



Boğaziçi Üniversitesi
DENİZCİLİK VE YELKEN KULÜBÜ

YARIŞÇILIK-1

Salih Erdem Koçak
Güz'25



1. Yelken Yarışının Aşamaları
2. Yarışlarda Duyurular
3. Yarış Rotaları
4. Yarış Tipleri
5. Özel Yarışlar
6. Genel Yarış Kuralları
7. Protesto Çekmek
8. Puanlama



Yelken Yarışının Aşamaları

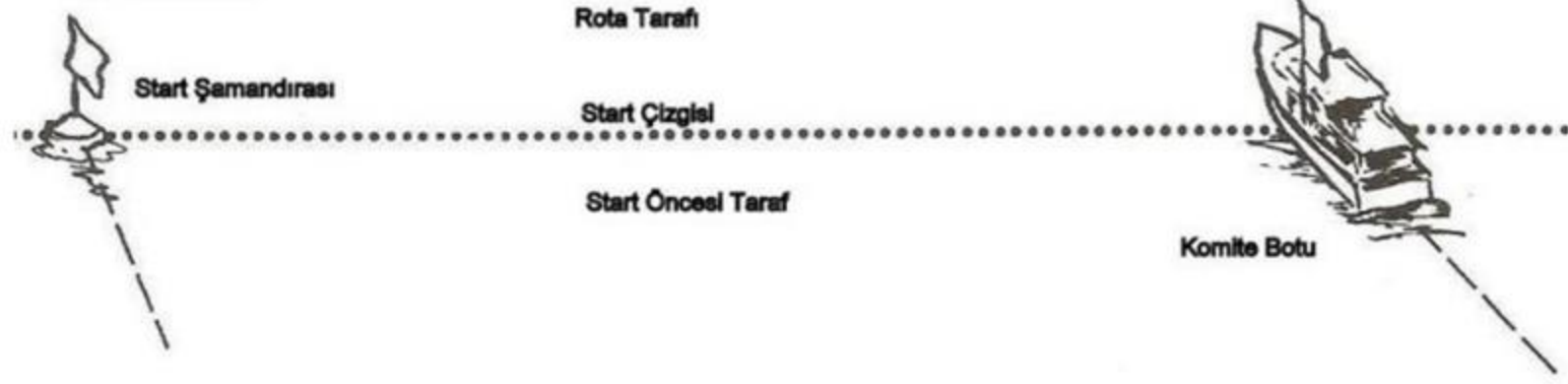
Yelkenli teknelerin yarışı, birçok diğer yarışta olduğu gibi, belirli bir yerde, belirli bir zaman dilimi içerisinde, başlangıç noktasından yola çıkarak bitiş noktasına ulaşma amacı taşır. Yelken yarışının temel aşamaları:

1. Başlangıç (Start)
2. Parkur
3. Bitiş (Finish)

Start - Finish

- Yarış, Start adı verilen başlangıç çizgisinden geçmekle başlar, yine finish adı verilen bitirme çizgisini kesmekle bitmiş olur. Bir yelkenli yarışında genelde bu iki çizgi için “hat” tabiri kullanılır (**start hattı / finish hattı** gibi).
- Start hattı **komite botunun** bayrak direği ve start şamandırası arasındaki hayali bir çizgidir. Start hattının **start öncesi tarafı** ve **rota tarafı** vardır.





Start - Finish

- Bir tekne, start işaretinde veya start işaretinden sonra, start hattının tamamen start öncesi tarafındayken gövdesinin, ekibinin veya ekipmanının **herhangi bir parçasının** ilk olarak start hattını ilk şamandıra yönünde geçmesi ile start eder.

