientiert sich in der **Darstellungsreihenfolge** an den Seglern und deren typischen erstmaligen Benutzungsreihenfolge und weicht damit von der Menüreihenfolge in der App ab.

Inhaltsverzeichnis:

Inhaltsverzeichnis:	2
1 Was ist Regatta Hero (RH)?.....	3
2 Aus welchen Programmen besteht RH?	3
3 Nutzergruppen, passcodes und Programme	4
4 Begriffe.....	5
5 App Regatta Hero installieren	6
6 App Bedienung allgemein und Hinweise	7
7 Menüstruktur.....	9
Allgemein	9
Typische Menü-Benutzung	9
Regattastart	9
Regattaende.....	9
8 Erststart und Bildschirm “Über Regatta Hero”	10
9 Offline-Menü	11
10 Login Daten: Organisations- und Rechteeingabe	12
11 GPS Rechte Eingabe	13
IOS GPS Rechteingabe	13
Android GPS Rechteingabe	14
12 Einloggen.....	15
13 Online Menü	16
14 Regattauswahl	17
15 Meldedaten bearbeiten	18
16 Regatta-Teilnahme.....	19
17 Mitteilungen der Wettfahrtleitung.....	21
18 Manuelles Ausloggen	22
19 Automatisches Ausloggen	23
20 Mapviewer im Zuschauer-Mode	24

1 Was ist Regatta Hero (RH)?

RH ist

- Ein Programm, um den Regattakurs zu definieren
- Ein Tracker, um den Regattaverlauf
live oder
als Replay früherer Läufe ansehen zu können
- Ein Programm, welches die Wettfahrtleitung im Start und bei Rückrufen unterstützt
- Ein Programm, welches die Regatta wertet (auch mit berechneten Zeiten)
und daraus eine Ergebnisliste erstellt

2 Aus welchen Programmen besteht RH?

RH besteht aus zwei für Sie sichtbaren "Programmen" und einem im Hintergrund laufenden Server.

Für Sie als Segler relevant:

- Der App auf dem Handy
Die App ist für IOS und Android Smartphones verfügbar

Für Sie als Zuschauer relevant:

- Dem webbrowser, der eine Sicht auf zugrunde liegendes Bahnschema und Teilnehmerdaten erzeugt.
Typischer Einsatz ist auf einem Tablet oder Desktop-PC mit etwas größerem Bildschirm

3 Nutzergruppen, passcodes und Programme

RH kennt mehrere verschiedene Nutzer, die je nach Anwendung mit unterschiedlichen Programmen (Handy-App oder PC-browser) und Zugangsrechten (via passcodes) arbeiten.

Ziel ist es dabei, den "normalen" Regattateilnehmer nur mit einem Minimum an Komplexität zu belasten, damit dieser sich aufs Segeln konzentrieren kann.

In diesem Handbuch werden 2 Nutzergruppen behandelt:

Nutzergruppe	Programm	Sicht/Rechte	Typ. Möglichkeiten	Passcode-Bezeichnung
Segler	App im Seglermode	Stark reduziert	Eingabe der Bootsdaten, Anmeldung bei einer spezifischen Regatta, Tracking Ein/Aus	Sailor
Zuschauer live oder replay	Mapviewer im Browser im Zuschauer Mode	minimal	Das Live Rennen oder frühere Läufe sichtbar machen	Map-viewer

4 Begriffe

Regatta Hero

das Paket aus App und browserbasiertem Serverzugang und dem Server im Hintergrund

Tonne

Ein Symbol für ein realen Gegenstand, der eine GPS-Koordinate besitzt (z.B. eine Tonne, eine Landmarke, ein Seezeichen ...)

Tonnen können auch umbenannt werden

Bahnmarke

eine Bahnmarke im Sinne der Wettfahrtordnung, sie wird durch 1 bzw. 2 Tonnen (Startline, Ziel, Gates) definiert

Verschiedene Bahnmarken können auch über dieselbe Tonne definiert werden.

Bahn

Eine Startlinie, ein zeitlich hintereinander angeordneter Satz von Bahnmarken, eine Ziellinie

Teilnehmer

Ein Boot, welches seine GPS-Koordinaten und Bootsdaten in einer gewählten Regatta veröffentlicht

Regatta

Eine eindeutig benannte Veranstaltung, die einen Satz von Läufen bündelt

Lauf (oder Rennen)

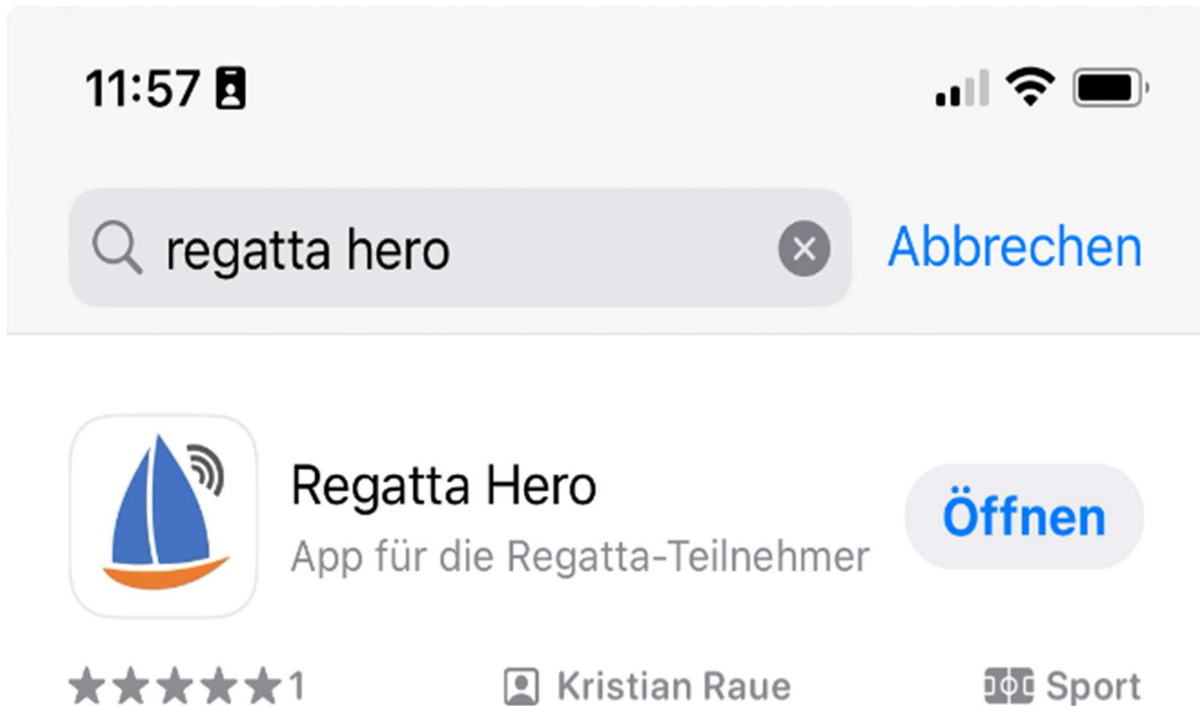
Ein Lauf entsteht durch einen Start der Regattaleitung und einen Zieldurchgang eines Seglers.

