

INSTRUKCJA ŻEGLUGI

1. PRZEPISY

Regaty odbędą się zgodnie z Międzynarodowymi Żeglarskimi Przepisami Regatowymi 1993-1996 włączając dodatek B4, Przepisami Regatowymi IFCA 1994, Zawiadomieniem o Regatach regulaminem PSŻD i niniejszą Instrukcją Żeglugi. W przypadku konfliktu przepisów decyduje zawartość Instrukcji Żeglugi. Regaty będą rozgrywane jako kategoria B

2 WARUNKI UCZESTNICTWA

- 2.1 W zawodach mogą brać udział zawodnicy Polscy, uprawnieni do startu w Pucharze A oraz zawodnicy zagraniczni.
- 2.2 Organizator może podjąć decyzję o dopuszczeniu do regat także innych zawodników.
- 2.3 Rozstawienie zawodników do I serii eliminacyjnej - na podstawie aktualnego rankingu.
- 2.4 Bezpieczeństwo
Zawodnicy startują wyłącznie na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody, wypadki ludzi i sprzętu wynikłe z brania udziału w tych zawodach.
Zawodnicy zobowiązani są do noszenia przez cały czas pobytu na wodzie ratunkowych kamizelek asekuracyjnych. Niestosowanie się do powyższego może pociągnąć za sobą dyskwalifikację w wyścigu.
Zawodnik potrzebujący pomocy powinien sygnalizować taką potrzebę wymachiwaniem obu ramion bokiem do ich skrzyżowania nad głową. Jeśli pomoc nie jest potrzebna zawodnik powinien sygnalizować poprzez wymachiwanie zaciśniętą pięścią.
- 2.5 Reklamy
Regaty są zakwalifikowane jako regaty kategorii B.
Warunkiem uczestnictwa jest umieszczenie przez zawodników podczas całego pobytu na wodzie następujących reklam: (jeżeli ma zastosowanie)
a) nalepki na żagle (umieszczone nad bomem po obu stronach żagla zgodnie z przepisami) PZU -
b) koszulka sponsora. Koszulka musi być widoczna - nałożona na trapez i kamizelkę asekuracyjną.
- 2.6 Sprzęt
Nie wprowadza się żadnych ograniczeń sprzętowych.
- 2.7 Numery na żaglach
Zawodnicy są odpowiedzialni za umieszczenie zgodnych z przepisami numerów na żaglach. Zawodnicy nie przestrzegający tego przepisu będą uznani przez KS jako DNF.

3. KOMUNIKATY DLA ZAWODNIKÓW

- 3.1 Komunikaty dla zawodników wywieszane będą na oficjalnej tablicy ogłoszeń.

KLASA FUNBOARD

Najbardziej widowiskowa i prestiżowa klasa windsurfiingowa. Jej atrakcyjność wynika z faktu, iż zawody rozgrywa się przy silnym i bardzo silnym wietrze (powyżej 4^o B) często przy wzburzonym morzu. Zawody klasy FUNBOARD składają się z trzech konkurencji:

course racing - wyścigi na długich trasach z dużą ilością znaków zwrotnych, gdzie wszyscy zawodnicy startują jednocześnie.

slalom - bardzo szybkie wyścigi zwykle na trasie wyznaczonej dwoma bojami gdzie zawodnicy startują w grupach 8 osobowych.

jazda na fali - punktowany pokaz żeglugi na fali z efektownymi skokami, trickami i często spektakularnymi upadkami.

Sprzęt używany w tej klasie nie jest w żadnym stopniu limitowany przez przepisy, wynika stąd konieczność posiadania co najmniej kilku zestawów dopasowanych do konkretnych warunków hydro - meteorologicznych.

Na zdjęciu: deska klasy FUNBOARD z widocznym miejscem na umieszczenie reklamy.

4. ZMIANY W INSTRUKCJI ŻEGLUGI

- 4.1 Jakikolwiek zmiany instrukcji żeglugi będą wywieszane co najmniej na 45' przed startem wyścigu, którego te zmiany dotyczą.
- 4.2 Ustne instrukcje do slalomu mogą być podawane jedynie przez sędziego głównego lub jego zastępcę.

5. SYGNAŁY NA BRZEGU

- 5.1 Sygnały podawane na brzegu wywieszane będą na oficjalnym maszcie flagowym na plaży.
- 5.2 Sygnał przygotowania będzie podany nie wcześniej niż 30' po opuszczeniu flagi odroczenia (AP).
- 5.3 Flaga "L" MKS oznacza: Komunikat dla zawodników znajduje się na oficjalnej tablicy ogłoszeń.

