

Inbjudan till SM i e-segling 2024

Datum:

Kvaltävling 1: 10 januari
Kvaltävling 2: 17 januari
Kvaltävling 3: 24 januari
Kvaltävling 4: 7 februari
Kvaltävling 5: 14 februari
Kvaltävling 6: 21 februari
Final: söndag 10 mars

Plats: Virtual Regatta Inshore

Båtklasser: J/70, Offshore Racer, Fareast 28r, 49er och F50

Arrangör: Svenska Seglarförbundet

1. Regler

1.1 Tävlingen genomförs med applikationen Virtual Regatta Inshore på dator, surfplatta eller smartphone och Virtual Racing Rules of Sailing med de regler och villkor som framgår av det programmet samt denna inbjudan.

1.2 Seglingsföreskrifter för finalen med mer detaljerade villkor och tidpunkter kommer att ges ut cirka en vecka före finalen. Seglingsföreskrifterna skickas via e-post till kvalificerade deltagare i finalen.

2. Villkor för att delta

2.1 Tävlingen genomförs i öppen klass och en tävlande ska vara svensk medborgare. Tävlande som är kvalificerad till finaltävlingen ska vara medlem av en klubb ansluten till Svenska Seglarförbundet.

2.2 Den tävlande får inte, under hela mästerskapsserien, använda mer än en profil i Virtual Regatta. Profilen ska innehålla korrekta personuppgifter med namn, kontaktuppgifter, kön och ålder.

2.3 Inga elektroniska hjälpmedel eller funktioner får användas, utöver de som finns i programmet.

2.4 Varje tävlande är själv ansvarig för de kostnader eller konsekvenser som kan uppstå vid användandet av applikationen.

3. Anmälan

3.1 Anmälan för deltagande i en kvaltävling ska göras via Sailarena tidigast måndagen före och senast sex timmar innan tävlingen. Anmälan ska innehålla för- och efternamn, e-postadress, telefonnummer, födelseår och användarnamn i Virtual Regatta. Tävlade som har medlemskap i en klubb ansluten till SSF bör ange det.

3.2 Arrangören kan komma att begränsa antalet deltagare per kvaltävling och då tillämpas principen "först till kvarn".

4. Registrering

4.1 Inloggning till en kappsegling kan ske cirka tre minuter före start och bör vara gjord senast en minut före start. Inloggning efter start av kappsegling är inte möjligt.

5. Tidsprogram

5.1 För respektive kvaltävling gäller följande:

20:00 Start kappsegling 1

20:15 Start kappsegling 2

20:30 Start kappsegling 3

20.45 Start kappsegling 4

21.00 Start kappsegling 5

5.2 Tiderna är exakta och kommer bara ändras om det uppstår tekniska problem hos arrangören. Eventuella ändringar meddelas via [Twitch](#), Swedish esailing.

6. Genomförande

- 6.1 Tävlingen är ett Svenskt Mästerskap i e-segling som genomförs med applikationen Virtual Regatta Inshore. Sex kvaltävlingar är planerade i en kvalomgång med vardera fem kappseglingar. Därefter avgörs mästerskapet med en final för de 14 bästa tävlade efter kvaltävlingarna samt 6 wildcards som tävlingsledningen förbehåller sig rätten att dela ut.
- 6.2 Varje kappsegling har ett max startfält på 20 tävlade. Om fler än 20 tävlade deltar på en kvaltävling kommer indelning i grupper att ske. Vid första kvaltävlingen lottas de tävlade till olika grupper. På de följande kvaltävlingarna baseras gruppindelningen på resultat/ranking, men nya tävlade lottas till grupp.

- 6.3 Kappseglingarna genomförs med s.k. racekoder som skickas ut via e-post senast en timme före start. Dessa racekoder är unika för varje grupp och är samma för alla kappseglingar om ej annat meddelas via Twitch.
- 6.4 För att delta i en kappsegling ska den tävlande logga in via Custom Race och därefter klicka på den stora gröna knappen. I dialogrutan skriver man in den tilldelade racekoden.
- 6.5 Varje grupp kommer att döpas enligt "SM e-segling 1", "SM e-segling 2" osv.
-

7. Banan

7.1 Banan i Virtual Regatta Inshore är en kryss/läns-bana med start på kryss och målgång på undanvind. När båtklassen F50 används har banan en halvindsstart. Plats kan variera mellan kvältävlingarna. Vind kan variera.

8. Protester och straff

8.1 Varje kappsegling döms enligt programvarans villkor och dessa beslut eller åtgärder kan inte ändras eller överklagas.

8.2 Tävlände som bryter mot villkoren i denna inbjudan eller mot grundläggande principer om sportsmannaanda kan komma att uteslutas från hela mästerskapsserien eller tilldelas annat straff enligt beslut av SSF:s e-tävlingskommitté.

9. Poängberäkning

- 9.1 Poängberäkning enligt KSR Appendix A gäller för respektive kvältävling samt för hela kvalomgången. För kvalomgången gäller att varje genomförd kappsegling adderas, men Appendix A2.1 ändras så att de sex kappseglingar får räknas bort.
- 9.2 KSR A5.2 ändras så att en båt som inte kommer till start, inte går i mål eller diskvalificeras ges 21 poäng.
-

10. Ändringar av inbjudan

- 10.1 Ändringar av denna inbjudan kommer att skickas via e-post till anmälda deltagare senast 1 timme innan kvältävlingen det berör.
- 10.2 Ändringar av koder, grupper eller liknande kan göras även efter utsatt tid i 10.1 och det kommer i sådana fall att kommuniceras via [Twitch](#), Swedish esailing.
-

11. Priser

- 11.1 De tre bästa tävlande i finalen erhåller nyttopriser från Svenska Seglarförbundets samarbetspartners.
- 11.2 För utdelning av mästerskapstecken tillämpas SSF:s Tävlingsreglemente 2024, kapitel 8 Mästerskap.
- 11.3 Vinnaren av svenskt mästerskap är inbjuden till regattan Seglingens Mästare enligt de villkor som framgår av den regattans inbjudan. Anmälan

till Seglingens Mästare ska göras i Sailarena senast 14 dagar efter att finalen i det svenska mästerskapet har genomförts.

12. Mediarättigheter och upphovsrätt

12.1 Genom att delta i regattan godkänner den tävlande att Svenska Seglarförbundet och dess samarbetspartners, utan kompensation, har rätt att fritt använda och publicera bild-, video- och ljudupptagning från regattan. Detta gäller även bild-, video- och ljudupptagning som rapporterats av tredje person.

2023-12-25

Kontakt

e-segling@ssf.se

Info finns även på Seglarförbundets hemsida.