PUCHAR POLSKIEGO ZWIĄZKU ŻEGLARSKIEGO – CZ. 2

14–15 listopada 2026 r.

INSTRUKCJA ŻEGLUGI

Organizator regat: Polski Związek Żeglarski (PZŻ)
Adres: al. Ks. J. Poniatowskiego 1, 03-901 Warszawa (PGE Narodowy)
Kontakt: Tel.: +48 22 541 63 63 | E-mail: pyabiuro@pya.org.pl | Web: https://pya.org.pl
Oficjalny serwer Discord cyklu: https://discord.gg/zNjnAxaAW

1. PRZEPISY

1.1. Regaty „Puchar Polskiego Związku Żeglarskiego cz. 2" rozegrane zostaną w oparciu o platformę Virtual Regatta Inshore (https://www.virtualregatta.com/inshore-game/).

1.2. W regatach mają zastosowanie Przepisy Regatowe Żeglarstwa World Sailing (PRŻ / RRS) wraz z Przepisami Regatowymi Virtual Regatta (VRRS) oraz niniejsza Instrukcja Żeglugi (SI).

2. ZGŁOSZENIA, IDENTYFIKACJA ZAWODNIKÓW I KOMUNIKACJA

2.1. Zgłoszeń do regat należy dokonać za pośrednictwem formularza online dostępnego pod adresem: Zgłoszenie do Pucharu Polskiego Związku Żeglarskiego cz.2 – Wypełnij formularz w terminie do dnia 13.11.2026 r.

2.2. Udział w regatach jest bezpłatny.

2.3. Oficjalną Tablicą Ogłoszeń oraz jedynym oficjalnym kanałem komunikacji podczas regat jest serwer Discord dostępny pod adresem: https://discord.gg/zNjnAxaAW (kategoria: PUCHAR PZŻ 2026).

2.4. Potwierdzenie obecności (Check-in): tylko w dniu regat (sobota 14.11.2026 r.) w godzinach 18:00–18:45 każdy zawodnik ma obowiązek potwierdzić swoją obecność i gotowość do startu na dedykowanym kanale „#check-in" na serwerze Discord regat, wpisując wiadomość o treści „online". Zawodnicy, którzy nie dokonają potwierdzenia obecności (check-in) w wyznaczonym przedziale czasowym, mogą nie zostać uwzględnieni na listach startowych grup w danym dniu.

2.5. Wszyscy zakwalifikowani zawodnicy są zobowiązani dołączyć do serwera Discord regat oraz zmienić swój pseudonim na serwerze (Server Nickname) na dokładnie taki sam, jakiego używają w grze Virtual Regatta Inshore (VRI In-game name). Zmiany można dokonać wpisując komendę „/nick" na dowolnym kanale tekstowym.

2.6. Zabrania się zmiany nazwy gracza w aplikacji Virtual Regatta Inshore (VRI In-game name) w trakcie trwania całych regat (od momentu zamknięcia zgłoszeń do zakończenia ostatniego wyścigu finałowego).

2.7. Pseudonim zakładany przez zawodnika w platformie VRI oraz na serwerze Discord nie może być wulgaryzmem, być obraźliwy dla innych osób ani stanowić reklamy produktów, firm, klubów lub stowarzyszeń niebędących członkami PZŻ.

2.8. Zaleca się, aby zawodnicy stosowali w wyścigach malowanie kadłuba i żagli w barwach Polskiego Związku Żeglarskiego (sekcja MNA -> POL).

3. PROCEDURA DOŁĄCZANIA DO WYŚCIGÓW (ARENA JOINING INSTRUCTIONS)

3.1. Wyścigi będą rozgrywane w prywatnych lobby (Custom Races) chronionych hasłem (kodem dostępu).

3.2. Kody dostępu do poszczególnych wyścigów będą publikowane przez Komisję Regatową na dedykowanych kanałach tekstowych na serwerze Discord dla odpowiedniego etapu lub grupy.

3.3. Czas rozpoczęcia procedury startowej dla każdego wyścigu będzie ogłaszany w komunikacie Komisji Regatowej na odpowiednim kanale Discord (w formacie 24-godzinnym czasu lokalnego, np. 19:15) na nie mniej niż 3 minuty przed startem procedury.