Organisator

Ein Verein, der eine Regatta ausrichtet

5 App Regatta Hero installieren

App Regatta Hero aus dem Appstore für ios oder Android kostenfrei installieren und starten



Nachstehende Darstellungen zeigen die ios-Variante

NICHT die Regatta Hero START App installieren, sie wird nicht mehr benötigt!

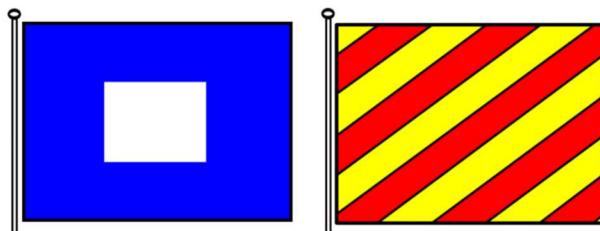


Möglicherweise müssen Sie Ihr Betriebssystem zuvor auf eine gewisse Mindestversion updaten

6 App Bedienung allgemein und Hinweise

Die Reihenfolge der **Vorstellung der Menüpunkte** orientiert sich an der initialen Einrichtung und typischen Benutzung und deckt sich nicht immer mit der Menüreihenfolge in der App

Vergewissern Sie sich, dass in Ihrem Handy die automatische **Zeitsynchronisation** mit der Netzbetreiberzeit aktiv ist. Ansonsten erhalten Sie beim Start falsche Countdown-Zeiten. Wer also den Daten ganz unten in der letzten die Zeile den Eintrag 'Delta' sieht, der sollte die Uhrzeit seines Smartphones so einstellen, dass es automatisch mit der Uhrzeit des Mobilfunknetzes übereinstimmt, dann braucht die App hier keine Korrekturrechnung vornehmen



Voraus: Startlinie	in 43 m
Länge: 7.96096	Breite: 47.96677
Fahrt: 0.0 kn	Strecke: 1408 m
Endet in: 4:50	Runden: 0
Bahnmarken: 0	Gesamt: 0
GPS: 996 ms	Server: 16:29:34
	Delta: -1448 ms

Rennen aufgeben

Stellen Sie eine **Mindestlautstärke** sicher, wenn Sie die Signale auf dem Schiff hören möchten

Stellen Sie die **Bildschirm-Timeoutzeit** auf Werte von min 5 Min, wenn Sie während der Startsequenz die Flaggensignale sehen möchten, ohne dauernd das Handy reaktivieren zu müssen

Auf einer Kielyacht o.ä. das Smartphone am besten in einer **wasserdichten Schutztasche** verstauen und diesen um den Hals hängen. Oder man nimmt eine Oberarm-Tasche (wie die Jogger).

Keinesfalls das Smartphone irgendwo ohne **Zugang zum Himmel** verstauen. Auch die Hosentasche reicht nicht, wirklich Oberkörper oder Arm! Sonst führt das dazu, dass u.U. kein GPS Signal empfangen wird und dass das Boot nicht gewertet wird!

Nur **eine Person** auf dem Schiff darf das **Tracking aktiv** schalten.

Wenn man das Smartphone am Arm verstaut oder unter der Schwimmweste um den Hals hängt, zuerst über den Menüpunkt "An Regatta teilnehmen" und dann - wenn man sich überzeugt hat, dass die App aktiv ist - durch Drücken auf die Seitentaste den Sperrbildschirm aktivieren.

Das Smartphone sendet auch im Hintergrundbetrieb (bzw. bei ausgeschaltetem Display) **kontinuierlich seine GPS-Position**.

Ist die installierte Version der **App zu alt** für den Server, so erfolgt ein zwingender Update Hinweis.

Nach den Erfahrungen reicht die **Laufzeit** bei vollgeladenem Akku mit 6-8 Stunden für eine Regatta aus und es wird nur ein geringes Datenvolumen je Sekunde übertragen .

Das Smartphone kann **kurze Unterbrechungen** zwischen Start und Zieldurchlauf überbrücken

Am Bodensee etc. das **Roaming** ggf. ausschalten und den Provider hart wählen, falls kein Daten-Tarif für z.B. Schweizer Netz besteht.

Aufgrund eines **Firefox-Bugs** läuft der Webviewer bis auf weiteres nicht unter Firefox. Also Chrome oder Edge benutzen.

7 Menüstruktur

Allgemein

Startup -> (Über Regatta Hero) ->

Offline-Menü

Zugangsrechte und der Organisation

Hilfe beim Einloggen

Über Regatta Hero

Datenschutz

Lizenz

Hilfe

Einloggen beim Server -->

Online-Menu

Regatten auswählen

Regatta teilnehmen

Melddaten eingeben

Mitteilungsfenster

Ausloggen ins Offline-Menü

Typische Menü-Benutzung

Regattastart

Erstmalig:

Startup -> Offline-Menü -> Zugangsdaten eingeben -> Einloggen beim Server -> GPS-Rechte-Eingabe -> Online- Menü -> Melddateneingabe -> Regatta teilnehmen

bei Wiederholung (3 Schritte entfallen !)

Startup -> Offline-Menü -> Einloggen beim Server -> Online- Menü -> an Regatta teilnehmen

Regattaende

Teilnahme an Regatta beenden -> Online-Menü -> Ausloggen

8 Erststart und Bildschirm “Über Regatta Hero”

Beim Erststart gelangen Sie immer einmalig automatisch über diesen Bildschirm. Sie können ihn aber auch später jederzeit vom *Offline-Menü* aus erreichen.

In diesem Fenster können Sie

- Die **Datenschutzerklärung** erreichen
- Die **Lizenzbedingungen** lesen
- Hilfe und **Support** erhalten
- Der Trageanweisung zustimmen



Stimmen Sie den o.g. Bedingungen mit dem **orangenen Schiebeschalter** unten rechts zu.

