

Instrukcja Żeglugi

Polish Virtual Match Tour

Słownik:

Round Robin - cykl eliminacyjny turnieju meczowego

Załoga, Zawodnik - oznacza sternika, zespół lub jacht.

Grupa meczy (flight) - oznacza dwa lub więcej meczy rozgrywanych w tej samej sekwencji startowej.

sesja, spotkanie - patrz: grupa meczy

mecz - pojedynczy wyścig między dwoma zawodnikami.

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 10.
- 1.4 W żadnym momencie po sygnale przygotowania, do momentu kiedy jacht wystartuje nie jest dozwolone używanie spinakera.

2.Jachty i Żagle

- 2.1 Oficjalną klasą jachtów jest klasa **ACC32**
- 2.2 W meczach dozwolone jest używanie dowolnych skinów.

3. Round Robin:

- 3.1 Liczba zgłoszonych załóg mniejsza lub równa 11.
 - 3.1.1 Round Robin rozegrane zostanie w jednej grupie.
 - 3.1.2 W Round Robin rywalizacja odbędzie się na zasadzie “każdy z każdym” - po 2 mecze między każdą z załóg w grupie.
 - 3.1.3 Do fazy finałowej awansują 4 najwyżej sklasyfikowane załogi.
- 3.2 Liczba zgłoszonych załóg większa niż 11 i mniejsza niż 24.
 - 3.2.1 Round Robin rozegrane zostanie w dwóch grupach (A i B).
 - 3.2.2 W Round Robin rywalizacja odbędzie się na zasadzie “każdy z każdym” - po 2 mecze między każdą z załóg w grupie.
 - 3.2.3 Do fazy finałowej awansują po 2 najlepsze załogi z każdej grupy.
- 3.3 Liczba zgłoszonych załóg większa niż 23.
 - 3.3.1 Round Robin rozegrane zostanie w 4 grupach (A, B, C i D).
 - 3.3.2 W Round Robin rywalizacja odbędzie się na zasadzie “każdy z każdym” - po 2 mecze między każdą z załóg w grupie.
 - 3.3.3 Do fazy finałowej awansują po 2 najlepsze załogi z każdej grupy.
- 3.4 Zasady tworzenia grup

3.4.1 Grupy zostaną utworzone na podstawie aktualnej klasyfikacji “Polish Virtual Match Tour”, zgodnie z poniższym schematem:

3.4.2 Dwie grupy:

Grupa A: 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20,21

Grupa B: 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19,22,23

3.4.3 Cztery grupy:

Grupa A: 1,8,9,16,17,24,25

Grupa B: 2,7,10,15,18,23,26

Grupa C: 3,6,11,14,19,22,27

Grupa D: 4,5,12,13,20,21,28

itd.

3.4.4 Gracze nie klasyfikowani w “Polish Virtual Match Racing Tour” do grup zostaną przydzieleni wg klasyfikacji “Systemu wyzwań Polish Virtual Sailing Club” (drabinka meczowa).

3.4.5 Gracze nie klasyfikowani w wyżej wymienionych rozgrywkach meczowych do grup zostaną przydzieleni losowo.

3.5 Załoga, która wygrała mecz otrzymuje 2 punkty, załoga przegrana otrzymuje 1 punkt (za wyjątkiem opisanym w punkcie 5.3).

3.6 Klasyfikacja w grupie zostanie ustalona na podstawie sumy zdobytych punktów przez poszczególne załogi.

3.7 Ta sama ilość punktów w klasyfikacji w grupie.

3.7.1 W przypadku zdobycia tej samej ilości punktów przez dwie załogi w grupie, o kolejności w klasyfikacji decyduje bilans bezpośrednich meczy załóg.

3.7.2 Jeśli bilans bezpośrednich meczy między załogami jest remisowy, o kolejności w klasyfikacji decyduje wynik ostatniego z nich.

4. Faza Finałowa

4.1 Liczba załóg zgłoszonych do turnieju jest mniejsza lub równa 11

4.1.1 Faza Finałowa składa się z półfinałów i finałów.

4.1.2 Półfinały zostaną rozegrane według następującej formuły:

Półfinał 1: Pierwsza załoga z Round Robin wybiera przeciwnika do rundy półfinałowej;

Półfinał 2: Dwie pozostałe załogi zakwalifikowane do Fazy Finałowej.