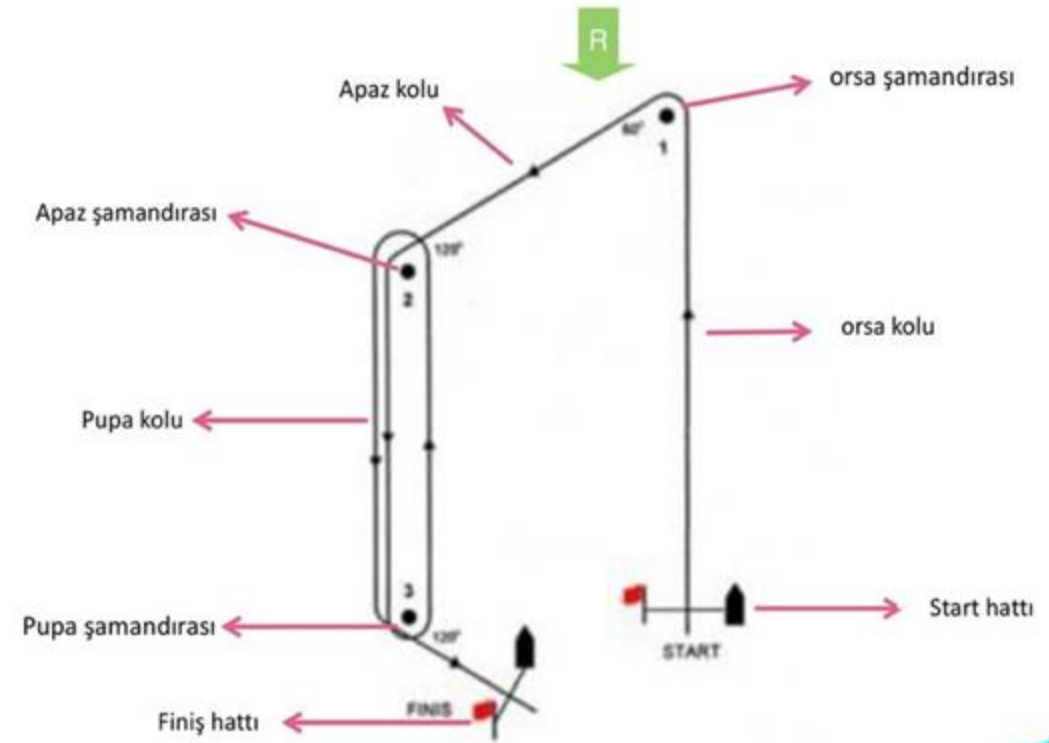
- Başarılı bir şekilde start almak, yarışı kazanmak için gereken en önemli koşullardan biridir. İyi bir başlangıç, yarışın geri kalanında tekneyi her zaman daha hızlı götürebilmek için ekibin daha çok gayret göstermesini ve çalışmasını sağlar. Dolayısıyla ekip için psikolojik bir savaş haline gelen start anı, heyecan ve gerilim yüklüdür.





Yelken Yarışının Aşamaları

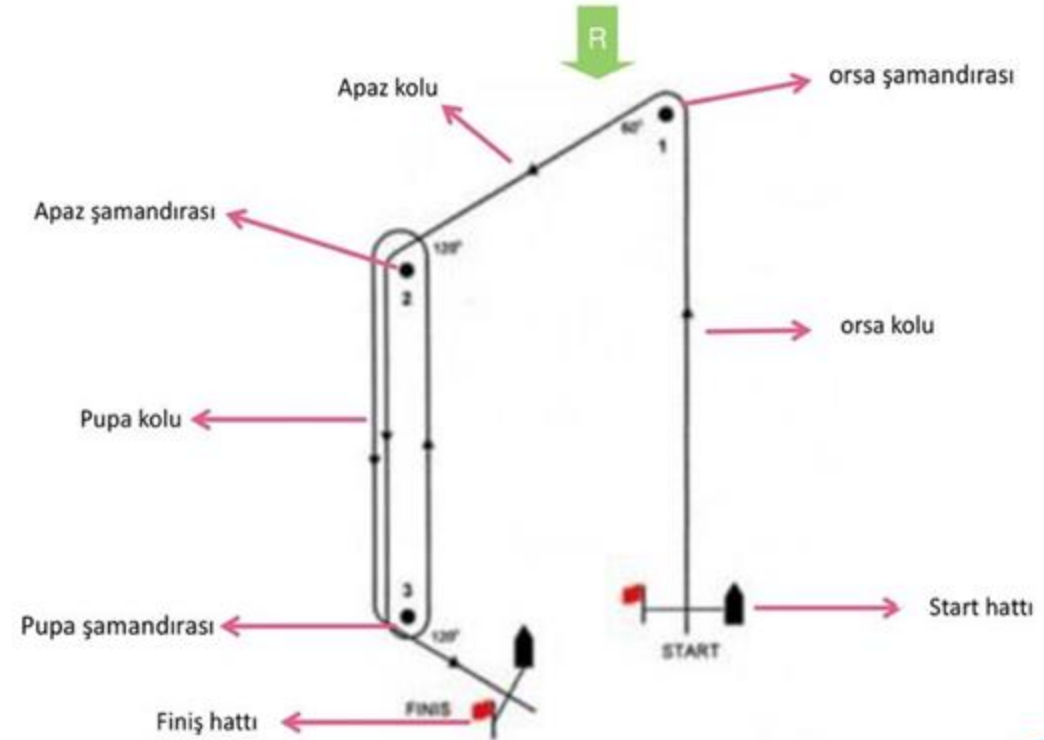
- Düzenlenecek olan yarış, tipine bağlı olarak şamandıra (duba) adı verilen engellerle veya coğrafi şekillerle belirli olan parkurlar içinde yer alır. Yani yarışın yapıldığı yere **parkur** denir.
- Yarışılan yarış eğer şamandıra yarışı ise parkurun çeşitli noktalarındaki bu engeller, buldukları **pozisyona** ve de **rüzgârın esiş yönlerine** göre “**Orsa şamandırası**”, “**Apaz şamandırası**”, “**Pupa şamandırası**” gibi isimler alırlar.





