



TROFEO C.M. MAHÓN VIRTUAL REGATTA INSHORE 2020

ANUNCIO DE REGATA

El Trofeo C.M. MAHÓN Virtual Regatta Inshore se celebrará durante los días 1, 2 y 3 de mayo de 2020, organizado por el Club Marítimo de Mahón a través de la plataforma Virtual Regatta.

<https://www.virtualregatta.com/en/inshore-game/>

1. REGLAS

La regata se regirá por el Reglamento de Regatas Virtuales de World Sailing 2017– 2020.

https://www.cyberaltura.com/web_management/files/documentos/virtual_racing_rules_s.p.pdf

2. ELEGIBILIDAD Y CATEGORÍAS

2.1 El Trofeo C.M. MAHÓN Virtual Regatta Inshore es una regata cerrada a regatistas del Club Marítimo de Mahón con licencia federativa por el Club y a socios, aunque no estén en posesión de la misma.

2.2 No existe ninguna restricción de edad para poder participar.

3. INSCRIPCIONES

3.1 Las inscripciones se formalizarán necesariamente enviando los siguientes datos a: info@clubmaritimomahon.com y deberá remitirse antes de las 20 horas del día 30 de abril de 2020.

- Nombre del patrón
- Nombre de su barco en el juego
- Número de teléfono
- Email
- Fecha de nacimiento

3.2 Los derechos de inscripción son gratuitos.

3.3 El Comité Organizador se reserva el derecho de admitir las inscripciones que se reciban después de la fecha límite indicada.

3.4 Es importante por respeto al resto de participantes y la organización que no se inscriba nadie que no vaya a participar seguro ya que desvirtúa la competición, da más trabajo de la cuenta a los organizadores y probablemente deje a otros jugadores fuera.

4. AVISOS A LOS PARTICIPANTES

4.1 Se creará un grupo de WhatsApp donde estarán todos los participantes.

En dicho grupo se irán indicando las claves de las regatas para su acceso por parte de los regatistas.

4.2 Se usará el TOA de la página web del evento que estará en www.clubmaritimomahon.com para los avisos a los participantes, los cuales se podrán publicar también en el grupo de WhatsApp, aunque esto último no es obligatorio.

5. PROGRAMA DE PRUEBAS Y FORMATO

5.1 Programa

5.1.1 Las pruebas se desarrollarán los días 1, 2 y 3 de mayo de 2020 y la primera señal de atención de cada día será a las 17.00 horas. Si un patrón llega tarde o se desconecta será clasificado como DNC.

5.1.2 Hay programadas 12 pruebas (4 cada día) de las cuales deberán completarse al menos dos, para la validez de la regata.

5.2 Formato

5.2.1 Se navegará en formato de flota. Si hubiera más de 20 inscritos, se navegará en formato de grupos.

5.2.2 Los grupos definitivos se definirán al cierre del periodo de inscripción.

5.2.3 En el caso de navegar en formato de grupos: Los barcos navegarán una ronda única de 12 pruebas.

5.2.4 Se navegará en los siguientes barcos:

- Día 1/05/2020: Star
- Día 2/05/2020: J70
- Día 3/05/2020: A definir por el Comité Organizador

6. PUNTUACIÓN

Se usará el sistema de puntuación baja del RRV y la puntuación total de cada barco será la suma de todas sus puntuaciones, excluyendo su peor puntuación cuando se hayan realizado 8 a más pruebas y sus dos peores puntuaciones cuando se hayan realizado las 12 pruebas previstas.

7. PREMIOS

Habrán premios para los tres primeros clasificados, siempre que haya un mínimo de 8 barcos salidos. En tal caso solo al primero.

8. RESPONSABILIDAD

El Comité Organizador o cualquier persona u organismo involucrado en la organización del evento, rechazan responsabilidad alguna por pérdidas, daños, lesiones o molestias que pudieran acaecer a personas o cosas, como consecuencia de la participación en las pruebas amparadas por este Anuncio de Regata.

Se llama la atención sobre la Regla Fundamental 4, Decisión de Regatear, de la parte 1 del RRV, que establece:

“Es de la exclusiva responsabilidad de un barco decidir si participa en una prueba o si continúa en regata”

COMITÉ DE REGATAS

Los oficiales de regata serán los siguientes:

- Sergi Pons
- Jordi Ferrá
- Óscar Gómez
- Bernardo Mur
- Manuel Barber

NOTA IMPORTANTE

1. JUEGO RESPONSABLE

Tomar elecciones racionales, sensatas y reflexivas de las opciones de juego llevándolo a cabo dentro de los parámetros del ocio y entretenimiento, evitando que el mismo se convierta en un problema. Esto implica una decisión informada y educada por parte de los jugadores con el único objetivo de lograr entretenerse.

2. JUGADOR RESPONSABLE

Utilizar el juego dentro de los límites del ocio y entretenimiento partiendo del conocimiento de su situación y circunstancias personales e intentar tomar en todo momento decisiones racionales, sensatas y reflexivas basadas en el conocimiento del juego que practica.

3. JUGAR RESPONSABLEMENTE

Jugar exclusivamente por entretenimiento y no por el mero hecho de ganar. Es importante conocer las reglas del juego. Se debe ser consciente que perder forma parte del juego y que existen las mismas probabilidades de ganar como de perder. También se deben fijar límites de tiempo y evitar jugar más de lo que está dentro de las posibilidades de cada uno.

4. CONSEJOS

1. Jugar solamente en tiempos libres. Que el juego no interfiera en las relaciones familiares, sociales ni laborales.
2. Jugar sólo por diversión sabiendo que perder es parte del juego.
3. Respetar siempre las normas de juego.
4. Establecer límites de tiempo y respetarlo.
5. Jugar con calma y mantener siempre el control.