6. UKŁAD DZIENNY KONKURENCJI

- 6.1 Nie wprowadza się stałego podziału na konkurencje na poszczególne dni. O przeprowadzanych konkurencjach decyduje Komisja Sędziowska w zależności od warunków. Może zdarzyć się, że zostaną przeprowadzone dwie konkurencje jednego dnia. Jeżeli możliwe, decyzja będzie wywieszona do godz. 0900. Pierwszy możliwy sygnał ostrzeżenia będzie podany o godz. 1000.
- 6.2 Zamiar rozegrania danej konkurencji będzie sygnalizowany na maszcie KS następującymi flagami:
 - ◆ slalom - flaga "S" MKS
 - ◆ course racing - flaga "C" MKS
- 6.3 Pierwszy skippers meeting odbędzie się o godz. 1100 pierwszego dnia regat.
- 6.4 Pierwszy możliwy start pierwszego dnia regat odbędzie się o godz. 1200.
- 6.5 Ostatni możliwy start do course racingu w ostatnim dniu regat odbędzie się o godz. 1730, a do pierwszej eliminacji nowej serii slalomu do godz. 1530.
- 6.6 Drabinka eliminacyjna slalomu i kolejność wyścigów będzie wywieszona na oficjalnej tablicy ogłoszeń najpóźniej na 30 min. przed startem konkurencji.

7. TRASY

- 7.1 Trasy - patrz diagram.
- 7.2 Przewiduje się dwa warianty trasy slalomu zgodnie z przepisami regatowymi IFCA. Wybór trasy w danym dniu będzie ogłoszony na skipper's meetingu przed rozpoczęciem konkurencji. Zawodnikowi nie startującemu w wyścigu nie wolno żeglować po trasie i po stronie nawietrznej od trasy.

8. ZNAKI

- 8.1 Znakami będą walcowe boje koloru pomarańczowego oznaczone numerami od 1 do 5.

9. PROCEDURA STARTOWA

Punkt 4.3(a) jest zmieniony w następujący sposób:

9.1 Course Racing

- 9.1.1 Procedura startowa będzie następująca:
 - ◆ Sygnał ostrzeżenia - 6min. czerwona flaga
 - ◆ Sygnał przygotowania - 3min. żółta flaga
 - ◆ Start - 0min. zielona flaga

KLASA FUNBOARD

Najbardziej widowiskowa i prestiżowa klasa windsurfingowa. Jej atrakcyjność wynika z faktu, iż zawody rozgrywa się przy silnym i bardzo silnym wietrze (powyżej 40 B) często przy wzburzonym morzu. Zawody klasy FUNBOARD składają się z trzech konkurencji: **course racing** - wyścigi na długich trasach z dużą ilością znaków zwrotnych, gdzie wszyscy zawodnicy startują jednocześnie.

slalom - bardzo szybkie wyścigi zwykle na trasie wyznaczonej dwoma bojami gdzie zawodnicy startują w grupach 8 osobowych.

Jazda na fall - punktowany pokaz żeglugi na fali z efektownymi skokami, trickami i często spektakularnymi upadkami.

Sprzęt używany w tej klasie nie jest w żadnym stopniu limitowany przez przepisy, wynika stąd konieczność posiadania co najmniej kilku zestawów dopasowanych do konkretnych warunków hydro - meteorologicznych.

Na zdjęciu: deska klasy FUNBOARD z widocznym miejscem na umieszczenie reklamy.

- 9.1.2 Sygnałowi optycznemu będzie towarzyszył sygnał dźwiękowy (stosuje się również pkt. 4.4 MŻPR)
- 9.1.3 Każdy poprzedni sygnał będzie opuszczony na 1 min. przed podniesieniem następnego sygnału.
- 9.1.4 Po oficjalnym starcie zielona flaga będzie opuszczona, gdy wszyscy zawodnicy przekroczą linię prawidłowo, lub w czasie, który komisja regatowa uzna za odpowiedni. Po opuszczeniu zielonej flagi linia startu jest zamknięta.
- 9.1.5 Zasada okrążania końców linii startu będzie obowiązywała we wszystkich startach. Flaga "I" MKS nie będzie wystawiana.
Sygnał dźwiękowy może być podany na 1min. przed startem.

9.2 Slalom - start na wodzie

- 9.2.1 Procedura startowa będzie się odbywała zgodnie z następującymi sygnałami:
- ◆ Sygnał ostrzeżenia - 2 min. wystawiony numer wyścigu
 - ◆ Sygnał przygotowania - 1 min. żółta flaga w górę
 - ◆ Start - 0min. żółta flaga w dół
- Numer wyścigu pozostaje opuszczony na 1 min. przed sygnałem ostrzeżenia kolejnego wyścigu.
- 9.2.2 Zawodnik, dla którego sygnał ostrzeżenia nie został podany, lub nie jest w wyścigu nie może żeglować po trasie.
- 9.2.3 Linia Startu - patrz schemat trasy.