3.4. **Procedura błędu połączenia:** Zawodnicy mogą zgłosić problem techniczny z wejściem do lobby na czacie głównym danej grupy na serwerze Discord, oznaczając organizatora @admin i wpisując komunikat przed rozpoczęciem procedury startowej. W takim przypadku wyścig zostanie jednorazowo odroczony o 3 minuty, aby umożliwić zawodnikom dołączenie. Po upływie tego czasu rozpocznie się procedura startowa, a niepowodzenie zawodnika w dołączeniu do wyścigu nie będzie stanowić podstawy do prośby o zadośćuczynienie.

4. FORMAT REGAT

4.1. Regaty składają się z dwóch etapów: Rundy Kwalifikacyjnej (sobota, 14.11.2026 r.) oraz Rundy Finałowej (niedziela, 15.11.2026 r.).

4.2. Wielkość floty i podział na grupy:

4.2.1. Podstawowym formatem jest rywalizacja w jednej flocie liczącej maksymalnie 40 jachtów.

4.2.2. W przypadku gdy liczba zgłoszonych zawodników przekroczy 40 graczy, w Rundzie Kwalifikacyjnej zawodnicy zostaną podzieleni na równe co do liczebności grupy kwalifikacyjne (nieprzekraczające 40 graczy każda). Skład grup zostanie opublikowany na serwerze Discord przed rozpoczęciem wyścigów danego dnia.

4.3. Runda Kwalifikacyjna (Sobota, 14.11.2026 r.):

4.3.1. Planuje się rozegranie 7 wyścigów kwalifikacyjnych rozgrywanych bezpośrednio jeden po drugim.

4.3.2. Awans do niedzielnej Rundy Finałowej (Top 12) uzyskuje 12 najwyżej sklasyfikowanych zawodników po zakończeniu Rundy Kwalifikacyjnej.

4.4. Runda Finałowa – Top 12 (Niedziela, 15.11.2026 r.):

4.4.1. W Rundzie Finałowej dla grupy Top 12 punkty z Rundy Kwalifikacyjnej nie przechodzą – zawodnicy rozpoczynają niedzielną rywalizację z zerowym kontem punktowym (Punkty od Zera).

4.4.2. Dla grupy Top 12 planuje się rozegranie 7 wyścigów serii finałowej oraz kończącego regaty Wyścigu Medalowego (Medal Race), który jest punktowany podwójnie.

5. HARMONOGRAM WYŚCIGÓW I KLASY JACHTÓW

5.1. Obowiązkowy check-in na kanale Discord odbywa się 18.00-18.45. Pierwszy sygnał ostrzeżenia w każdym dniu regat zaplanowany jest na godzinę 19:00. Kolejne wyścigi będą rozgrywane tak szybko, jak to możliwe po zakończeniu poprzedniego wyścigu, zgodnie z komunikatami Komisji Regatowej na serwerze Discord.

Etap i Data	Start 1. wyścigu	Nr wyścigu	Klasa jachtu (VRI)
Runda Kwalifikacyjna Sobota, 14.11.2026	19:00	**Wyścig 1**	**Nacra 17**
Runda Kwalifikacyjna	po komunikacie RC	**Wyścig 2**	**ILCA**
Runda Kwalifikacyjna	po komunikacie RC	**Wyścig 3**	**FarEast 28R**
Runda Kwalifikacyjna	po komunikacie RC	**Wyścig 4**	**Offshore**
Runda Kwalifikacyjna	po komunikacie RC	**Wyścig 5**	**Star**
Runda Kwalifikacyjna	po komunikacie RC	**Wyścig 6**	**49er**
Runda Kwalifikacyjna	po komunikacie RC	**Wyścig 7**	**J/70**
Runda Finałowa (Top 12) Niedziela, 15.11.2026	19:00	**Wyścig F1**	**ILCA**
Runda Finałowa (Top 12)	po komunikacie RC	**Wyścig F2**	**49er**
Runda Finałowa (Top 12)	po komunikacie RC	**Wyścig F3**	**Nacra 17**
Runda Finałowa (Top 12)	po komunikacie RC	**Wyścig F4**	**F50**
Runda Finałowa (Top 12)	po komunikacie RC	**Wyścig F5**	**F18**
Runda Finałowa (Top 12)	po komunikacie RC	**Wyścig F6**	**Offshore**
Runda Finałowa (Top 12)	po komunikacie RC	**Wyścig F7**	**Star**

Runda Finałowa (Top 12)	po komunikacie RC	**MEDAL RACE (F8)**	**J/70 (punktowany podwójnie)**

5.2. W przypadku opóźnień spowodowanych działaniem systemu VRI, Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji harmonogramu według własnego uznania.