4.1.4 Zwycięzcy półfinałów awansują do Finału, przegrani walczą między sobą o 3 miejsce.

4.2 Liczba załóg zgłoszonych do turnieju większa niż 11 i mniejsza niż 24.

4.2.1 Faza Finałowa składa się z półfinałów i finałów.

4.2.2 Półfinały zostaną rozegrane według następującej formuły:

Półfinał 1: Zwycięzca grupy A przeciwko drugiej załodze grupy B;

Półfinał 2: zwycięzca grupy B przeciwko drugiej załodze grupy A.

4.2.4 Zwycięzcy półfinałów awansują do Finału, przegrani walczą między sobą o 3 miejsce.

4.3 Liczba załóg zgłoszonych do turnieju większa niż 23.

4.3.1 Faza Finałowa składa się z: ćwierćfinałów, półfinałów i finałów.

4.3.2 Ćwierćfinały zostaną rozegrane według następującej formuły:

Ćwierćfinał 1: zwycięzca załoga z grupy A przeciwko drugiej załodze grupy B;

Ćwierćfinał 2: zwycięzca załoga z grupy B przeciwko drugiej załodze grupy A;

Ćwierćfinał 3: zwycięzca załoga grupy C przeciwko drugiej załodze grupy D;

Ćwierćfinał 4: zwycięzca załoga grupy D przeciwko drugiej załodze grupy C.

4.3.3 Półfinały zostaną rozegrane według następującej formuły:

Półfinał 1: zwycięzca pierwszego ćwierćfinału przeciwko zwycięzcy czwartego

Półfinał 2: zwycięzca drugiego półfinału przeciwko zwycięzcy trzeciego.

- 4.3.4 Zwycięzcy półfinałów awansują do Finału, przegrani walczą między sobą o 3 miejsce.
- 4.4 W fazie finałowej załogi rywalizują do 3 wygranych meczy - "Best of five".

5. Czas i Terminy

- 5.1 Terminy rozgrywania poszczególnych etapów turnieju zostaną podane w dokumencie **Zawiadomienie o Regatach PVMT**.
- 5.2 Gracze umawiają się między sobą na wyścigi na forum klubu **POL-VSC** w dziale **Polish Virtual Match Race Tour**, podając swoją dyspozycyjność w odpowiednim wątku.
- 5.3 W przypadku gdy jeden z uczestników nie pojawi się na starcie do wyścigu w ustalonym przez strony czasie, wynik meczu rozstrzygany jest w stosunku 2:0 na korzyść jego przeciwnika.
- 5.4 Jeżeli załogi nie rozegrają między sobą meczy w terminie podanym w Zawiadomieniu o Regatach, walkower będzie rozstrzygany według następujących zasad:
- 5.4.1 Podstawą do ustalenia wyniku nierozegranych meczy są jedynie informacje umieszczone przez załogi na forum POL-VSC w odpowiednim wątku.
 - 5.4.2 Jeżeli tylko jedna ze stron wykazała aktywność na forum, walkower zostanie przyznany na jej korzyść w stosunku 2:0.
 - 5.4.3 Jeżeli żadna ze stron nie wykazała aktywności na forum, mecz zostanie rozstrzygnięty wynikiem: 0:0.
 - 5.4.4 Jeżeli obie strony wykazały aktywność na forum o wyniku meczu decydować będzie Komisja Protestowa MR.
 - 5.4.5 Załoga która w czasie trwania Round Robin nie przeplynęła minimum połowy swoich meczy, zostaje wykluczona z turnieju i wszystkie jej mecze zostaną uznane jako walkower 2:0.
- 5.5 W przypadku gdy uczestnik w ciągu 7 dni od momentu rozpoczęcia się turnieju, nie wykaże żadnej aktywności, może on decyzją Komisji Protestowej MR zostać usunięty z turnieju.
- 5.6 Jeśli zawodnik dwukrotnie zostanie usunięty z turnieju na podstawie punktu 5.4, zostanie on zawieszony w całym cyklu **PVMT**.
- 5.6.1 Decyzje o odwołaniu zawieszenia podejmuje Komisja Protestowa MR.

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 Round Robin

- 6.3.1 W ramach "dwumeczu" jedna załoga wybiera mapę na pierwszy mecz, druga załoga na drugi mecz.
- 6.3.2 Pierwszeństwo wyboru mapy ma załoga umieszczona wyżej na liście startowej.

