

Inbjudan och villkor för SM-final i e-segling 2022

Datum: Lördag 2 juli 2022

Plats: Virtual Regatta Inshore. Gotland Runt Race Village, Stockholm

Tävlingens nivå: Röd

Båtklasser: J/70, Offshore Racer, Fareast 28R 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.
- 1.2 De regler och villkor som framgår av denna inbjudan gäller.

2. Villkor för att delta

- 2.1 Deltagarantalet i finalen är begränsat till 20. De 10 bäst placerade i grundomgången är kvalificerade att delta i finalen. De 10 högst rankade svenskarna på Virtual Regattas e-världsränkning per den 24 maj 2022 är kvalificerade till finalen.
- 2.2 Tävlade som kvalificerat sig till final ska vara medlem i en klubb ansluten till Svenska Seglarförbundet och vara svensk medborgare.
- 2.3 Tävlade som är kvalificerade att delta godtar de regler och villkor som anges i 1. Regler ovan samt är ansvarig för de kostnader eller andra konsekvenser som kan uppstå vid användning av applikationen.
- 2.4 Om en kvalificerad till finalen inte anmäler sig i tid kommer inbjudan att gå vidare till nästa e-seglare från grundomgången i SM i e-segling.

In partnership with



3. Anmälan

- 3.1 Anmälan till finalen ska göras senast söndagen den 19 juni, kl. 20.00 via Sailarena. Anmälan ska innehålla för- och efternamn, e-postadress, födelseår, användarnamn i Virtual Regatta och klubbtilhörighet.

4. Registrering

- 4.1 Inloggning till ett race kan sker cirka tre minuter före start och bör vara gjord senast en minut före start. Inloggning efter start av race är inte möjligt.

5. Tidsprogram

- 5.1 För finalen gäller följande:
13:45 Live-sändning startar
14:15 Start race 1
14:30 Start race 2
14:45 Start race 3
15:00 Start race 4
15:15 Start race 5
- 5.2 Tiderna är exakta och kommer bara ändras om det uppstår tekniska problem hos arrangören.

6. Genomförande

- 6.1 Tävlingen är en e-kappsegling som genomförs med applikationen Virtual Regatta Inshore.
- 6.2 Race genomförs med racekoder som skickas ut via e-post senast en timme före start.
- 6.3 För att delta i ett race ska den tävlande logga in via Custom Race och därefter klicka på den stora gröna knappen. I dialogrutan skriver man in den tilldelade racekoden.

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 seglas är banan en kryss/läns-bana med halvvindsstart.

8. Protester och straff

- 8.1 Varje race döms enligt programvarans villkor och dessa beslut eller åtgärder kan inte ändras eller överklagas.
- 8.2 Tävlande som bryter mot villkoren i denna inbjudan kan komma att tilldelas straff enligt beslut av SSF:s e-tävlingskommitté.

9. Poängberäkning

- 9.1 Lågpoängsystemet i KSR Appendix A gäller.
- 9.2 Minst tre kappseglingar ska genomföras för att tävlingen ska räknas som mästerskap.

In partnership with





10. Ändringar av inbjudan

- 10.1 Ändringar av denna inbjudan kommer att skickas via e-post till anmälda deltagare senast 1 timme innan första race.

11. Priser

- 11.1 För utdelning av mästerskapstecken tillämpas SSF:s Tävlingsreglemente 2022, kapitel 8 Mästerskap.
- 11.2 Vinnaren av svenskt mästerskap är inbjuden till tävlingen Seglingens Mästare enligt de villkor som framgår av den tävlingens inbjudan. Anmälan till Seglingens Mästare ska göras i Sailarena senast 14 dagar efter att det svenska mästerskapet har genomförts.
- 11.3 De tio bäst placerade i finalen är kvalificerade för en plats i World Championship Playoffs.

12. Mediarättigheter och upphovsrätt

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

2022-06-09

In partnership with