Die nachfolgende Datenübertragung erfordert eine Bewegung des Handys, daher die Anforderung

Gehen Sie dann über **Akzeptieren** weiter

Sie gelangen in das Offline-Hauptmenü

9 Offline-Menü

Sie sind noch nicht am Server eingeloggt.
Das durchgestrichene **Verbindungssymbol** zeigt dies an

Dieser Bildschirm bietet nachstehende Funktionen an:

Einloggen beim Server

Eingabe der Login Datene

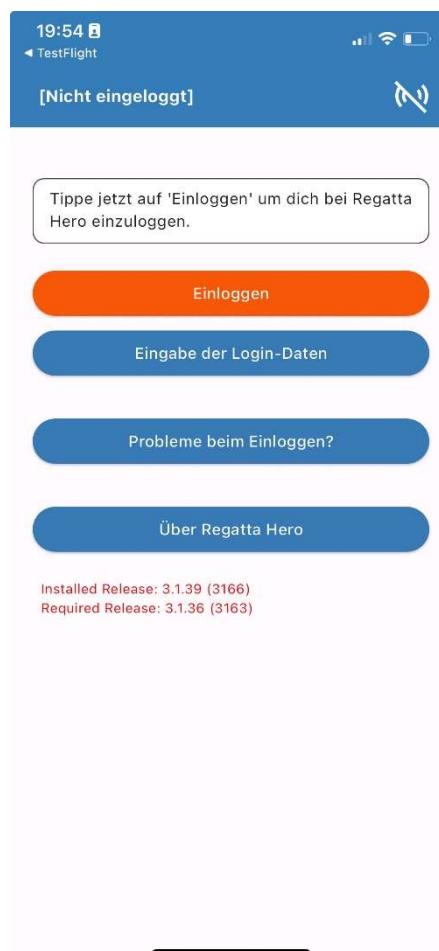
Probleme beim Einloggen Hilfe

Über Regatta Hero Rechtliches, Hilfe, Hinweis, welche App Version für Zugang notwendig

Folgen Sie den Anweisungen in der Hilfebox

Klicken Sie beim Erststart zunächst auf **Eingabe der Login -Daten**

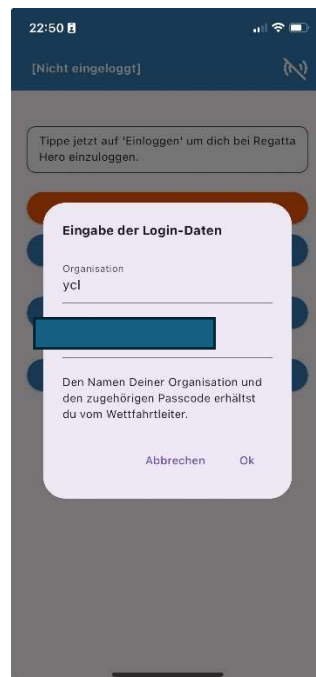
Sie gelangen in das Eingabefenster für die Organisations- und die Zugangsrechte.



Sie gelangen ins Fenster zur Eingabe der Login-Daten

10 Login Daten: Organisations- und Rechteeingabe

Sie definieren hier Ihre zugeordnete Organisation und Ihre Rechte am Server



The screenshot shows a mobile application interface. At the top, the status bar displays the time 22:50 and signal strength. Below the status bar, the text "[Nicht eingeloggt]" is visible. A message box contains the text: "Tippe jetzt auf 'Einloggen' um dich bei Regatta Hero einzuloggen." Below this is a modal window titled "Eingabe der Login-Daten". The modal has two input fields: the first is labeled "Organisation" and contains the text "ycl"; the second is a password field with a blue bar obscuring the text. Below the input fields, there is a message: "Den Namen Deiner Organisation und den zugehörigen Passcode erhältst du vom Wettfahrleiter." At the bottom of the modal are two buttons: "Abbrechen" and "Ok".

Dazu haben Sie vom Veranstalter einen Organisationscode und einen Passcode erhalten.

Füllen Sie **beide Informationen** einmalig in die angebotenen Felder ein oder wenn Sie bei einer anderen Organisation mitfahren möchten oder eine andere Rolle einnehmen möchten

Fehleingaben oder fehlende Informationen werden evtl. erst nach einigen Sekunden angezeigt, wenn Sie den Bildschirm bereits mit OK verlassen haben, korrigieren Sie dann ggf.

Nach Eingabe beider Felder betätigen Sie die Schaltfläche **OK**

Sie gelangen zurück ins Offline-Menü

Im Offline-Menü betätigen Sie jetzt orange Schaltfläche **Einloggen**.

11 GPS Rechte Eingabe

Beim **erstmaligen** Einloggen fängt das Betriebssystem dies ab und fragt Sie nach den GPS-Standortrechten. *Ansonsten können Sie diesen Bildschirm über kein Menü erreichen*

Die Rechtevergabe unterscheidet sich bei IOS und Android geringfügig.

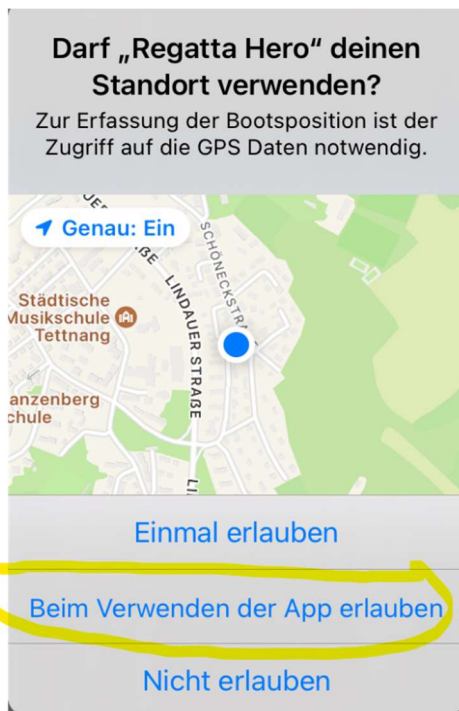
Es gibt ein prima Video, welches dieses Thema genau zeigt : [youtube link](#)

Geben Sie der App die jeweils **gelb markierten maximalen Rechte**, sonst erfolgt keine GPS Übertragung, wenn die App nicht mehr im Vordergrund sichtbar ist.

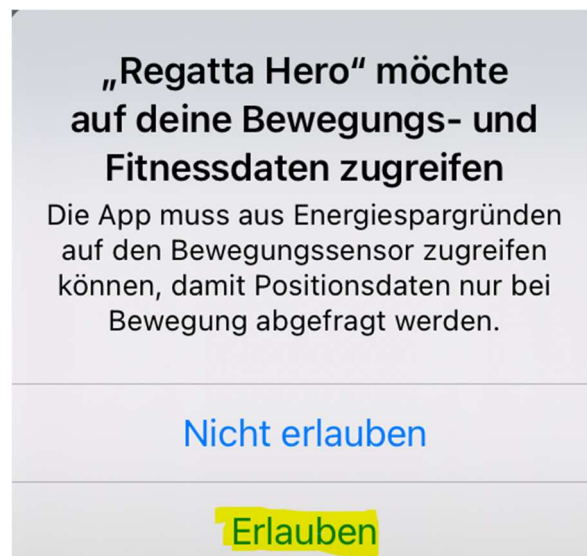
Schalten Sie spezielle Energiesparmodi an Ihrem Handy aus