Yarış Duyuruları

- Eğer iki veya daha fazla şamandıra arasında bir kereden çok gidip geliniyorsa bu her gidip geliş bir “**tur**” ismi alır. Her iki şamandıra arasındaki mesafeye de “**kol**” adı verilir; önüne gidilecek şamandıranın ismi eklenir. Örneğin, eğer orsa şamandırasını dönüp **pupa şamandırasına** gidiyorsanız bu bir **pupa koludur**.
- Yelkenli yarış, “**Rota kartı**” adı verilen, yarışta hangi şamandıraları hangi sırayla ve ne yönde dönmemiz gerektiğini belirten bildirge ile bize duyurulur.

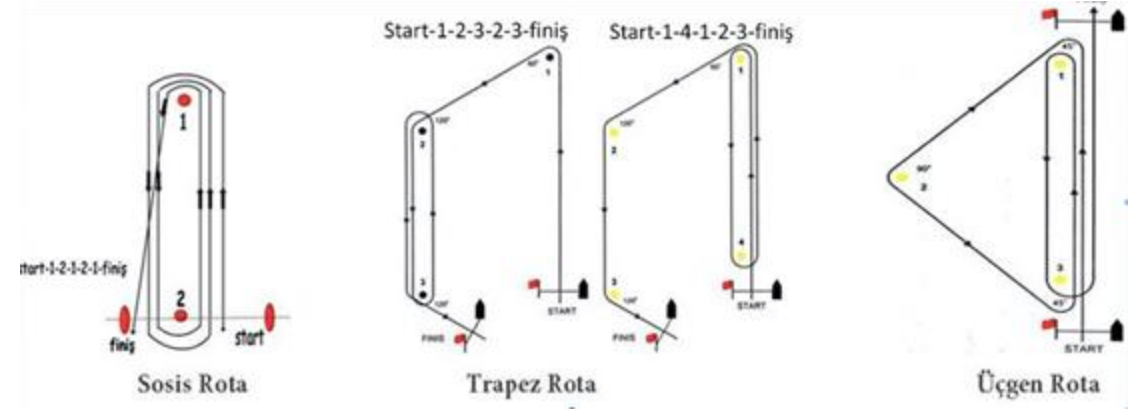




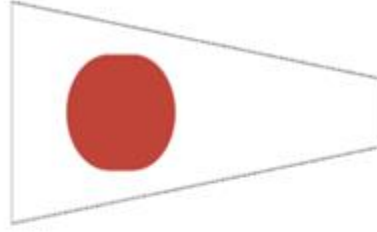
Yarış Rotaları

- **Şamandıra Yarışları:** Rotası, deniz üzerinde önceden belirlenmiş noktalardaki **şamandıraları** dönmekten ibaret olan, taktik ve performansın ön plana çıktığı, nispeten daha kısa süreli yarışlardır. Şamandıra yarışlarında 3 tip rota kullanılır.

