



**Memorial Michała Szrednickiego**  
**Zaliczane do Pucharu Polski w Klasach FWF, Slalom**  
**Puck, 13-15.06.2024**

## **INSTRUKCJA ŻEGLUGI**

### **1. PRZEPISY**

- 1.1 Dodatek B ma zastosowanie, jednakże przepis PRŻ B5 61.1(a) jest usunięty
- 1.2 Załącznik T, „Arbitraż”, ma zastosowanie.
- 1.4 W przepisach dotyczących niniejszych regat:  
[DP] – oznacza przepis, za którego naruszenie zastosowana kara pozostaje w gestii zespołu protestowego.  
[NP] – oznacza przepis, naruszenie którego nie stanowi podstawy do protestu przez jacht.  
Zmienia to PRŻ 60.1 (a).

### **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 Oficjalne komunikaty dla zawodników będą umieszczane na stronie <https://portal.sailingnet.pl/regaty/puchar-michala-szrednickiego--2024?info=o-regatach>
- 3.2 Dodatkową formą komunikacji z osobami wspierającymi będzie grupa naWhatsappie, do której dołączyć można poprzez link: <https://chat.whatsapp.com/JtAv6iNoooLJNuUZAfK2r>
- 3.3 Sygnały podawane na brzegu będą wystawiane na maszcie sygnałowym znajdującym się na terenie Portu Jachtowego w Pucku.
- 3.4 Gdy flaga AP jest wystawiona na brzegu, sygnał „1 minuta” zostaje zastąpiony przez „nie wcześniej niż 20 minut”. Zmienia to sygnał AP w Sygnałach Wyścigu PRŻ.
- 3.5 [NP][DP] Flaga AP nad H wystawiona na brzegu oznacza: „Wszystkie nierozpoczęte wyścigi są odroczone. Jachtom nie wolno opuszczać portu.” Zmienia to sygnał AP nad H w Sygnałach Wyścigu PRŻ.

### **4. ZMIANY W INSTRUKCJI ŻEGLUGI**

- 4.1 Wszelkie zmiany w Instrukcji Żeglugi będą ogłaszane 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 21:00 w dniu poprzedzającym jej obowiązywanie.



## 5. Format i punktacja

- 5.1 Dla klasy FWF regaty składają się z serii podstawowej, która może zawierać wyścigi rozgrywane w formacie course racingu
- 5.2 Dla klasy Słalom regaty składają się z pojedynczej serii wyścigów, która może zawierać wyścigi rozgrywane w formacie Słalom
- 5.3 W przypadku zarzutu błędu w opublikowanych wynikach wyścigu lub serii wyścigów, jacht musi wypełnić formularz z prośbą o sprostowanie wyniku dostępny w biurze regat
- 5.4 Najgorsze wyniki serii podstawowej odrzucane będą zgodnie z poniższą tabelą:

Klasa	Liczba wyścigów	Liczba odrzucanych wyników
FWF, Słalom	1-3	0
	3-7	1
	8-12	2

## 6. PLAN CZASOWY WYŚCIGÓW

- 6.1 Wyścigi planowane są jak poniżej:

		<b>FWF, Słalom</b>
Czwartek	12:00	6 wyścigów
Piątek	TBC	6 wyścigów
Sobota	TBC	6 wyścigów

- 6.2 Odprawa dla trenerów i zawodników odbędzie się pierwszego dnia regat o godzinie 11:00 przy biurze regat surfbar AGBay
- 6.3 Wyścigi nierozegrane w danym dniu mogą zostać rozegrane w kolejnych dniach, jeśli komisja regatowa tak zdecyduje.

## 7. FLAGI I OZNACZENIA KLAS

Klasa	Flaga
FWF S, M, GM	Flaga szara z logo FF
Słalom Junior młodszy ( U17 )	Flaga niebieska z logo FF
Słalom	Flaga żółta z logo FF



## 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.

8.2 Trasy będą sygnalizowane na tablicy wystawionej na statku startu.

## 9. ZNAKI

9.1 Znakami trasy FWF, Slalom będą żółte „piramidy”

9.2 Znakami startu FWF, Slalom będą: statek komisji regatowej i żółta boja (cygaro).

9.3 Znakami mety FWF, Slalom będą statek komisji regatowej i żółta boja (cygaro)

9.4 Bramka może zostać zastąpiona pojedynczym znakiem, który należy okrążyć lewą burtą.

## 10. START

10.1 Stosowana będzie poniższa procedura startowa. Zmienia to PRŻ B3 26.1 i 26.2.

<i>Minuty do sygnału startu</i>	<i>Sygnal optyczny</i>	<i>Sygnal dźwiękowy</i>	<i>Znaczenie</i>
3	Flaga klasy	Jeden	Sygnal ostrzeżenia
2	Flaga przygotowania	Jeden	Sygnal przygotowania
1	Opuszczenie flagi przygotowania	Jeden długi	Jedna minuta
0	Opuszczenie flagi klasy	Jeden	Sygnal startu

10.2 Aby zawiadomić jachty, że wyścig lub seria wyścigów wkrótce się rozpocznie, co najmniej 2 minuty przed podaniem sygnału ostrzeżenia zostanie wystawiona flaga pomarańczowa wraz z pojedynczym sygnałem dźwiękowym.

