



INSTRUKCJA ŻEGLUGI DLA SYSTEMU WYZWAŃ MECZOWYCH POL-VSC

1. Podstawowe zasady

- 1.1 We wszystkich meczach rozgrywanych w ramach POL-VSC obowiązują przepisy ISAF 2009-2012 wraz z Dodatkiem C.
- 1.2 Obowiązuje system sędziowania Nadeo z możliwością anulowania kary opisanej w punkcie 8.
- 1.3 Obowiązuje procedura protestowa opisana w punkcie 9.

2. Jachty i Żagle

- 2.1 Oficjalną klasą jachtów jest klasa **ACC 32**.
- 2.2 W meczach dozwolone jest używanie dowolnych skinów.
- 2.3 W żadnym momencie po sygnale przygotowania, do momentu kiedy jacht wystartuje nie jest dozwolone używanie spinakera.

3. System Wyzwań

- 3.1 Gracz może rzucić wyzwanie tylko graczowi aktualnie znajdującemu się 1 pozycję wyżej w rankingu (drabince).
- 3.2 Prawo do rzucenia kolejnego wyzwania, może posiadać tylko gracz, który wygrał swoje poprzednie wyzwanie (za wyjątkiem sytuacji opisanych w punkcie 3.5).
- 3.3 Jeśli w drabince jest aktualnie 2 lub więcej sąsiadujących ze sobą graczy, którzy wygrali swoje poprzednie wyzwanie, przywilej do rzucenia kolejnego wyzwania należy się w pierwszej kolejności graczowi aktualnie sklasyfikowanemu wyżej w drabince. Jednakże przywilej ten obowiązuje nie dłużej niż 7 dni licząc od daty ukończenia jego poprzedniego wyzwania. Przywilej ten nie dotyczy również aktualnego lidera drabinki.
- 3.4 Gracz, który przegrał swój ostatni pojedynek czeka aż zostanie wyzwany (za wyjątkiem sytuacji opisanych w p. 3.5).
- 3.5 Wyjątki od reguł 3.2 i 3.4:
 - 3.5.1 Gracz pojawiający się w rankingu po raz pierwszy ma prawo rzucić wyzwanie graczowi, aktualnie sklasyfikowanemu na ostatnim miejscu drabince
 - 3.5.2 Gdy w drabince jest jednocześnie dwóch (lub więcej) graczy sąsiadujących ze sobą w rankingu, którzy dodatkowo obaj przegrali swoje wyzwania, a od ostatniego wyzwania w którym udział wziął którykolwiek z nich upłynęło więcej niż 7 dni, liczonych od późniejszego spośród dwóch tych wyzwań, gracze tacy mogą rozegrać wyzwanie między sobą a wyzywającym tutaj jest gracz sklasyfikowany niżej.
- 3.6 W przypadku wygranej gracza wyzywającego awansuje on 1 pozycję w górę a gracz wyzwany spada o 1 pozycję.
- 3.7 W przypadku przegranej gracza wyzywającego, spada on 1 pozycję w dół a zwycięski gracz wyzwany jedynie utrzymuje swoją pozycję.
- 3.8 Każdy z graczy może być uczestnikiem nie więcej niż jednego wyzwania.

4. Czas i Terminy

- 4.1 Rejestracja wyzwań odbywa się po rzuceniu wyzwania po wybraniu opcji **Rzuć Wyzwanie** poprzez automatyczne założenie stosownego wątku w dziale **SYSTEM WYZWAŃ**. Wyzwany gracz zostanie o tym fakcie dodatkowo powiadomiony pocztą e-mail, wysłaną przez System Wyzwań na adres e-mail podany przez niego przy rejestracji na forum POL-VSC.

- 4.2 Wyzwanie powinno być ukończone w terminie 7 dni od daty rzucenia wyzwania.
- 4.3 Czas trwania wyzwania może zostać przedłużony przez wyzwanego poprzez opcję **Przedłuż Wyzwanie**.
Przedłużenie przesunie termin wyzwania o 7 dni licząc od momentu przedłużenia.
- 4.4 W przypadku gdy wyzwany nie podejmie wyzwania, wynik sesji rozstrzygany jest w stosunku 3:0 na korzyść wyzywającego. Wynik ten przyjmuje się też kiedy nie uda się zakończyć wyzwania w terminie, a nie będzie możliwe jednoznaczne określenie winnego.
- 4.5 W przypadku gdy wyzywający nie pojawi się na starcie do wyzwania w ustalonym przez strony czasie, wynik sesji rozstrzygany jest w stosunku 3:0 na korzyść wyzwanego.
- 4.6 Gracz wyzywający może anulować swoje wyzwanie w terminie do 7 dni od rzucenia wyzwania.
- 4.7 Po anulowaniu wyzwania gracz anulujący wyzwanie traci prawo do wyzywania zawodników na 7 dni.
- 4.8 Jeśli zawodnik przegra dwie kolejne sesje na podstawie punktu 4.5 zostaje automatycznie wyrejestrowany z drabinki meczowej.

