

RADIJSKO VODENE JADRNICICE

razred F5G

TEKMOVALNI PRAVILNIK

oktober 2003

Namen tekmovalnih pravil je poenotenje tekmovanj in definiranje nekaterih osnovnih zahtev, ki so potrebne za pravilno izvedbo tekmovanj. Pri pripravi tega pravilnika so upoštevana pravila Mednarodne jadralske zveze (ISAF), odbora za radijsko jadranje (RSD). Ker je disciplina F5G še v razvoju, bo ta pravilnik definiral le najbolj nujne zadeve. Kasneje - s povečanjem števila tekmovalcev in tekmovanj, bo potrebno tudi pravilnik dopolnjevati in nadgrajevati. Končni cilj je ta, da se razred F5G uveljavi kot en od nacionalnih razredov radijskega jadranja v Sloveniji. Prav tako je potrebno pripravljati tekmovalce za prestop v kakšen višji razred (EN METER, M).

Osnovne smernice pravilnika so: varnost tekmovalcev in njihovih modelov, zagotavljanje enotnih pogojev za tekmovalce iste kategorije, jadranje po pravilih (srečevanje, prehitevanje, manevriranje), predvsem pa uvajanje športnega duha (fair sailing) in popularizacija te tehnično-športne tekmovalne discipline.

1. KATEGORIJE

Tekmovalci se razvrščajo v dve kategoriji: JUNIOR in SENIOR. Dekleta in fantje, oziroma ženske in moški tekmujejo skupaj. Kategorija JUNIOR zajema tekmovalce do 18 leta starosti, kategorija SENIOR pa tekmovalce od 18 leta dalje. V tekmovalni sezoni (januar - december), v kateri tekmovalec dopolni 18 let, lahko sam izbira kategorijo. Pogoj je ta, da celo sezono tekmuje v isti kategoriji.

2. REGISTRACIJA

Za lažje obveščanje tekmovalcev in hitrejšo izvedbo tekmovanj smo uvedli registracijo modelov (od številke 10 dalje). V izogib podvojenih števil, se mora registracija voditi centralno (do sedaj Janez Bonač, na tel. 041 683 892 in na internetu: <http://surf.to/f5g>). Lahko pa se posameznim klubom oz. društvom dodeli cela serija števil, ki se potem razdeljujejo članom. Registrska številka naj bo na čimbolj vidnem mestu na modelu. Zahtevana velikost številke je 120 mm.

Registracija modela ni pogoj za prijavo na tekmovanje, lahko se izvede tudi na samem tekmovanju.

Pri registraciji je potrebno navesti ime in priimek tekmovalca, leto rojstva, naslov (po možnosti tudi telefonsko številko), klub oz. društvo (če je član), osnovni in vse rezervne kanale oz. frekvence naprave za radijsko vodenje.

V kolikor tekmovalec eno leto ne sodeluje vsaj na eni regati za DP izgubi pravico do rezervacije kanala oz. frekvence svoje naprave za RV.

3. TEKMOVANJA

3.1. VRSTE TEKMOVANJ

V cilju popularizacije discipline je, da se prireja čimveč tekmovanj. To naj bodo klubska oz. društvena tekmovanja, pokalne regate, regijska in državna prvenstva, ter serija tekmovanj za državni pokal. Lahko pa se priredijo tudi posebna tekmovanja (match race, maraton...)

3.2. RAZPIS TEKMOVANJ

Tekmovanja lahko prireja vsakdo, ki upošteva sprejeta pravila in sme prirejati tovrstna tekmovanja. Razpis tekmovanja mora biti izveden tako, da so neposredno ali posredno (preko klubov in društev) obveščeni vsi registrirani tekmovalci. Pri odrejanju datuma tekmovanja je potrebno upoštevati tudi druga modelarska tekmovanja.

3.3. IZVEDBA TEKMOVANJA

3.3.1. PRIJAVA, INFORMACIJE, URNIK TEKMOVANJA

Na tekmovalnem prostoru mora biti mesto za prijave in informacije o tekmovanju. Če je le mogoče, je treba čimprej objaviti urnik tekmovanja.

Prireditelj mora zagotoviti reševalni čoln za pobiranje modelov iz vode, kot tudi način za obveščanje tekmovalcev (ozvočenje, oglasna deska...).