- **Coğrafi Yarışlar:** Rotası belirli coğrafi koordinatlar olan, genellikle **uzun mesafeli (kısa mesafeli de olabilir)** yarışlardır. Dayanıklılık ve taktik planlama bu yarışlarda öne çıkar.



ROTA #1



- 0-START –
1-KINALI, BURGAZ, HEYBELİ VE BÜYÜK ADA
İLE BÜYÜKADA SIĞLIK ÇAKARI İSKELEDE –
2-BALIKÇI VE SEDEF ADALARI ŞARTLI DEĞİLDİR, İKİ TARAFI DA
KULLANILABİLİR –
3-KINALI SANCAKTA –
4-F.B: SIĞLIK ŞAMANDIRASI (degaussing) SANCAKTA –
5-FİNİŞ

YAKLAŞIK 20NM

Zaman Sınırı : Gün Batımı



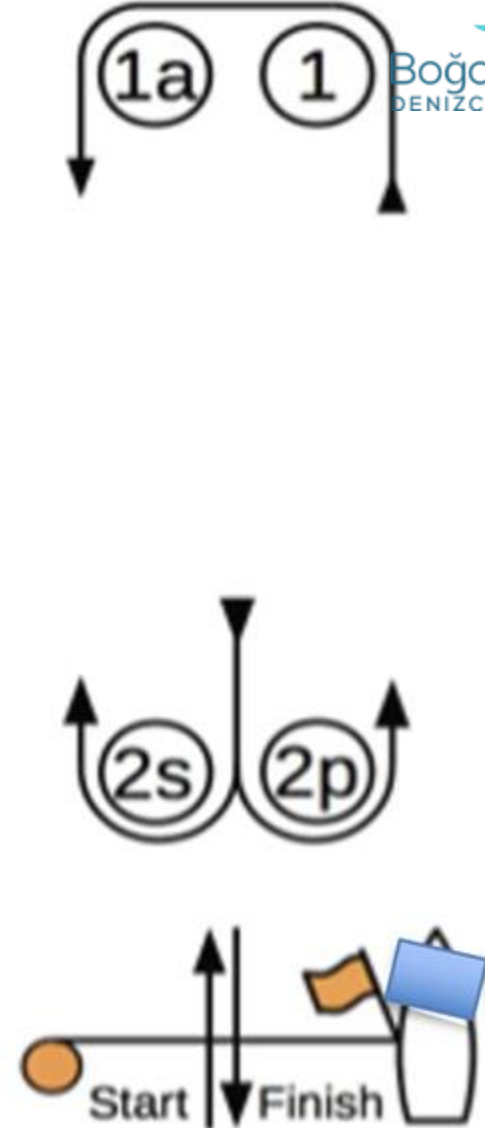
ROTA #8



START –
1 – 1A
2S /2P
1 -1 A
FINISH

Mesafe – 8nm

Zaman Limiti 120 dakika



Boğaziçi Üniversitesi
DENİZCİLİK VE YELKEN KULÜBÜ



Boğaziçi Üniversitesi
DENİZCİLİK VE YELKEN KULÜBÜ

- Ceza dönüşü, yarışan bir teknenin diğer tekneleri engellemeden kendi etrafında yaptığı tam dönüş manevrasıdır. Şamandıraya çarpmak, geçiş önceliğine uymamak gibi kural ihlalleri bu cezayı gerektirir. Şamandıraya çarpma durumunda tekne **bir tam dönüş (360°)** yaparken, diğer teknelere karşı geçiş önceliği kuralını ihlal etmesi durumunda **iki tam dönüş (720°)** yapmalıdır.