6. TRASY, SEKWENCJA STARTOWA I LIMITY CZASU

6.1. Wszystkie znaki trasy są koloru pomarańczowego. Linię startu stanowi czerwona linia pomiędzy statkiem Komisji Regatowej a pomarańczowym znakiem startowym. Akwenem regatowym jest Gdynia na trasie LAR2 przy sile wiatru 22—23 węzły.

6.2. **Sekwencja startowa:** Po upływie czasu na dołączenie do lobby (zgodnie z IŻ 3.3 / 3.4), pierwszy sygnał ostrzeżenia zostanie podany sygnałem dźwiękowym i wizualnym na 80 sekund przed startem. Zmienia to VRRS 26.1.

6.3. Drugi sygnał dźwiękowy i wizualny podawany jest na 60 sekund przed startem. W tym momencie aktywuje się silnik przepisów gry (in-game rule engine) i kary są aktywne.

6.4. Trzeci sygnał dźwiękowy i wizualny oznacza start wyścigu. Zawodnicy mogą przeciąć linię startu i rozpocząć wyścig.

6.5. **Limit czasu startu:** Zawodnicy, którzy nie wystartują w ciągu 60 sekund po sygnale startu, otrzymają wynik DNS (Did Not Start) bez rozpatrywania. Zmienia to PRŻ (RRS) A5.1.

6.6. **Limit czasu mety:** Zawodnicy, którzy nie ukończą wyścigu w ciągu 600 sekund po ukończeniu wyścigu przez pierwszy jacht na mecie, otrzymają wynik DNF (Did Not Finish) bez rozpatrywania. Zmienia to PRŻ (RRS) A5.1.

7. PUNKTACJA

7.1. Zgodnie z PRŻ (RRS) 90.3 oraz Dodatkiem A ma zastosowanie System Małych Punktów, z poniższymi zmianami.

7.2. Rozegranie co najmniej 1 wyścigu jest wymagane, aby daną serię (Kwalifikacyjną lub Finałową) uznać za ważną.

7.3. Zawodnicy, którzy zgłosili się do regat (lub zakwalifikowali do danej serii) i nie ukończą żadnego wyścigu, nie zostaną sklasyfikowani w danej serii.

7.4. Punktacja w Rundzie Kwalifikacyjnej (Sobota, 14.11.2026 r.):

7.4.1. Na wynik zawodnika w Rundzie Kwalifikacyjnej składa się suma punktów zdobytych w wyścigach kwalifikacyjnych z uwzględnieniem jednej odrzutki.

7.4.2. W przypadku rozegrania mniej niż 4 wyścigów kwalifikacyjnych, wszystkie wyniki jachtu liczone są do jego punktacji. Po rozegraniu 4 lub więcej wyścigów kwalifikacyjnych (planowane 7 wyścigów), jeden najgorszy rezultat jachtu zostaje odrzucony (1 odrzutka).

7.5. Punktacja w Rundzie Finałowej – Top 12 (Niedziela, 15.11.2026 r.):

7.5.1. Zawodnicy zakwalifikowani do Rundy Finałowej (Top 12) rozpoczynają rywalizację w niedzielę z zerowym dorobkiem punktowym (Punkty od Zera).

7.5.2. Ósmy wyścig finałowy na klasie J/70 stanowi Wyścig Medalowy (Medal Race). Punktacja w Wyścigu Medalowym jest podwójna (1. miejsce = 2 pkt, 2. miejsce = 4 pkt, 3. miejsce = 6 pkt itd.).

7.5.3. W przypadku remisu punktowego w klasyfikacji końcowej Rundy Finałowej, o wyższym miejscu decyduje lepsza pozycja uzyskana w Wyścigu Medalowym.