3.3.2. TEKMOVALNA KOMISIJA

Tekmovalna komisija rešuje vse probleme okoli izvedbe tekmovanja (odreditev števila krogov posameznega regatnega teka, prekinitev regate, sprememba urnika zaradi vremena, pritožbe tekmovalcev...). Komisija se sestavi iz po enega predstavnika vsakega kluba oz. društva, predstavnika sodnikov in organizatorjev.

3.3.3. NAPRAVE ZA RADIJSKO VODENJE

Registracija modela oz. tekmovalca pomeni tudi rezervacijo radio-frekvenčnega kanala na tekmovanjih kategorije F5G.

Že pri sami registraciji bomo v bodoče skrbeli za razporeditev tekmovalcev po kanalih, trenutno hkratno zasedanje istega kanala pa je potrebno rešiti z medsebojnim dogovorom. Kanal naj spremeni tekmovalec, ki se je kasneje vključil v tekmovanja F5G. Zaradi motenj med sosednjimi kanali je priporočljivo, da je med posameznimi napravami frekvenčna razlika po 2 kanala.

Vsak tekmovalec bi naj imel vsaj dva različna kompleta kristalov (kot na vseh RV modelarskih tekmovanjih). Če imata dva tekmovalca isti kanal, eden ne more tekmovati (prednost naj ima tisti, ki se je prej vključil v tekmovanja F5G in ima "rezerviran" kanal). Prav tako se iz tekmovanja izloči tekmovalec, ki s svojo RV napravo moti ostale tekmovalce (po ugotovitvi tekmovalne komisije).

Pred pričetkom regatnega teka vsak tekmovalec izvrši samokontrolo naprave za radijsko vodenje. V kolikor zazna motnje, takoj obvesti tekmovalno komisijo, ki mora ugotoviti vzrok motenj. Tekmovalec lahko enkrat v tekmovalnem dnevu, pred štartom zaprosi za 5 minutno odložitev štarta zaradi odprave tehničnih napak na svojem modelu.

3.3.4. REGATNO POLJE

Prireditelj je dolžan postaviti regatno polje vsaj 30 minut pred začetkom tekmovanja, da se tako omogoči trening vsem tekmovalcem in da se dogovori število krogov za en regatni tek.

Postavitev regatnega polja naj bo taka, da imajo vsi tekmovalci in sodniki dober pregled nad celotnim tekmovališčem. Jasno mora biti označena tudi štartna linija.

Zaradi lažjega medsebojnega sporazumevanja imenujemo boje: gornja, leva, desna, in štartne boje. Štartno linijo tvorita štartni boji. Štartna linija naj bo (če je le mogoče) postavljena tako, da imajo tekmovalci in sodniki dober pregled na štart.

3.3.5. PROSTOR ZA TEKMOVALCE

Prireditelj mora zagotoviti varen prostor za tekmovalce in prostor za varno hranjenje in pripravo modelov. Na prostoru za tekmovalce se med regatnim tekom zadržujejo lahko le tekmovalci ki tekmujejo v tem teku in sodniki. V kolikor ni nujno potrebno (popravilo modela...) naj tekmovalci ne zapuščajo njim namenjenega prostora. Prireditelj mora zagotoviti, da v regatnem polju in v njegovi bližini ni motečih dejavnikov (druga plovila, hrup...)

4. TEKMOVANJE

Regatni tek je omejen po dolžini (določeno število krogov - npr. 2 trikotnika). Omejen mora biti tudi maksimalni čas, v katerem naj tekmovalci zaključijo tek, da se še upoštevajo v točkovanju (npr. polovica časa, ki ga prvi tekmovalec porabi za dokončanje plova). Število plovov na posamezni regati naj bo 8. To število se lahko zmanjša le v primeru višje sile (veter, vreme...).

4.1. TOČKOVANJE S SISTEMOM LINEARNIH TOČK (LOW POINT SYSTEM) - predlaga mednarodna jadralska zveza (neke vrste kazenske točke, ki so linearno porazdeljene med tekmovalce glede na vrstni red prihajanja v cilj). Točke se podeljujejo po naslednjem načelu:

MESTO	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	vsako naslednje mesto
TOČKE	1	2	3	4	5	6	7	+1 točka za vsako mesto

Tekmovalci, ki ne dokončajo regatnega teka v določenem času, tekmovalci, ki so odstopili med tekom, tekmovalci, ki so diskvalificirani, ali pa sploh niso prišli na štart, dobijo toliko točk kot je vseh prijavljenih tekmovalcev (za vse skupine ene kategorije) +1 točka.