10.3 Linia startu przebiegać będzie pomiędzy pomarańczową flagą i kursową stroną znaku startu.

10.4 Deski, których sygnał ostrzeżenia nie został jeszcze podany, muszą unikać przebywania w polu startowym. Pole startowe wyznacza obszar rozciągający się w odległości 75 metrów w każdym kierunku od linii startu i jej znaków. [DP][NP]

10.5 Deska, która wystartuje później niż 2 minuty (1 minuta dla slalomu) po sygnale startu dla jej grupy będzie sklasyfikowana jako DNS. Niniejszy punkt zmienia PRŻ A4 i A5.

10.6 Przy startach na półwietrze, deska nie będąca w wyścigu nie może żeglować po nawietrznej obszarze, gdzie mogą znajdować się deski będące w wyścigu. [DP]

## 11. META

Linia mety przebiegać będzie między masztem z niebieską flagą na statku mety i znakiem mety.



## 12. LIMIT CZASU I PLANOWANY CZAS WYŚCIGU

12.1 Obowiązuje następujący limit czasu i planowany czas trwania wyścigu:

Dyscyplina	Target	Limit czasu	Zamknięcie mety
Course Racing			
FWF S,M,GM,W	12-15	25	10
Slalom			
Slalom	3-4	6	3
Slalom U17	3-4	6	6

12.2 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 Formularze prośby o rozpatrywanie są dostępne w biurze regat znajdującym się Surfbarze AG Bay na zielonej plaży obok portu jachtowego Puck, gdzie należy składać je przed upływem limitu czasu składania protestów i próśb o zadośćuczynienie.
- 13.2 Dla wszystkich grup czas składania protestów wynosi 60 minut po tym jak ostatnia deska ukończyła ostatni wyścig w danym dniu lub po tym jak komisja regatowa zasygnalizuje, że 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 20 minut po zakończeniu czasu składania protestów. Rozpatrywania będą odbywać się w pokoju zespołu protestowego, począwszy od godziny podanej na zestawieniu.
- 13.4 Kara za złamanie przepisów klasowych, przepisów Dodatku G PRŻ oraz przepisów oznaczonych [DP] może być mniejsza niż dyskwalifikacja.

## 14. PRZEPISY BEZPIECZEŃSTWA [NP] [DP]

- 14.1 Deska, która wycofa się z wyścigu musi jak najszybciej powiadomić o tym komisję regatową.
- 14.2 Deska, która nie wychodzi na wodę musi jak najszybciej powiadomić o tym komisję regatową.

## 15. ZMIANA WYPOSAŻENIA [DP]

- 15.1 Wymiana uszkodzonego lub utraconego wyposażenia jest niedozwolona bez zgody komisji pomiarowej. Prośby o wymianę muszą być składane do komisji pomiarowej przy pierwszej nadarzającej się okazji.

## 16. ŁODZIE OSÓB WSPIERAJĄCYCH

- 16.1 Osoby wspierające muszą przebywać na zewnątrz obszaru, na którym jachty się ścigają w odległości nie mniejszej niż 50 m od najbliższego jachtu będącego 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 jachtu w wyścigu.
- 16.3 Gdy osoby wspierające udzielają pomocy osobie w niebezpieczeństwie, powyższe zapisy nie mają zastosowania.



## 17. Ubezpieczenie

17. Każda uczestnicząca deska musi posiadać na czas regat ważne ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej (OC) w minimalnej kwocie gwarancyjnej w wysokości 1 500 000 EUR lub wartości równoważnej

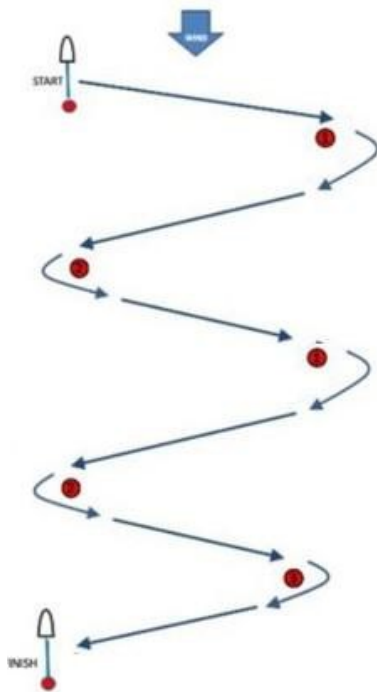
## 18. ZASTRZEŻENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI [NP]

Wszyscy uczestnicy biorą udział w regatach na własną odpowiedzialność.

