

Inbjudan till Linköpings segelsällskaps klubbmästerskap i E-segling 2026

Plats: Virtual Regatta Inshore

Tävlingens nivå: Grön

Båtklasser: J/70, Offshore Racer, Star, 49er och F50

Arrangör: Linköpings Segelsällskap

Regler:

1.1 Tävlingen genomförs med applikationen Virtual Regatta Inshore på dator, surfplatta eller smartphone och Virtual Racing Rules of Sailing. Alla hjälpmedel som erbjuds i Virtual Regatta är tillåtna på deltagares egen bekostnad.

1.2 De regler och villkor som framgår av denna inbjudan gäller.

2. Villkor för att delta

2.1 För att delta behöver den tävlande vara medlem i Linköpings segelsällskap vid anmälan.

2.2 Tävlade som anmäler sig och deltar 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.

3. Anmälan

3.1 Anmälan för deltagande i deltävling genomförs i "Sailarena". Anmälan ska innehålla för- och efternamn, e-postadress, och användarnamn i Virtual Regatta och optionellt Discord.

4. Registrering

4.1 Inloggning till ett race kan ske 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 respektive deltävling gäller följande:

19:30 Start kappsegling 1

19:45 Start kappsegling 2

20:00 Start kappsegling 3

20:15 Start kappsegling 4

20:30 Start kappsegling 5

5.2 Tiderna är exakta och kommer bara ändras om det uppstår tekniska problem hos arrangören. Eventuella ändringar meddelas via Discord se separat lathund för mer information.

6. Genomförande

6.1 Tävlingen är ett klubbmästerskap i e-segling som genomförs med applikationen Virtual Regatta Inshore. Två deltävlingar är planerade i klubbmästerskapet med vardera fem race.

6.2 Varje race har ett max startfält på 20 tävlande. Om fler än 20 tävlande deltar på en deltävling kommer indelning i grupper att ske. Indelning i eventuella grupper kommer att lottas.

6.3 Race genomförs med racekoder som skickas ut via e-post senast en timme före start. Dessa racekoder är unika för varje grupp.

6.4 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.

6.5 Varje grupp kommer att döpas enligt "LSS KM 1" "LSS KM 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 båtclassen F50 används har banan en halvindsstart. Plats kan variera mellan deltävlingarna. Vind kan variera.

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 uteslutas från hela regattaserien eller tilldelas annat straff enligt beslut av LSS e-tävlingskommitté.

9. Poängberäkning

9.1 Lågpoängsystemet i KSR Appendix A gäller för de två deltävlingarna.

9.2 KSR A4.2 och A9 ändras så att en båt som inte kommer till start, inte går i mål eller diskvalificeras ges +1 poäng.

10. Ändringar av inbjudan

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