6.4 Ćwierćfinały

6.4.1 Mapy na mecze 1,3 i 5 wybierają załogi, które w Round Robin zajęły drugie miejsce w swojej grupie.

Półfinały

6.5.1 Mapy na mecze 1,3 i 5 wybiera załoga, która zajmowała gorszą pozycję w Round Robin, w przypadku gdy obie załogi zajmowały takie samo miejsce, przywilej ten przysługuje zwycięzcom 1 oraz 3 ćwierćfinału.

6.6 Finały

6.6.1 Mapy na mecze 1,3 i 5 wybiera załoga, która zajmowała gorszą pozycję w Round Robin. W przypadku gdy obie załogi zajmowały takie samo miejsce, przywilej ten przysługuje zwycięzcy pierwszego półfinału.

7. Rozgrywanie meczy

7.1 Załoga wybierająca mapę zawsze startuje z pinu.

7.2 Wynik meczu rejestruje zwycięzca, klikając 'zarejestruj zwycięstwo' w odpowiednim wyścigu w ramach grupy w dziale 'puchary' na stronie POL-VSC. Wyścig skipper1 vs skipper2 oznacza, że skipper1 płynął z komisji, a skipper2 z pinu.

7.3 Wprowadzony wynik musi być zaakceptowany bądź odrzucony przez stronę przeciwną. W przypadku odrzucenia, sytuacja będzie rozstrzygnięta przez Komisję Protestową MR.

7.4 W przypadku odstępstw załóg od w.w. reguł sytuacje będą rozpatrywane przez Komisję Protestową MR.

8. Problemy telekomunikacyjne

8.1 Działanie w przypadku rozłączenia graczy.

8.1.1 Gdy sytuacja w biegu jest jednoznaczna i pozwala wyłonić zwycięzcę wynik ustalany jest na podstawie oświadczeń obu stron

8.1.2 Gdy sytuacja nie jest jednoznaczna wyścig musi być powtórzony w całości.

8.1.3 W przypadku wątpliwości, co do jednoznaczności sytuacji, strony powinny zgłosić wniosek o rozpatrzenie sytuacji do Komisji Protestowej MR w stosownym wątku, przedstawiając powtórkę wyścigu.

8.2 W przypadku wystąpienia lagów, które mają znaczący wpływ na wynik meczu należy powtórzyć go w całości.

9. Anulowanie kar

9.1 Za każdym razem, gdy załoga uzna, że nałożona na nią kara przez Nadeo jest niesłuszna może prosić o jej anulowanie.

9.2 Załoga poproszona o anulowanie kary, ma obowiązek ją anulować. Załoga odmawiająca anulowania, bądź nie udzielająca odpowiedzi, będzie uznana w wyścigu jako przegrana.

10. Procedura protestowa

10.1 Za każdym razem, gdy załoga uzna, że jej przeciwnik popełnił naruszenie przepisów i powinien otrzymać karę może zgłosić protest, pisząc na czacie gry 'p' lub 'protest'.

10.2 Załoga wobec której 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.

10.3 Kara przyjęta według zasad procedury protestowej opisanej w punkcie 10 jest równoważna karze nałożonej przez nadeo.

10.4 Załoga, która uważa że wobec niej został złamany przepis 2 RRS, może złożyć protest. Wykręcenie karnego obrotu nie zwalnia w takim przypadku od bycia stroną w proteście.

- 10.5** Jeżeli w wyścigu zaistniała sytuacja sporna, po jego zakończeniu załogi powinny przeanalizować powtórki i uzgodnić wynik meczu.
- 10.6** Jeżeli, mimo analizy i dyskusji, załogi 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.
- 10.7** Protest powinien zawierać: Nazwy jachtów protestującego i protestowanego; screenshot dokumentujący złożenie protestu i odpowiedź (akceptację, bądź odmowę) ze strony przeciwnika jeśli takowa została udzielona, replay z wyścigu; opis sytuacji; swoje krótkie stanowisko w tej sprawie.
- 10.8** Zawodnik protestowany ma prawo do obrony w wątku protestowym, jednakże nie później niż 24 godziny od czasu złożenia protestu.
- 10.9** Werdykty Komisji Protestowej są ostateczne. Nie przewiduje się procedury odwoławczej.
- 10.10** W skład Komisji Protestowej wchodzi użytkownicy forum wchodzący w skład grupy "Komisja Protestowa MR".