IOS GPS Rechteingabe

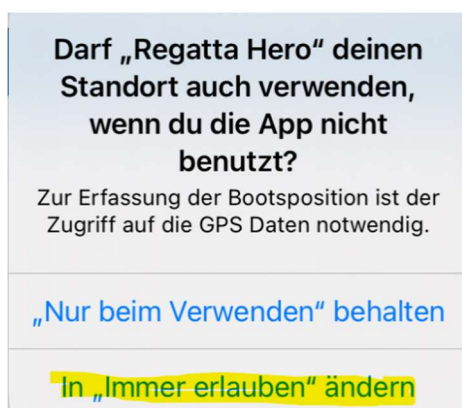
1



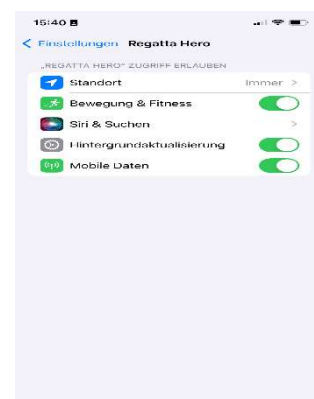
2



3

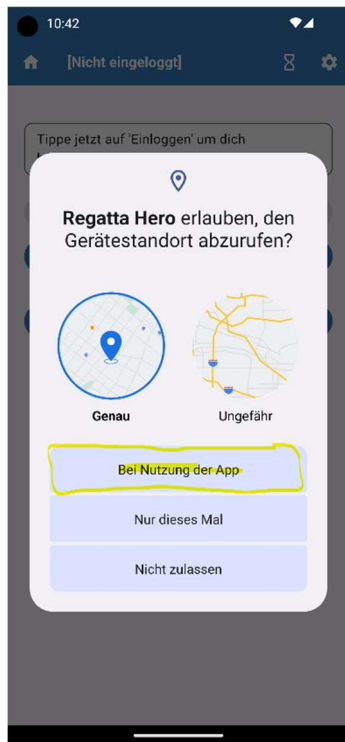


Ergebnis bei Einstellungen zum Nachschauen:

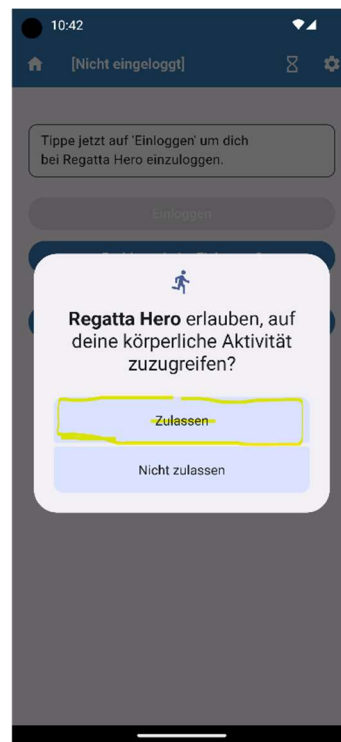


Android GPS Rechteeingabe

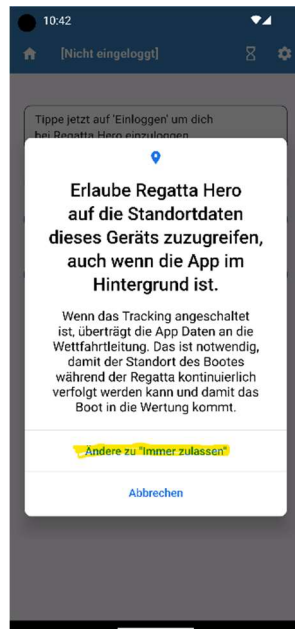
1



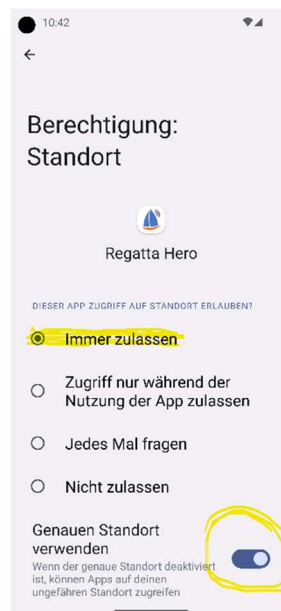
2



3



4



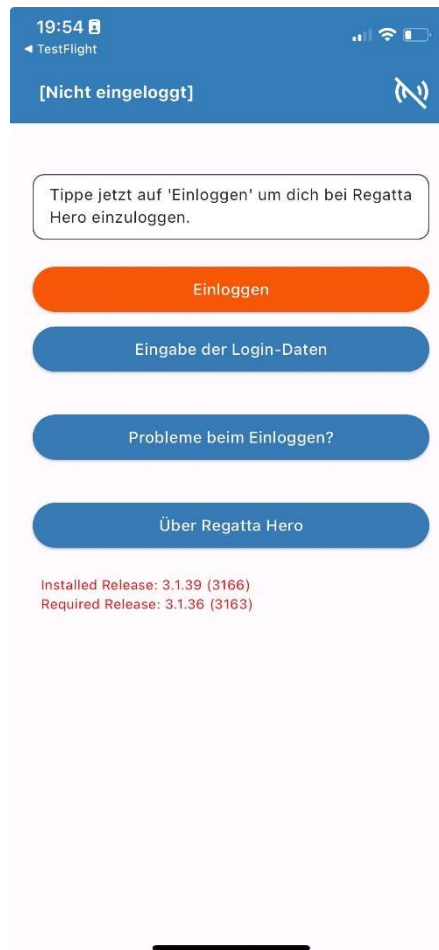
Sie gelangen jetzt automatisch zurück ins Offline-Menü:

12 Einloggen

Sie haben Ihre Zugangsdaten bereits hinterlegt.

Folgen Sie der Hilfebox.

Sie sind jetzt wieder im Offline-Menü und können sich im Server einloggen



Dazu die Schaltfläche **Einloggen** betätigen

Der Verbindungs-Status oben rechts wechselt von offline zu online

Datenschutzhinweis:

- bereits ab jetzt sind Ihre GPS-Koordinaten online verfügbar.
- wenn Sie die App aber über den Taskmanager beenden, wird selbstverständlich auch nichts mehr übertragen