Nautique Ceza Dönüşü



Yarış Tipleri: Teknelere Göre

İki temel yarış tipi vardır:

- 1. Tek-dizayn (One Design)** yarışçılık olimpik yarışlar için kullanılır ve **bitiş hattını geçen ilk tekne** yarışını kazanır.
- 1. Handikap (Handicap)** yarışlarında ise farklı **reytinglere** sahip tekneler zamana karşı yarışır ve **en iyi düzeltilmiş zamanı** yapan kazanır. Farklı yelken türleri, aynı tür yelkenlerin fiziksel özelliklerinin farklılığı, **teknelerin uzunlukları, fiziksel durumları ve modelleri** farklı reytinglerin oluşmasına neden olur. [Bosphorus Cup](#)



Yarış Tipleri: Teknelere Göre

•Ayrıca tek dizayn sınıfının bir alt sınıfı sayılabilecek **Box-design** olarak tabir edilen yarışlarda, **Volvo Ocean Race, America's Cup** gibi, aynı tip tekneler kullanılır fakat bunlar aynı üreticiden tekneler değil, limitlerin olduğu teknelerdir. Bu limitler çerçevesinde tekneler yapılır, donatılır. [America's Cup](#)



Yarış Tipleri: Katılıma Göre

- **Tek Yarış:** Centerboard ve yatlarda görülen mevsimin çeşitli dönemlerinde yapılan, **yerel önem taşıyan ve de bazen şenlik, kutlama, özel gün, anma vs.** gibi nitelikler taşıyan, neticelerin sadece yapılan **tek bir yarış** üzerinden hesaplandığı yarış tipidir.
- **Seri Yarış:** Önemi daha büyük olan (**şampiyonalar, milli takım seçmeleri, kupalar, kota yarışları**) uygulamalarda kullanılan sistemdir. Bu sistem sadece tek bir gün içinde **birden fazla yarış** halinde olabileceği gibi, genelde birbirini takip eden 2-8 güne yayılan ve de günde 1-4 adet yarışın düzenlendiği tiptir. **Özellikle dünya çapındaki yarışların tümü bu tiptedir.**
- **Ayak Yarışlar:** **Daha çok güne** yayılmış yarışlar olup birkaç bölüm halinde uygulanırlar. Örneğin **şubatın, martın ve nisanın ilk hafta sonları** gibi. Centerboard 'un yanı sıra özellikle yatlarda görülen bu tip yarışlarda puanlama tüm yarışların neticeleri aynı derecede önem taşıyacak şekilde hep birlikte ele alınarak yapılır. Türkiyede **TAYK(Türkiye Açıkdeniz Yarış Kulübü) Trofeleri** bu yarış tipine örnektir.

Özel Yarışlar

- **Match Race:** İki teknenin düello usulü kapıştığı yarış tipidir. Match Race'de önemli olan, **tek rakip tekneye** üstünlük sağlamak olduğu için rakibi zor durumda bırakmak, daha çok teknenin katıldığı diğer tip yarışlara göre daha önemlidir. "Zor durumda bırakma" durumu rakip teknenin rüzgârını kesmekten tutun rakip tekneyi rota dışına itelemeye kadar varabilir. Match Race'e örnek olarak America's Cup'ı gösterebiliriz.

[DAS vs EKER KAYMAK](#)

- **Team Race:** Genelde **centreboardlarda** uygulanan bu tip yarışlar da temelinde yine match raceler şeklinde gerçekleşir. Tek farkı, burada birbirine karşı savaşan 2 tekne değil, **birden fazla teknedен oluşan 2 takımdır.** Match Race'den bir diğer farkı da rakibi geçmenin yanı sıra takım arkadaşlarını koruma sorumluluğunun olmasıdır.



Genel Yarış Kuralları

- Tüm dünyada yarışlar "Uluslararası Yelken Yarış Kurallarına" göre yapılmaktadır. Bu kurallar **Uluslararası Yelken Federasyonu (World Sailing)** tarafından düzenli olarak güncellenir. .
- Kurallar yarış formatını, güvenli ve adil yarışın nasıl olacağını, **puanlama sistemini** ve iki veya üç tekne karşılaştığında hangisinin **yol hakkı** olduğunu belirler.
- Yelken yarışlarında kural ihlali durumunda yarışçıların kendilerini cezalandırması beklenir. İki tekne arasında bir çatışma/ çatışma ihtimali/ yol vermeme gibi bir durum söz konusu olduğunda teknelerden biri diğerine **protesto çekebilir**.