Končni rezultat tekmovanja se dobi z vsoto točk posameznih veljavnih regatnih plovov. Vsakemu tekmovalcu se za končno uvrstitev šteje njemu najboljših 65% plovov, zaokroženo navzgor. To pomeni, da se v primeru dveh izvedenih plovov štejeta oba, pri izvedenih 3, 4 in 5 plovih se najslabši rezultat (od zadaj naprej) črta, v primeru več kot pet izvedenih plovov, pa se črtata dva najslabša rezultata posameznega tekmovalca (zopet od zadaj naprej).

Najboljši je tisti tekmovalec, ki ima najmanj točk! V primeru enakega števila točk, zmaga tisti tekmovalec, ki ima več boljših mest. V kolikor se tudi tedaj ne da razporediti tekmovalcev, je boljši tisti, ki je bil v zadnjem veljavnem teku za oba tekmovalca boljši.

Za končen rezultat skupnega točkovanja velja seštevek točk, ki jih tekmovalec dobi za najboljših 65% uvrstitev, zaokroženo navzgor, kar pomeni: v primeru izvedbe do dveh tekmovanj veljajo za končni rezultat vse točke. V primeru izvedbe treh tekmovanj veljata dve najboljši uvrstitvi, v primeru izvedbe štirih tekmovanj veljajo tri uvrstitve, v primeru izvedbe petih tekmovanj veljajo štiri, v primeru izvedbe šestih tekmovanj veljajo prav tako štirje najboljši rezultati....

TABELA RAZPOREDITVE: MESTO / TOČKE

Zmagovalec tekmovanja dobi toliko točk, kot je bilo uvrščenih tekmovalcev na regati (uvrščen je vsakdo, ki štarta vsaj en plov, četudi ga ne dokonča, oz. je diskvalificiran).

Drugo uvrščeni dobi eno točko manj in tako naprej, do zadnjega, ki dobi eno točko. S takim načinom točkovanja dobijo regate svojo "težo" glede na število tekmovalcev.

Do sedaj pa smo imeli to tabelo:

1. / 100	2. / 90	3. / 81	4. / 73	5. / 66	6. / 60
7. / 55	8. / 50	9. / 45	10. / 41	11. / 37	12. / 33
13. / 30	14. / 27	15. / 24	16. / 21	17. / 18	18. / 16
19. / 14	20. / 12	21. / 10	22. / 9	23. / 8	24. / 7
25. / 6	26. / 5	27. / 4	28. / 3	29. / 2	30. / 1

4.2. ŠTART POSAMEZNIH KATEGORIJ

Če je le mogoče naj obe kategoriji (junior in senior) tekmuteta istočasno, rezultati pa se izračunavajo za vsako kategorijo posebej. V kolikor pa bo na eno tekmovanje prijavljenih preveč tekmovalcev, ali pa je preveč pokrivanja frekvenc, se izvedejo ločeni regatni teki.

En model (ena registrska številka) lahko štarta le v eni kategoriji - izposoja modela ni dovoljena.

5. PRAVILA PLOVBE

5.1. SPLOŠNO

5.1.1 Izogibajte se trčenju. Regatna pravila so zato, da preprečijo trčenja in ne zato, da podpirajo napadalno taktiko.

5.2. JADRNICI PLUJETA VZPOREDNO

5.2.1 Privetrna jadrnica (bližja vetru) ne sme ovirati zavetrne jadrnice.

5.2.2 Jadrnica, ki je gledano v smeri plovbe ali kursa zadaj se mora umikati jadrnici, ki je spredaj.

5.3. JADRNICI SE SREČATA

- 5.3.1 Kadar se srečata dve jadrnici, ki plujeta proti vetru, se jadrnica, ki prihaja z leve strani umika jadrnici, ki prihaja z desne strani.
- 5.3.2 Jadrnica, ki pluje z vetrom se umika jadrnici, ki pluje proti vetru.
- 5.3.3 Jadrnica, ki preči ali kroži, se mora umikati jadrnici, ki ne obrača.
- 5.3.4 Kadar jadrnica, ki ima prednost, spremeni smer, mora dati drugi jadrnici čas, da se ta lahko umakne. Tekmovalec lahko tudi obvesti drugega tekmovalca o svoji nameri