5. Sesje Wyzwań

- 5.1 Sesje będą rozgrywane w formacie **do 2 wygranych meczów**. "Best of three"
- 5.2 W wyścigach nr 1 oraz nr 2 koniec linii startowej do której gracz jest przypisany musi nastąpić zamiennie.
Odpowiednią stronę w wyścigu nr 3 ustala algorytm gry.
- 5.3 Wynik sesji rejestruje zwycięzca w dziale Match-Racing edytując wynik stosownego wyzwania.
- 5.4 Wprowadzony wynik może być zaakceptowany bądź odrzucony przez stronę przeciwną. W przypadku odrzucenia, sytuacja będzie rozstrzygnięta przez KF.
- 5.5 Aktualizacja wyników rankingu wyzwań odbywa się automatycznie tuż po zaakceptowaniu wyników wyzwania.
- 5.6 W przypadku odstępstw graczy od w.w. reguł sytuacje będą rozpatrywane przez KF na wniosek gracza.

6. Mapy

- 6.1 Oficjalnymi trasami wyścigów są tylko i wyłącznie trasy dostarczane przez **POL-VSC**.
- 6.2 Obowiązuje następująca procedura startowa:

Czas w minutach	Znaczenie
8	Sygnal Uwaga
6	Sygnal Ostrzeżenia
5	Sygnal Przygotowania
3	Koniec przedstartowego czasu na wejście
0	Start

- 6.3 Prawo wyboru map ma gracz wyzwany.

7. Problemy telekomunikacyjne

- 7.1 Działanie w przypadku rozłączenia graczy.
- 7.1.1 Gdy sytuacja w biegu jest jednoznaczna i pozwala wyłonić zwycięzcę wynik ustalany jest na podstawie oświadczeń obu stron.
- 7.1.2 Gdy sytuacja nie jest jednoznaczna wyścig musi być powtórzony w całości.
- 7.1.3 W przypadku wątpliwości, co do jednoznaczności sytuacji, strony powinny zgłosić wniosek o rozpatrzenie sytuacji do Komisji Protestowej MR w stosownym wątku, przedstawiając powtórkę wyścigu.
- 7.2 W przypadku wystąpienia lagów, które mają znaczący wpływ na wynik meczu należy powtórzyć go w całości.

8. Anulowanie kar

- 8.1 Za każdym razem, gdy zawodnik uzna, że nałożona na niego kara przez Nadeo jest niesłuszna może prosić o jej anulowanie.
- 8.2 Zawodnik poproszony o anulowanie kary, ma obowiązek ją anulować. Zawodnik odmawiający anulowania, bądź nieudzielający odpowiedzi, będzie uznany w wyścigu jako przegrany.

9. Procedura protestowa

- 9.1** Za każdym razem, gdy zawodnik uzna, że jego przeciwnik popełnił naruszenie przepisów i powinien otrzymać karę może zgłosić protest, pisząc na czacie gry 'p' lub 'protest'.
- 9.2** Zawodnik wobec którego złożony został protest ma obowiązek niezwłocznie odpowiedzieć na czacie gry 'y' jeśli akceptuje karę lub 'n' jeśli odmawia przyjęcia kary. Brak odpowiedzi bezpośrednio po złożonym proteście będzie traktowany jako odmowa.
- 9.3** Kara przyjęta według zasad procedury protestowej opisanej w punkcie 9 jest równoważna karze nałożonej przez nadeo.
- 9.4** Jeżeli w wyścigu zaistniała sytuacja sporna, po jego zakończeniu zawodnicy powinni przeanalizować powtórki i uzgodnić wynik meczu.
- 9.5** Jeżeli, mimo analizy i dyskusji, zawodnicy nie mogą dojść do porozumienia, strona przegrywająca wyścig (i protestująca) może zgłosić protest do Komisji Protestowej poprzez założenie nowego wątku na forum, jednakże nie później, niż 24 godziny od czasu zakończenia wyścigu, którego incydent dotyczy.
- 9.6** Protest powinien zawierać: Nazwy jachtów protestującego i protestowanego; screenshot dokumentujący złożenie protestu i odpowiedź (akceptację, bądź odmowę) ze strony przeciwnika, replay z wyścigu; opis sytuacji; swoje krótkie stanowisko w tej sprawie.
- 9.7** Zawodnik protestowany ma prawo do obrony w wątku protestowym, jednakże nie później niż 24 godziny od czasu złożenia protestu.
- 9.8** Werdykty Komisji Protestowej są ostateczne. Nie przewiduje się procedury odwoławczej.
- 9.9** W skład Komisji Protestowej wchodzi użytkownicy forum wchodzący w skład grupy "Komisja Protestowa MR".