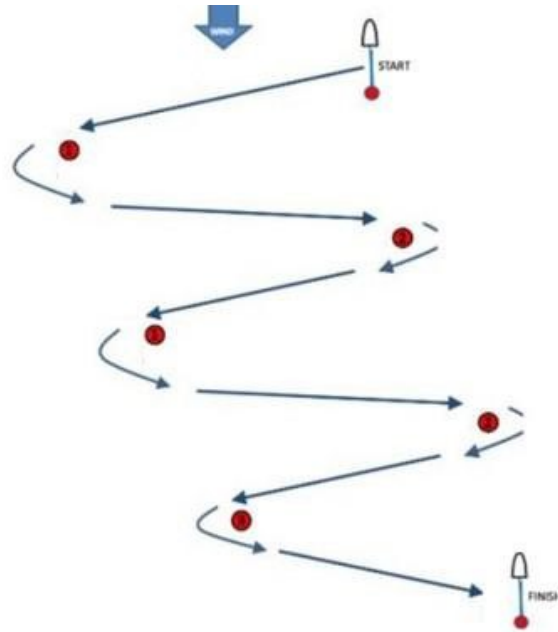
Żadna z czynności wykonana lub nie wykonana przez Organizatorów nie zwalnia uczestników regat od ponoszenia odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę spowodowaną przez zawodnika jachtu lub deski wynikającą z udziału w regatach.

### Trasa Slalom

Trasa: SP



Trasa: SS

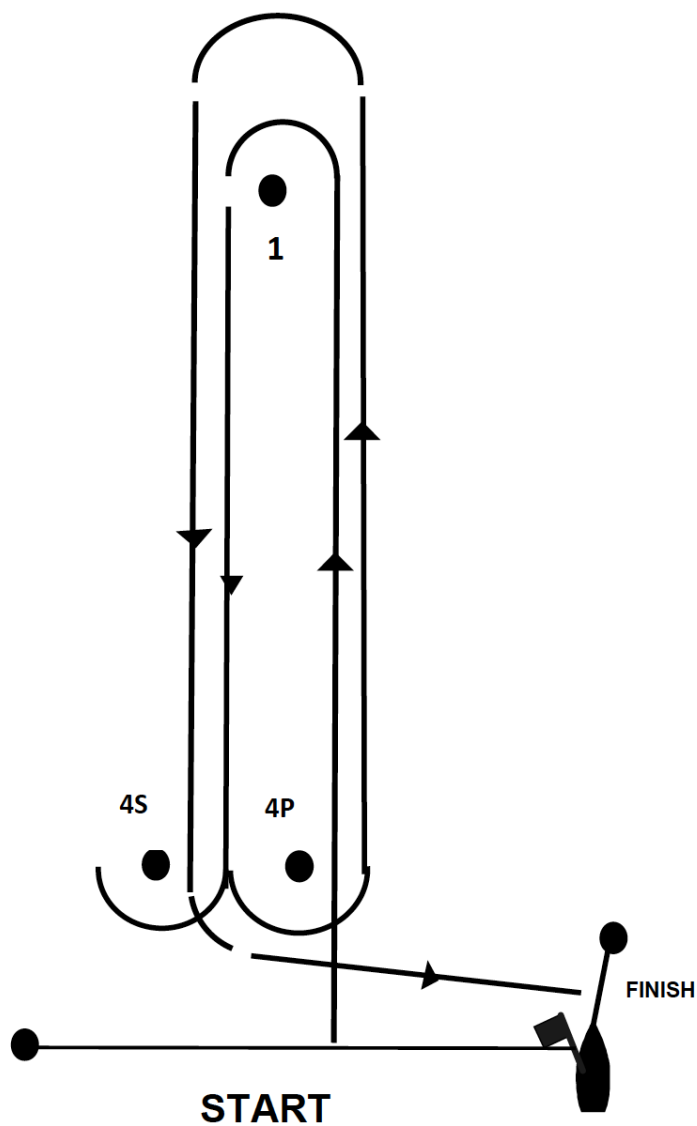


Kolejność okrążania znaków
----------------------------

Start – 1- 2 - 3 – 4 – 5 - Meta
---------------------------------



Trasa Course Race ( FWF )



START - 1 - 4S/4P - 1 - 4P - FINISH