10. ODWOŁANIA

10.1 Course Racing

- 10.1.1 Odwołania indywidualne i generalne będą sygnalizowane zgodnie z pkt 7 MŻPR.

10.2 Slalom

- 10.2.1 Gdy podczas sygnału startowego, jakkolwiek część ciała lub deski jednego lub kilku zawodników znajduje się na kursowej stronie linii startu, komisja regatowa wystawi tak szybko jak to jest możliwe sygnał generalnego odwołania (pierwszy zastępczy).
- 10.2.2 Zawodnik (zawodnicy) zidentyfikowani na kursowej stronie zostaną zdyskwalifikowani (PMS) w tym wyścigu i nie mogą w nim ponownie startować. Zawodnicy, których numery zostaną podane jako PMS muszą jak najszybciej opuścić trasę i obszar startowy.
- 10.2.3 Czarna flaga nie będzie wystawiana.
- 10.2.4 Pkt. 7.2 (b) i 11 nie mają zastosowania do zawodników zdyskwalifikowanych zgodnie z pkt 10.2.2 Instrukcji Żeglugi.

11. PRZERWANIE WYŚCIGU SLALOMOWEGO

- 11.1 W przypadku, gdy wyścig został przerwany po wystartowaniu, zawodnicy powinni powrócić do komisji sędziowskiej i czekać na kolejne sygnały.
Kolejność wyścigów może ulec zmianie.

12. META

12.1 Course Racing

Linia mety - patrz schemat.

12.2 Slalom

Linia mety - patrz schemat.

- 12.3 Zawodnicy ponownie przekraczający linię mety w jakimkolwiek kierunku mogą zostać zdyskwalifikowani.

13. LIMIT CZASU

- 13.1 Jakakolwiek deska kończąca później niż 15 min. (Course Racing) lub 5 min. (Slalom) za zwycięzcą, będzie punktowana jako DNF (Nie Ukończył).

14. PROTESTY

14.1 Course Racing

- 14.1.1 Protesty muszą być składane w formie pisemnej na formularzach dostępnych w biurze regat i złożone tam w odpowiednim czasie.
- 14.1.2 Czas składania protestów kończy się 1 godz. po ukończeniu przez ostatniego zawodnika ostatniego wyścigu danego dnia. Czas ten będzie wywieszony na oficjalnej tablicy ogłoszeń.
- 14.1.3 Komisja regatowa będzie rozpatrywała protesty w kolejności ich zgłaszania. Czas, kolejność i miejsce rozpatrywania protestów będzie wywieszona na oficjalnej tablicy ogłoszeń, po upływie czasu składania protestów.

14.2 Slalom

- 14.2.1 Zawodnik mający zamiar protestować musi oznajmić swój zamiar okrzykiem w momencie incydentu. Po ukończeniu, protestujący musi niezwłocznie powiadomić Komisję Regatową, protestowanego i ew. świadków. Pisemne protesty nie są wymagane.
- 14.2.2 Wszyscy zainteresowani muszą niezwłocznie stawić się do KR.
- 14.2.3 Komisja Regatowa Będzie rozpatrywała protesty przed rozpoczęciem kolejnej serii eliminacyjnej.
- 14.2.4 Decyzje KR są ostateczne zgodnie z pkt.1.5 MŻPR

14.3 Protest przeciwko rezultatom

Czas składania protestów o zadośćuczynienie dotyczących punktacji jest następujący:

- a) min. po zakończeniu czasu protestowego, jeżeli wyniki zostały wywieszane w momencie jego zakończenia, lub w takim czasie jaki KR uzna za odpowiedni.
- b) ostatniego dnia regat, 30 min. po wywieszeniu wyników na oficjalnej tablicy ogłoszeń lub rozprowadzone wśród zawodników.

15. PUNKTACJA

- 15.1 Zastosowanie ma przepis 28 przepisów IFCA
- 15.2 Remisy: Zastosowanie ma przepis 10 przepisów IFCA

16 KARY ALTERNATYWNE

- 16.1 Stosuje się karę 720 zgodnie z Dodatkiem B1.1 zmienionym przez Dodatek B4.7 MŻPR
- 16.2 Niesportowe zachowanie
- 16.2.1 Sędzia Główny może ukarać zawodnika za obraźliwe i (lub) agresywne zachowanie.
- 16.2.2 Maksymalna wysokość kary wynosi 500 tys. zł.
- 16.2.3 Zawodnik ukarany zgodnie z pkt 16.2.2 Instr. Żegl. może się odwołać.
- 16.3 Żeglowanie po trasie.
Zawodnicy żeglujący po trasie zawodów, a nie biorący udziału w wyścigu będą karani grzywną 300 tys. zł.