Sie gelangen ins Online-Menü

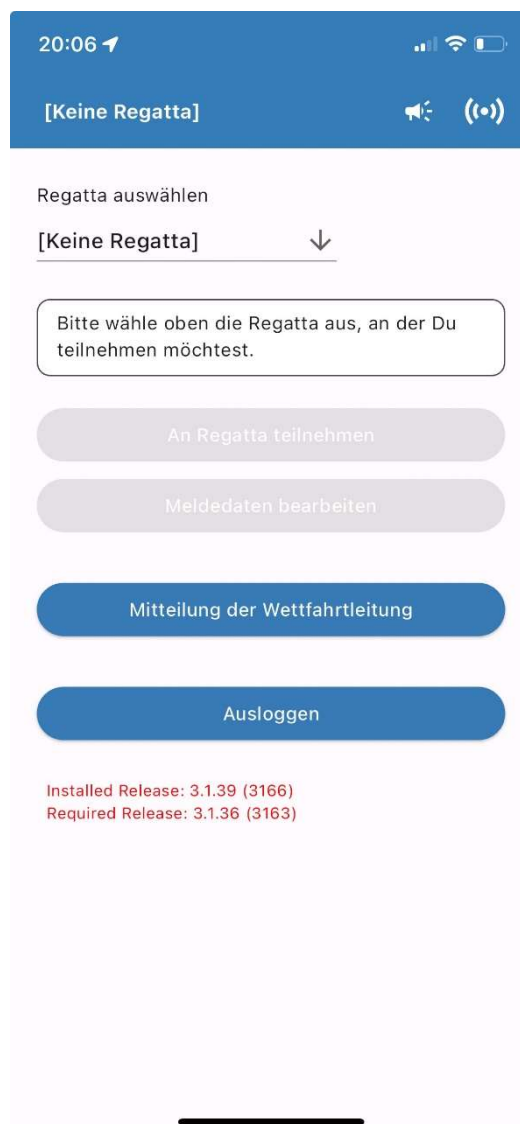
13 Online Menü

Sie haben sich erfolgreich eingeloggt.

Das **Verbindungssymbol** oben rechts blinkt bei jeder Datenübertragung

Von hier aus können Sie:

- Regatten auswählen
- an dieser Regatta teilnehmen
- Ihre Meldedaten bearbeiten
- in das Mitteilungsfenster wechseln
- Ausloggen vom Server



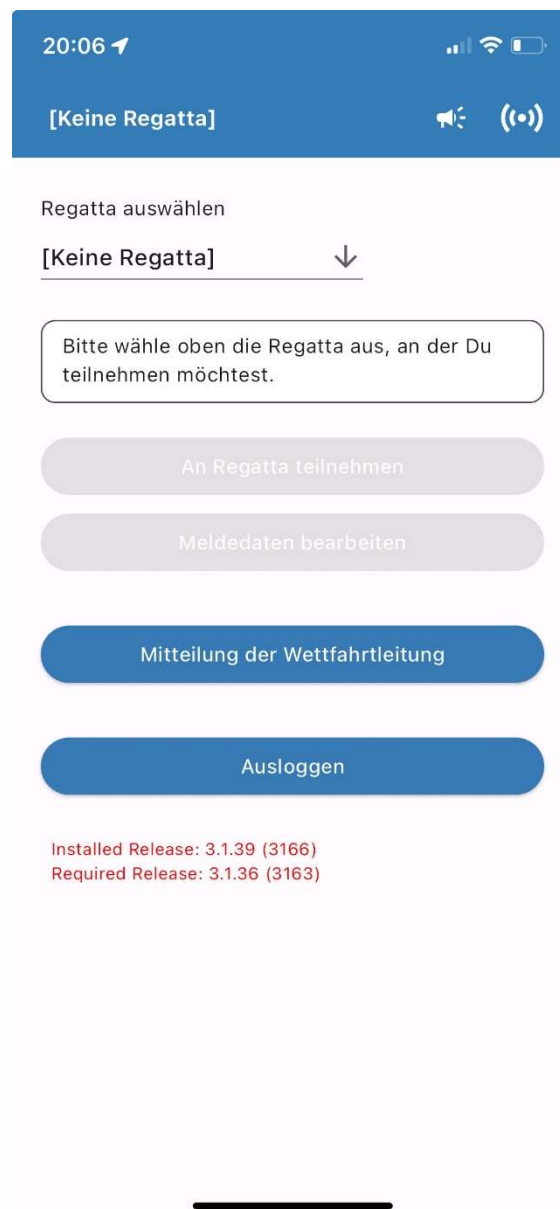
14 Regattauswahl

Folgen Sie der Hilfebox : Sie müssen zunächst eine Regatta auswählen

Es erscheint im Online-Hauptmenü unterhalb des Felds **Regatta auswählen** eine Auswahlbox

Die letzte gewählte Regatta ist vorausgewählt

Es sind alle Regatten sichtbar, welche die angemeldete Organisation derzeit anbietet.



Danach **An Regatta teilnehmen**

15 Meldedaten bearbeiten

Bearbeiten Sie jetzt Ihre Meldedaten an der Regatta

Sie müssen 6 Meldedaten eingeben.

Teilnahme an der Regatta ist erst nach vollständiger Eingabe möglich.

Sie können die Meldedaten nicht ändern, während Sie an einer Regatta schon teilnehmen

Die Daten bleiben gespeichert, aber bitte immer wieder überprüfen und ggf. korrigieren

Bei Klassenregatten alle Teilnehmer Handicap auf 100 setzen!

Die Daten sind im Replay eines Laufs sichtbar, auch wenn Sie später andere Daten eingeben.

Bei An Regatta Teilnehmen wurden Sie erstmalig auch automatisch zu diesem Bildschirm geführt, wenn Sie zuvor Ihre Meldedaten noch nicht eingegeben haben

The screenshot shows a mobile application interface for editing regatta data. At the top, there is a blue header bar with the time '15:00' and a home icon. Below the header, the title 'YCL KS Mittwochsregatta' is displayed. The main content area is divided into two columns of data, each with a horizontal line below it:

Segelnr. G949	Team striegel
Bootsklasse First class 7.5	Handicap 94.0
Segelverein YCL	Bootsname cannonball

Below the data fields, there are two status indicators: 'GPS: 622 ms' and 'Server: 15:00:14'. A white box with a thin border contains the following text:

Du bist eingeloggt, aber du bist z.Zt. kein Teilnehmer in dieser Regatta.
Wähle entweder 'An Regatta teilnehmen' oder 'Ausloggen' (um Daten und Akku zu sparen).

At the bottom of the screen, there are two buttons: an orange button labeled 'An Regatta teilnehmen' and a blue button labeled 'Zurück'.

Nach vollständiger Eingabe wird die Schaltfläche **An Regatta teilnehmen** orange, diese betätigen.

