

Instrukcja żeglugi

1. PRZEPISY

1.1 Regaty zostaną rozegrane zgodnie z przepisami zdefiniowanymi w regulaminie platformy Virtual Regatta InShore, które będą na bieżąco weryfikowane przez system.

2. KOMUNIKACJA Z ZAWODNIKAMI

2.1 Komunikaty dla zawodników będą umieszczane na oficjalnej tablicy ogłoszeń znajdującej się na stronie internetowej <https://www.facebook.com/LionSailing/> oraz <https://www.upwind24.pl/regatta/e-puchar-polski-centralnej-2020-im-trenera-wieslawa-kopra-2020/notice-board>

2.2 Kody do właściwych grup będą przesyłane bezpośrednio zawodnikom poprzez aplikację WhatsApp w specjalnie utworzonych konwersacjach do których zawodnicy zostaną zaproszeni.

3. ZMIANY W INSTRUKCJI ŻEGLUGI

Wszelkie zmiany w Instrukcji Żeglugi będą ogłaszane na stronie internetowej nie później niż 60 minut przed sygnałem ostrzeżenia do wyścigu, w którym zaczynają obowiązywać, z wyjątkiem, gdy zmiana taka dotyczy planu rozgrywania wyścigów, wówczas będzie ogłoszona do godziny 23.59 w dniu poprzedzającym jej obowiązywanie.

4. FORMAT REGAT

4.1 Zawodnicy będą rywalizować ze sobą w grupach.

4.2 Listy grup będą publikowane na stronie do godziny 23.59 w dniu poprzedzającym ich obowiązywanie <https://www.facebook.com/LionSailing/> oraz <https://www.upwind24.pl/regatta/e-puchar-polski-centralnej-2020-im-trenera-wieslawa-kopra-2020/notice-board>

4.3 W pierwszym i drugim dniu zawodnicy będą rywalizowali w grupach – grupy będą zmieniane każdego dnia. W trzecim dniu zawodnicy będą rywalizowali w grupie złotej, srebrnej i brązowej.

5. PLAN CZASOWY WYŚCIGÓW

5.1 Planowane jest rozegranie 10 wyścigów eliminacyjnych i 5 wyścigów finałowych:

Dzień	Data	Godziny	Wydarzenie
Piątek	8.05.2020r.	17.00	Wyścigi. Seria eliminacyjna.
Sobota	9.05.2020r.	17.00	Wyścigi. Seria eliminacyjna
Niedziela	10.05.2020r.	17.00	Wyścigi. Seria finałowa

7. AKWEN REGATOWY

Kiel (Kilonia), Niemcy.

8. CZAS MIĘDZY WYŚCIGAMI

8.1 Przewiduje się 5 minutowe przerwy między wyścigami.

8.2 Niedotrzymanie planowanego czasu między wyścigami nie może być podstawą do zadośćuczynienia.

9. PROTESTY I PROŚBY O ZADOŚĆCZYNIENIE

Nie przewiduje się możliwości wnoszenia żadnych protestów oraz prośb o zadośćuczynienie. Wszelkie sytuacje konfliktowe podczas rozgrywki żeglarskiej są automatycznie rozstrzygane przez aplikację Virtual Regatta InShore.

10. PUNKTACJA

Gdy rozegranych zostało 6 i więcej wyścigów, wynikiem punktowym jachtu będzie łączna suma jego punktów ze wszystkich wyścigów z wyłączeniem jego najgorszego wyniku punkowego.