5.4. JADRANJE PRI BOJAH

- 5.4.1 Jadrnica, ki je na notranji strani boje in 2-4 dolžine oddaljena od nje (1,5 do 3 m) je upravičena do prostora pri vožnji ali obratu okoli boje.

5.5. ŠTART in CILJ

- 5.5.1 3 min do štarta se jadrnice dajo v vodo.
- 5.5.2 2 min do štarta je potrebno dokončno povedati smer jadrnja.
- 5.5.3 1 min do štarta začnejo veljati štartna pravila. Do tega časa ima pravico vsak tekmovalec zahtevati odlog 1 x 5 min za celotno tekmovanje. Po tem času je jadrnico dovoljeno dati v vodo šele po štartnem signalu.
- 5.5.4 Kadar je ob štartnem signalu katerikoli del jadrnice prečkal štartno črto se mora jadrnica v celoti vrniti nazaj za črto vendar tako, da ne ovira druge jadrnice.
- 5.5.5 Jadrnica konča regato, ko s katerimkoli delom trupa prečka ciljno črto.

5.6. DODATNO

- 5.6.1 Jadrnica, ki se umika in ne tekmuje, se je dolžna umikati drugim jadrnicam.
- 5.6.2 Če si prekršil pravilo sprejmi kazen.

- 5.6.3 Kazen (1 ali več obratov 360°, ki določi sodnik) se izvaja na isti ali na naslednji stranici regatnega polja (ne okrog boje). Izvajanje kazni se sodniku napove.
- 5.6.4 Prepovedano je pumpanje in veslanje s krmilom, ki ni potrebno za krmarjenje.
- 5.6.5 Med tekmovanjem je prepovedano motenje udeležencev.
- 5.6.6 Jadralec, ki konča regato (ne tekmuje več) se mora takoj umakniti iz regatnega polja (glej pravilo 6.1)

5.7. OPOZORILA

Tekmovalec, ki misli, da je oviran, naj takoj opozori sodnika, ki bo po svoji odločitvi opozoril tekmovalca, ki je v prekršku. Ob večkratnem namernem oviranju sledi diskvalifikacija tekmovalca.

5.8. KAZNI

Prekrški se delijo v dve skupini:

Lažji prekršek (rumeni karton) nastane takrat, ko se dve jadrnici dotakneta, ne da bi ovirana jadrnica pri tem izgubila hitrost, oz. spremenila smer plovbe. Dva rumena kartona v enem plovu pomenita izvajanje kazenskega obrata.

Težji prekršek (rdeči karton) nastane takrat, ko mora ovirana jadrnica izvesti manever, da ne pride do trčenja, oziroma, če je ovirana jadrnica izrinjena mimo boje. Težji prekršek nastane tudi ob dotiku plovil (trku), če ovirano plovilo zaradi tega spremeni smer oz. hitrost. Na vsak rdeči karton mora tekmovalec izvesti kazenski obrat. Dva rdeča kartona v enem plovu pomenita diskvalifikacijo v tem plovu.

5.9. DISKVALIFIKACIJE: Tekmovalec mora sam (s pomočjo naprave za radijsko vodenje) voditi model od štarta do cilja. V kolikor mu pri tem pomaga nekdo drug, sledi diskvalifikacija tekmovalca. V primeru, da se nek model zatakne ob označevalno bojo, oviro v vodi (veje, alge, vrvi), ali pa ob kak drug model, lahko vrhovni sodnik dovoli, da se s pomočjo reševalnega čolna model usposobi za nadaljno vožnjo.

6. PROTESTI

Pet minut po zaključku vsakega plova se sprejemajo protesti, ki so naslovljeni na tekmovalno komisijo.

IDEJE, PRIPOMBE IN MNENJA NA : bonac@siol.net

[NAZAJ NA GLAVNO JADRALNO STRAN](#)