Alternativ gelangen Sie mit **Zurück** ins Online-Menü und können von dort aus an der Regatta teilnehmen

16 Regatta-Teilnahme

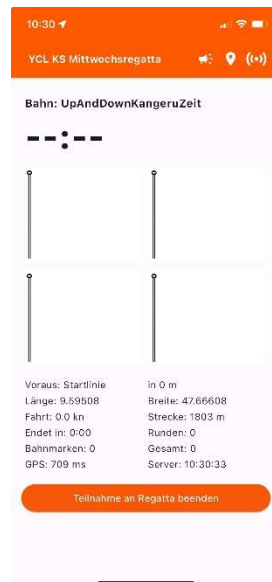
Sie sind jetzt getrackter Teilnehmer des Laufs einer Regatta und sehen Informationen zum aktuellen oder anstehenden Lauf innerhalb der Regatta:

- die von der Wettfahrtleitung gewählte Bahn
- Bei Bahnverkürzung die Bahn-Marke: zusammen mit dem Zielboot die neue Ziellinie
- Ihr ggf. Bootspezifisches Starttiming (einschließlich der Schallsignale)
- die Flaggsituation (einschließlich der Schallsignale)
- Zusatzinformationen (Menge wird durch Wettfahrtleitung gesteuert)

*Bei **Zeitverfahren** sehen Sie an den Flaggen und Signalen Ihre **Boots-spezifische Zeit-Situation**, die natürlich von der auf dem Startschiff sichtbaren Normal-Situation des Boots der maximalen YS-Zahl abweicht.*

Hiervon bitte nicht verwirren lassen.

Verschiebungen und Abbruch werden ohne Zeitversatz übermittelt!



*Oben rechts sehen die das **Positionssymbol**, welches anzeigt, dass Sie aktiv getrackt werden*

Über die **Lautsprecher**- Schaltfläche können Sie jederzeit zum Mitteilungseingang und von dort wieder hierher zurück wechseln.

Bei Start- und Ziellinie und Bahnmarkenrundungen erhalten Sie eine akustische Bestätigung.

*Fahren Sie soweit über die **Ziellinie**, bis auch dabei bei Ihnen das akustische Zielsignal ertönt.*

Am Ende des Laufs oder wenn Sie abbrechen wollen, verlassen die den Bildschirm mit der Schaltfläche **Teilnahme an Regatta beenden** zurück ins Online-Menü, um Strom und Daten zu sparen.

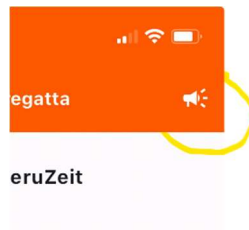
Während der Rennteilnahme erhalten Sie akustische Warnungen, wenn keine GPS Daten gesendet werden oder keine Mobilfunkverbindung mehr besteht.

17 Mitteilungen der Wettfahrtleitung

Wenn Mitteilungen der Wettfahrtleitung einlaufen, solange Sie an der Regatta teilnehmen, schaltet die App **automatisch** auf den Mitteilungs-Bildschirm.



Sie können aber auch jederzeit von überall über die kleine **Lautsprecher** Schaltfläche oben rechts

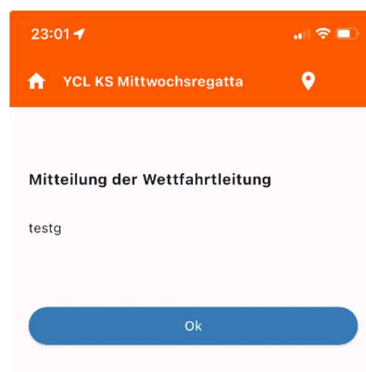


manuell **in den Mitteilungsbildschirm** wechseln, um z.B. alte Meldungen nachzusehen.

Oder Sie wechseln vom Online-Menü in das Mitteilungsfenster

Wenn Sie dieses Fenster mit der **OK Schaltfläche** wieder verlassen, gelangen Sie zurück in den Bildschirm, aus dem Sie kamen.

Kehren Sie dann vom Hauptmenü aus über die die Schaltfläche **Regattateilnahme aktiv** zum Teilnehmerbildschirm zurück.



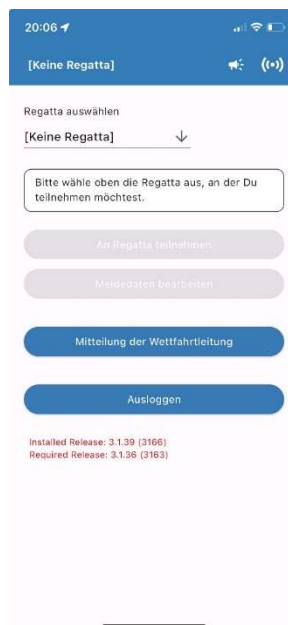
18 Manuelles Ausloggen

Sie erhalten von der App minütlich einen Signalton, um Sie daran zu erinnern, dass Sie noch eingeloggt sind.

Ausloggen ist gesperrt, während Sie noch an einer Wettfahrt teilnehmen, Sie müssen dann zuerst zur Wettfahrt zurückkehren und sich dort von der Regatta abmelden