Protesto Çekmek

- Kural ihlali durumunda söz konusu olaydaki teknelerden biri veya kural ihlalini gören teknelerden biri, kural ihlali yapan tekneye bunu **sesle** bildirir. Eğer söz konusu tekne kural ihlali yaptığını kabul etmeyip cezasını yapmıyorsa diğer tekne veya tekneler bu tekneye **protesto çeker**. Protesto çekmemiz için **ihlale karışmamıza gerek yok**. İhlal gördüğümüz herhangi bir durumda protesto çekebiliriz.
- Protesto çeken tekne, yarış esnasında **kırmızı bayrak** göstererek ve yarış sonunda da yarış hakemlerine **“yazılı deklarasyon”** vererek hangi tekneye, hangi kural nedeniyle protestosu olduğunu bildirir. Yarışanların kurallara uymaları beklenir ancak anlaşmazlık durumlarında yarıştan sonra kural ihlali bir jürinin **-protesto komitesi-** önüne çıkarılır ve her iki tarafın kendini savunması beklenir.
- Protesto komitesi, tıpkı mahkeme gibi işler. Teknenin dümencisinin ifadesi ile birlikte varsa olayın şahitleri de dinlenir. Mahkeme sonucunda ya teknelerden biri diskalifiye olur ya ekstra puan verilir ya da protestonun haksız olduğu anlaşılır.



PUANLAMA

- **Match Raceler** düello usulü yapılır. Genelde 5 yarışlık bir maçta, 3 yarış kazanan rakibini elemiş olur. Bu şekilde bir sonraki tura çıkar. Yarı final ve final oynanarak dereceler belirlenir.
- **Fleet Racelerde** ise en genel puanlama sistemi **Low-Point Scoring System**'dir yani birinciye 1, ikinciye 2, üçüncüye 3 puan verilir. **Bir teknenin puanı bitirdiği yarış skorlarının toplamına eşittir ve en düşük puanlı yarışçı kazanır.**
- Disqualification (DSQ), Did Not Start (DNS), Did Not Finish (DNF), Premature Starter (PMS) kayıt listesine göre start alan tekne sayısından bir fazla puan alır. Did Not Compete (DNC) yarışa kayıt yaptıran tekne sayısından bir fazla puan alır.
- Seri yarışlarda, seri yarışlar içindeki tüm skorlar toplanır. Fakat bazı yarışlarda, yarışan teknelerin en kötü 1 veya 2 derecesi toplamdan silinir. Bu yarışlara Bir Atmalı/İki atmalı yarışlar denir.

PUANLAMA



Boğaziçi Üniversitesi
DENİZCİLİK VE YELKEN KULÜBÜ

Toplam yarışçı sayısı: 5		Atmasız							
Konum	Yarışçı	Yarış 1	Yarış 2	Yarış 3	Yarış 4	Yarış 5	Yarış 6	Toplam	
1	A	1	2	1	2	2	3	11	
2	B	2	1	3	3	1	2	12	
3	C	3	3	2	1	5	4	18	
4	D	4	DNS(4)	4	4	3	1	20	
5	E	5	DNC(6)	DSQ(5)	5	4	5	30	

Toplam yarışçı sayısı: 5		1 Atmalı							
Konum	Yarışçı	Yarış 1	Yarış 2	Yarış 3	Yarış 4	Yarış 5	Yarış 6	Toplam	
1	A	1	2	1	2	2	3	8	
2	B	2	1	3	3	1	2	9	
3	C	3	3	2	1	5	4	13	
4	D	4	DNS(4)	4	4	3	1	16	
5	E	5	DNC(6)	DSQ(5)	5	4	5	24	

Toplam yarışçı sayısı: 5		2 Atmalı							
Konum	Yarışçı	Yarış 1	Yarış 2	Yarış 3	Yarış 4	Yarış 5	Yarış 6	Toplam	
1	B	2	1	3	3	1	2	6	
2	A	1	2	1	2	2	3	6	
3	C	3	3	2	1	5	4	9	
4	D	4	DNS(4)	4	4	3	1	12	
5	E	5	DNC(6)	DSQ(5)	5	4	5	19	





DİNLEDİĞİNİZ İÇİN TEŞEKKÜRLER!

