

Summer Kite Festival 2021

Międzyzdroje 27-28.08.2021

INSTRUKCJA ŻEGLUGI

1. PRZEPISY

- 1.1 Regaty zostaną rozegrane zgodnie z przepisami zdefiniowanymi w 'Przepisach Regatowych Żeglarstwa World Sailing'.
- 1.2 W przepisach dotyczących niniejszych regat:
[NP] oznacza przepis, naruszenie którego nie stanowi podstawy do protestu przez deskę.

2. ZASADY POSTĘPOWANIA [NP][DP]

- 2.1 Zawodnicy i osoby wspierające muszą stosować się do wszelkich uzasadnionych poleceń organizatorów, sędziów i mierniczych.

3. KOMUNIKACJA Z ZAWODNIKAMI

- 3.1 Komunikaty dla zawodników będą umieszczane na oficjalnej tablicy ogłoszeń znajdującej się na stronie zawodów:
<https://www.racingrulesofsailing.org/events/2602>
- 3.2 Sygnały podawane na brzegu będą wystawiane na maszcie sygnałowym znajdującym się w pobliżu launching area.
- 3.3 Gdy flaga AP jest wystawiona na brzegu, sygnał „1 minuta” zostaje zastąpiony przez „nie wcześniej niż 15 minut”. Zmienia to sygnał AP w Sygnałach Wyścigu PRŻ.
- 3.4 [NP][DP] Flaga G wystawiona na brzegu oznacza: „Wszystkie nierozpoczęte wyścigi są odroczone. Deski muszą pozostać na brzegu.” Flaga G wystawiona na wodzie oznacza: „Wszystkie nierozpoczęte wyścigi są odroczone. Deski muszą niezwłocznie udać się na brzeg.”

4. ZMIANY W INSTRUKCJI ŻEGLUGI

- 4.1 Wszelkie zmiany w Instrukcji Żegluga będą ogłaszane nie później niż 45 minut przed sygnałem ostrzeżenia do wyścigu, w którym zaczynają obowiązywać, z wyjątkiem, gdy zmiana taka dotyczy planu rozgrywania wyścigów, wówczas będzie ogłoszona do godziny 2100 w dniu poprzedzającym jej obowiązywanie.

5. FORMAT REGAT

- 5.1 Regaty rozgrywane będą w formacie pojedynczej serii wyścigów.
- 5.2 Dla klasy wingfoil planowane jest rozegranie 16 wyścigów.
- 5.3 Format klas freestyle został ujęty w załączniku nr 2.

6. PLAN CZASOWY WYŚCIGÓW

- 6.1 Wyścigi nierozegrane w danym dniu mogą zostać rozegrane w kolejnych dniach, jeśli komisja regatowa tak zdecyduje.
- 6.2 Aby zawiadomić deski, że wyścig lub seria wyścigów wkrótce się rozpocznie, co najmniej pięć minut przed podaniem sygnału ostrzeżenia zostanie wystawiona flaga pomarańczowa wraz z pojedynczym sygnałem dźwiękowym.
- 6.3 W ostatnim dniu regat żaden sygnał ostrzeżenia nie zostanie podany później niż o godzinie 1800.

7. FLAGI KLAS

7.1 Stosowane będą następujące flagi klas:

Klasa	Flaga
Wing Foil Race	Flaga Zielona
Freestyle Strapless	Flaga Czerwona
Freestyle TT	Flaga Żółta

8. TRASY

8.1 Załącznik nr 1 pokazuje trasy, włączając ich oznakowanie, przybliżone kąty pomiędzy bokami, kolejność okrążania znaków i stronę, po której każdy znak musi być pozostawiony.

9. ZNAKI

9.1 Znakami trasy będą białe walce

9.2 Znakami startu będą: statek komisji regatowej na prawym końcu i biały walec na lewym końcu.

9.3 Znakami mety będą: statek komisji regatowej i czarno biały walec.

10. START

10.1 Linia startu przebiegać będzie pomiędzy masztem z pomarańczową flagą wystawionym na statku startu a kursową stroną drugiego znaku startu.

10.2 Deski, których sygnał ostrzeżenia nie został jeszcze podany, muszą unikać przebywania w polu startowym. Pole startowe wyznacza obszar rozciągający się w odległości 100 metrów w każdym kierunku od linii startu i jej znaków. [DP][NP]

10.3 Deska, która wystartuje później niż 1 min po sygnale startu dla jego grupy będzie sklasyfikowany jako DNS. Niniejszy punkt zmienia PRŻ A4 i A5.