Vom Online-Menü können Sie sich auch wieder **Ausloggen**

Nutzen Sie dies unbedingt bei Regattaende zum Strom- und Daten-Sparen



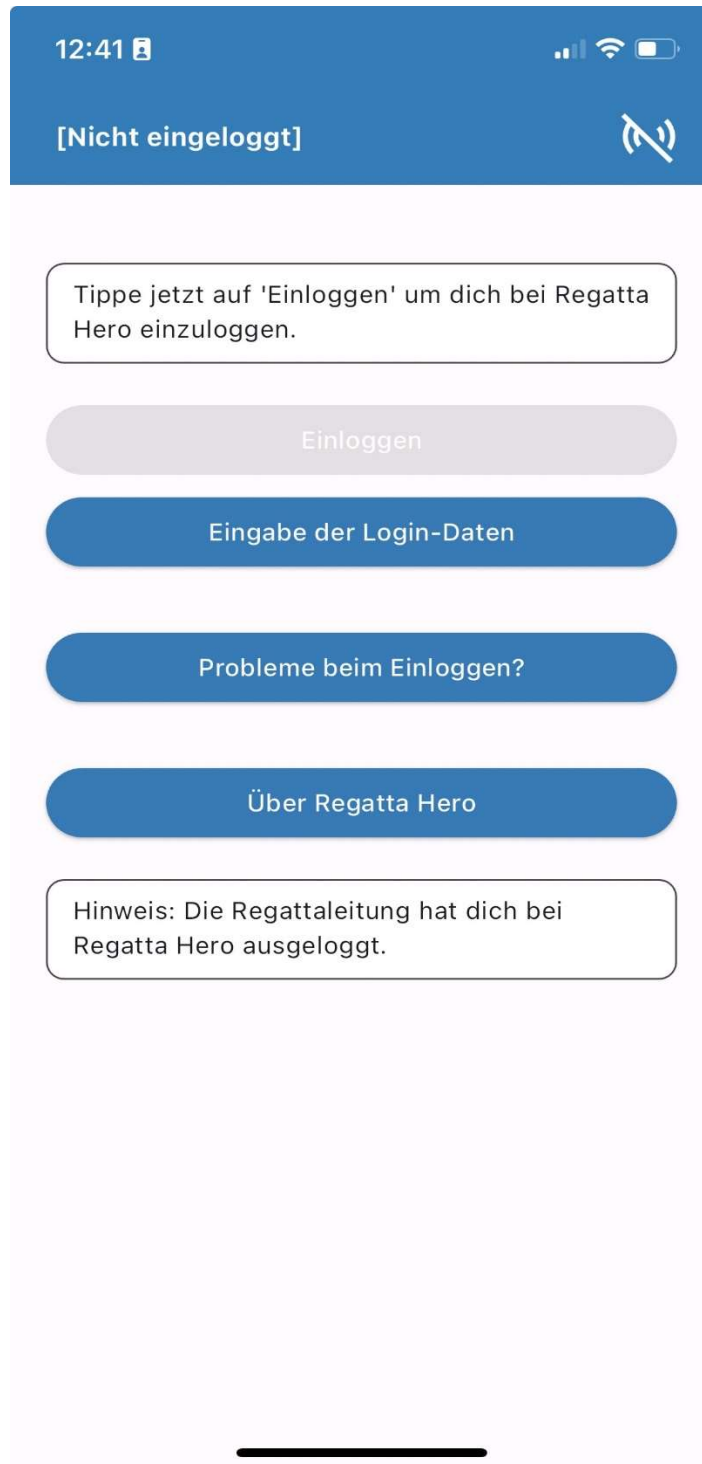
Betätigen Sie **Ausloggen**

Sie gelangen zurück in das Offline-Hauptmenü

Natürlich können Sie **danach** auch die App mit Ihrem Taskmanager ganz schließen

19 Automatisches Ausloggen

Evtl. Hat die Wettfahrtleitung Sie auch automatisch ausgeloggt.
Sie erhalten dann nachstehenden Hinweis:



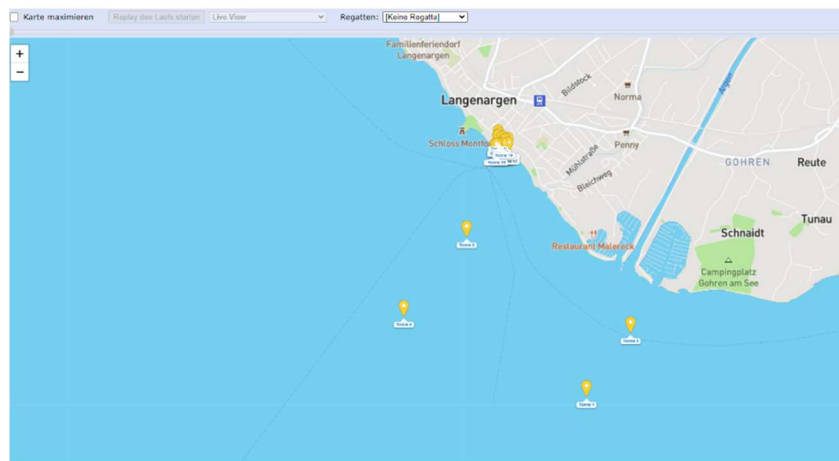
20 Mapviewer im Zuschauer-Mode

Der Mapviewer ist für die Zuschauer ein Element des browserbasierten Zugangs und liefert eine Sicht auf den aktuellen Lauf oder einen früheren Lauf einer wählbaren Regatta.

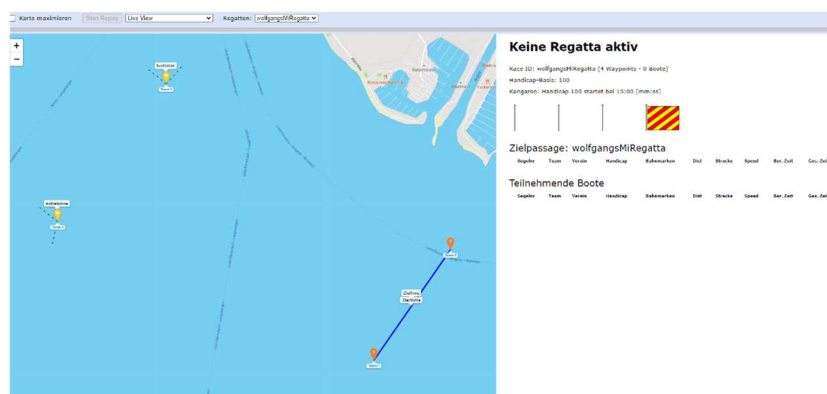
Der zur Verfügung gestellte web-Zuganglink gehört eindeutig zu einem Veranstalter
Die darin codierten Rechte erlauben lediglich das Betrachten
- der Live Situation einer spezifischen Regatta oder
- ein Replay früherer Läufe einer spezifischen Regatta.

1. Kopieren Sie den zur Verfügung gestellten Link in die Adresszeile Ihres Browsers

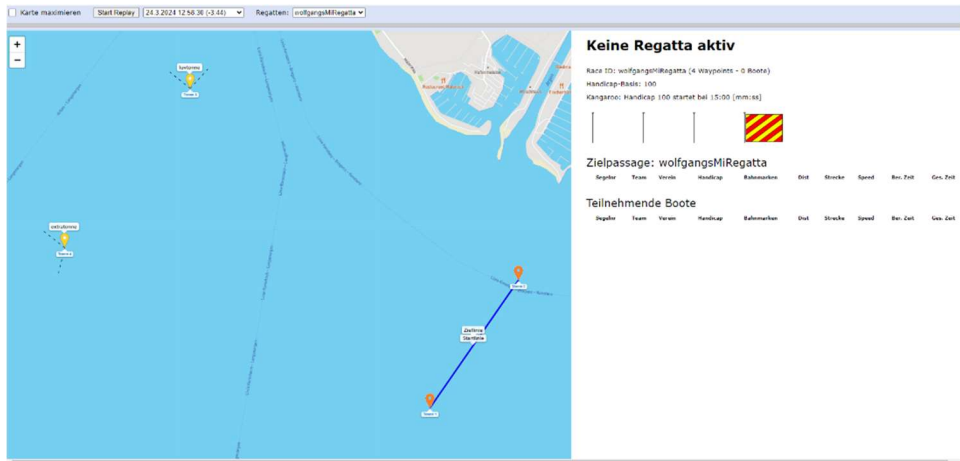
Es öffnet sich eine Karte, in der sie oben weitere Einstellungen vornehmen können



2. Wählen Sie oben rechts im Feld "Regatten" durch Maus-Linksclick eine Regatta des Veranstalters aus, von dem Sie den Link erhalten haben. *Evtl bringt Sie der Link auch direkt zu einer Regatta und/oder einem spezifischen Lauf.*