7.6. Wyniki wygenerowane przez silnik gry VRI są ostateczne i będą publikowane na kanale wyników na serwerze Discord tak szybko, jak to możliwe po zakończeniu każdego wyścigu. Wnioski o korektę błędów obliczeniowych, należy zgłaszać do Komisji Regatowej na Discordzie w ciągu 5 minut od publikacji wyników danego wyścigu.

8. PRZEPISY REGATOWE, PROTESTY I ZADOŚĆUCZYNIENIE (REDRESS)

8.1. Egzekwowanie Przepisów Regatowych na trasie wyścigu odbywa się wyłącznie w sposób automatyczny przez silnik gry Virtual Regatta Inshore. Organizator nie powołuje Komisji Protestowej do rozpatrywania incydentów między jachtami na wodzie, a protesty między zawodnikami nie będą przyjmowane.

8.2. **Wykluczenie lagów i błędów połączenia:** PRŻ (RRS) 61.4(b) zostaje zmieniony tak, że otrzymuje brzmienie: „Jacht jest uprawniony do zadośćuczynienia wyłącznie w przypadku niewłaściwego działania lub zaniechania Komisji Regatowej lub Organizatora. Jednakże błędy sieciowe, opóźnienia (lagi), słaba jakość połączenia internetowego, rozłączenie, zawieszenie urządzenia lub jakiekolwiek inne analogiczne zdarzenia po stronie zawodnika nie są działaniem ani zaniechaniem dostawcy platformy eSailingowej ani Organizatora i nie stanowią podstawy do zadośćuczynienia."

8.3. Komisja Regatowa zastrzega sobie prawo do przerwania wyścigu, unieważnienia jego wyników i zarządzenia powtórki wyłącznie w przypadku globalnej awarii serwerów VRI lub błędu technicznego w konfiguracji lobby po stronie Komisji Regatowej.

8.4. **Wszelkie przejawy niesportowego zachowania (zarówno w grze VRI, jak i na platformie Discord) mogą być powodem zdyskwalifikowania gracza z wyścigu lub całych regat bez rozpatrywania. Organizator zastrzega sobie prawo do podejmowania wszelkich ostatecznych decyzji w sprawach nieokreślonych przez niniejszą Instrukcję Żeglugi.**

9. ZMIANY W INSTRUKCJI ŻEGLUGI

9.1. Wszelkie zmiany (komunikaty) do niniejszej Instrukcji Żeglugi będą publikowane na Oficjalnej Tablicy Ogłoszeń na serwerze Discord nie później niż 15 minut przed planowanym czasem sygnału ostrzeżenia pierwszego wyścigu danego dnia, chyba że zmiana dotyczy harmonogramu wyścigów – wówczas zostanie ogłoszona z wyprzedzeniem co najmniej 24-godzinnym.

10. PRAWA DO WIZERUNKU I OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH (RODO)

10.1. Zgłaszając się do regat, zawodnik wyraża zgodę na:

a) bezpłatne wykorzystanie swego wizerunku przez Organizatorów i sponsorów podczas zdjęć, filmów, transmisji internetowych i innych reprodukcji w czasie trwania regat oraz we wszystkich materiałach promocyjnych i informacyjnych dotyczących regat;

b) przetwarzanie danych osobowych, zawartych w zgłoszeniu do regat dla celów przeprowadzenia zawodów, przez administratora danych osobowych – Polski Związek Żeglarski z siedzibą w Warszawie (03-901), al. Ks. J. Poniatowskiego 1; zawodnik został pouczony, iż podanie danych jest dobrowolne, lecz konieczne do udziału w regatach oraz że przysługuje mu prawo dostępu do treści jego danych i ich poprawiania, a także wyraża zgodę na umieszczenie danych (1) w publicznie dostępnym wykazie: wyniki regat, listy startowe;

c) zgoda (1) dotyczy następujących danych: imienia/imion i nazwiska, nr i daty ważności legitymacji/licencji, adresu e-mail, daty urodzenia.

11. INFORMACJE DODATKOWE

11.1. Dla uzyskania dodatkowych informacji zapraszamy na oficjalną stronę Polskiego Związku Żeglarskiego: https://events.pya.org.pl/puchar-pzz-mp-esailing oraz na serwer Discord regat.