11. META

11.1 Linia mety przebiegać będzie między masztem z niebieską flagą na statku mety i kursową stroną drugiego znaku mety.

12. LIMIT CZASU I PLANOWANY CZAS WYŚCIGU

12.1 Obowiązują następujące limity czasu i planowane czasy trwania wyścigu:

Klasa	Limit czasu wyścigu	Limit czasu pierwszego znaku	Planowany czas wyścigu	Czas otwarcia mety
WingFoil	12	4	4	8

12.2 Jeżeli żadna deska nie okrąży pierwszego znaku w limicie czasu pierwszego znaku, to wyścig zostanie przerwany.

12.3 Deski, które nie ukończą w czasie oznaczonym jako czas otwarcia mety, po tym jak pierwsza deska w grupie przebyła trasę i ukończyła, będą punktowane jako DNF. Niniejszy punkt zmienia PRŻ 35, A4 i A5.

13. ROZPATRYWANIA

13.1 Prośby o rozpatrywanie należy składać na stronie regat:

<https://www.racingrulesofsailing.org/events/2602> Przez zakładkę "hearing request"

13.2 Dla każdej klasy czas protestowy wynosi 45 minut po tym, jak ostatnia deska tej klasy ukończyła ostatni wyścig w danym dniu lub po tym jak komisja regatowa zasygnalizuje, że dla tej klasy nie będzie już więcej wyścigów w danym dniu. Obowiązuje późniejszy z wymienionych terminów

- 13.3 Zestawienie protestów będące informacją dla zawodników o terminie rozpatrywania oraz, czy są stroną lub świadkiem w proteście, opublikowane będzie w ciągu 15 minut po zakończeniu czasu składania protestów.
- 13.4 Kara za złamanie przepisów klasowych, przepisów wymienionych w ZoZ 1.1 oraz przepisów oznaczonych [DP] może być mniejsza niż dyskwalifikacja.

14. PUNKTACJA

- 14.1 Regaty zostaną uznane za ważne po rozegraniu 1 wyścigu.
- 14.2 Liczba odrzucanych wyników określona jest w poniższej tabeli:

Liczba wyścigów	1-3	4-6	7-10	11-15	16 i więcej
Liczba odrzuconych wyników	0	1	2	3	4

- 14.3 W przypadku zarzutu błędu w opublikowanych wynikach wyścigu lub serii wyścigów, zawodnik musi złożyć prośbę o sprostowanie wyniku w biurze regat.

15. PRZEPISY BEZPIECZEŃSTWA [NP] [DP]

- 15.1 Zawodnik, który wycofa się z wyścigu musi jak najszybciej powiadomić o tym komisję regatową.
- 15.2 Zawodnik, który nie wychodzi na wodę musi jak najszybciej powiadomić o tym komisję regatową.

16. ŁODZIE OSÓB WSPIERAJĄCYCH

- 16.1 Osoby wspierające muszą przebywać na zewnątrz obszaru, na którym deski się ścigają w odległości nie mniejszej niż 50 m od najbliższej deski będącej w wyścigu lub znaku trasy.
- 16.2 Dodatkowo łodzie osób wspierających płynące z prędkością powyżej 5 węzłów muszą przebywać w odległości minimum 150 metrów od jakiegokolwiek deski w wyścigu.
- 16.3 Gdy osoby wspierające udzielają pomocy osobie w niebezpieczeństwie, IŻ 18.1 i 18.2 nie mają zastosowania.

ZAŁĄCZNIK NR. 1

TRASY WINGFOIL

WING RACE (WINWARD START)
rekomendacja **12 knts+**

WXP 1: START - 1P - 2S - 3P - META
WXP 2: START - 1P - 2S - 1P - 2S - 3P - META

WING RACE (SLALOM START)
rekomendacja **10 knts+**

SXP 1: START - 3S - 1P - 2S - 3P - META
SXP 2: START - 3S - 1P - 2S - 1P - 2S - 3P - META

WING RACE (SLALOM)
rekomendacja **10 knts**

SL 1: START - 1 - META
SL 2: START - 1 - 2 - 1 - META
SL 3: START - 1 - 2 - 1 - 2 - 1 - META

ZAŁĄCZNIK NR. 2

Zasady Rozgrywania Freestyle

Program obowiązkowy Old School Freestyle

1. backroll
2. frontroll
3. deadman
4. dark slide
5. onefoot
6. kiteloop

Program obowiązkowy Strapless Freestyle

1. tack
2. roll tack
3. pop shove it
4. air grab
5. crazy horse

Zasady oceniania Freestyle:

1. Za każdy trick z programu obowiązkowego przyznane zostaną punkty w skali od 0 do 10
2. W przypadku kilkukrotnego wykonania tego samego tricku uwzględniany będzie najwyżej punktowany
3. Tricky wykonywane na różnych halsach nie będą punktowane osobno
4. Kolejność w heacie zostanie określona na podstawie sumy uzyskanych punktów
5. Tricky spoza programu obowiązkowego nie będą punktowane
6. W kwestiach nieuregulowanych ZOZ i IŻ decydować będzie Komisja Sędziowska