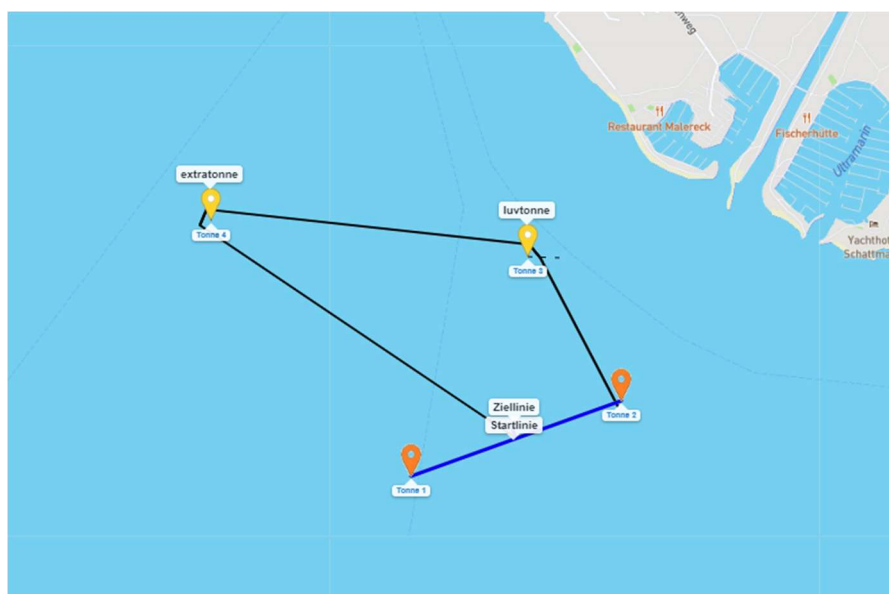


- Wählen Sie rechts des Feldes **Start Replay** die Live Situation der ausgewählten und gerade laufenden Regatta **oder** einen früheren Lauf über Datum und Zeit der gewählten Regatta aus

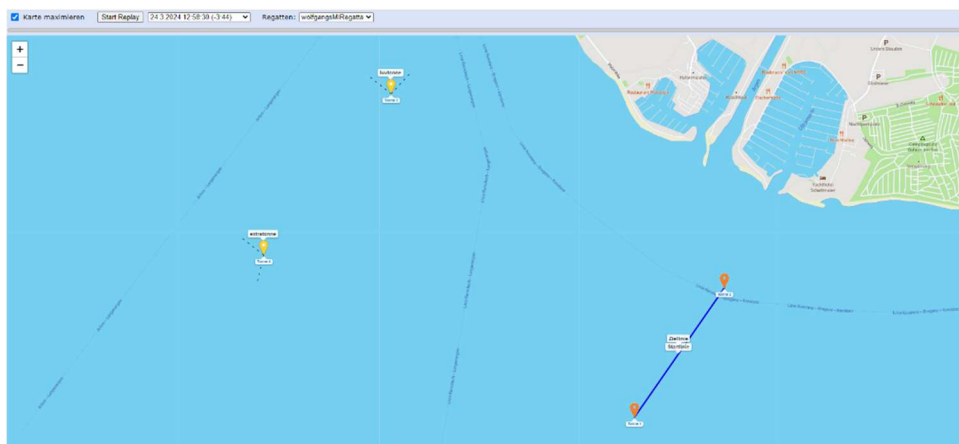


- Starten oder Stoppen Sie das Replay durch Linksklick auf die Schaltfläche **Start/Stop** Replay. Sie können den Verlauf des Rennens nun in einer ggf. beschleunigten Version nachvollziehen.

Der **Beschleunigungsfaktor** ist rechts des Auswahlfeldes für Live/Replay einstellbar. Bei Bedarf **pausieren** (letzter Eintrag im Beschleunigungs-Faktor).



- Links oben bei **Karte maximieren** können Sie das rechts Infocfeld ein/ausblenden, um mehr Raum für die Karte zu gewinnen



- Generell: Sie können mit der linken Maustaste den Kartenausschnitt verschieben und mit dem Mausekranz den Zoomfaktor einstellen
- Sie sehen die Tonnenbezeichnungen in Blau und die Bahnmarkenbezeichner in schwarz. Eine Tonne kann auch mehrere Bahnmarkenbezeichner tragen. Startlinie ist blau, Ziellinie gelb, jeweils mit Richtungspfeilen
- Sie können rechts in der Teilnehmertabelle auf die Segelnummer klicken. Es wird dann die gesamte Spur dieses Schiffes statt einer kurzen Spur gezeichnet. Diese wird gezeigt, bis sie wieder in dieses Feld klicken.

Regatta läuft: 29:41

Race ID: YCL KS Mittwochsregatta (Zeltrennen 57.5 min - 14 Boote)
 Handicap-Basis: 100
 Känguru: Handicap 100 startet bei 07:30 [mm:ss]

Teilnehmende Boote

	Segelnr	Team	Verein	Handicap	Bahnmarken	Dist	Strecke	Speed	Ber. Zeit	Ges. Zeit
1.	RA09	Jörn	RYC	104	3	824	2337	3.0	29:39	24:09
2.	GER99	enjoy	YCL	88	2	11	2288	3.1	29:39	16:09
3.	GER 229	Gaerner/Schorer	YCL	103	2	16	2443	3.1	29:39	23:39
4.	GER 2991	Rainhard Frey	YCL	94	2	18	2709	4.5	29:39	19:09
5.	GER1281	Pill	ASCBO	110	2	55	2562	3.6	29:39	27:09
6.	GER117	Four Crew	YCL	95	2	61	2243	4.2	29:39	21:39
7.	GER009	Kaffeesepler	YCL	103	2	75	0	3.1	29:39	23:39
8.	GER 1175	Jester	KS	94	2	155	2437	5.1	29:40	19:10
9.	GER8430	Clyve Kayser	yvl	83	2	184	2039	5.0	29:38	13:38
10.	GER115	Isidoro	KS	96	2	197	2325	3.5	29:39	21:09
11.	GER 68	Topolino	KS	87	2	217	2248	4.5	29:39	15:39
12.	GER132	Werner	KS	99	2	322	2346	3.0	29:39	21:39
13.	GR08	Clemensball	yvl	94	2	355	2155	3.5	29:39	19:09
14.	Ger38	ENVA	DSV	96	0	6	2465	3.3	29:38	20:08

- Erklärung der Überschriften der Tabellenwerte rechts
 - Bahnmarken** : die Anzahl passierter Bahnmarkieren, Startlinie zählt bereits als 1
 - Distance** : die Entfernung zur nächsten Bahnmarke in Metern, bei Gates zur nahen Tonne
 - Strecke**: die gesegelte Strecke seit Überqueren der Startlinie in m
 - Speed** : die gesegelte Strecke geteilt durch die seit Start gesegelte Zeit, also mittlere Geschwindigkeit (in kn)
 - Berechnete Zeit** : die mit dem Handicap umgerechnete Zeit, irrelevant für Känguru in min:sec
 - Gesegelte Zeit** : die seit dem Start gesegelte Zeit in min:sec