



REGOLAMENTO v.1.3 del 05-09-2013

(documento unico N.o.R + S.I.)

(eventuali variazioni in rosso)

REGOLA 1: SIMULATORE, MODALITA', CLASSI, CAMPI DI REGATA

Regola 1.1: Simulatore

La Regata si svolgerà con l'utilizzo del simulatore Virtualskipper nelle versioni VSK5 o 32ndAC+Patch.

Regola 1.2: Modalità di regata

Tutte le prove saranno regate di flotta, condotte in modalità tattica e penalità automatiche.

Regola 1.3: Classi previste e ammesse

Le prove si svolgeranno utilizzando le barche delle classi VSK:

Orma_v21	Avaler60	Maxitri	Imoca
MaxiCat	TP52	VOR70_v2	Wally esense

Regola 1.4: Campi di Regata

I Campi di Regata verranno realizzati nelle più belle e importanti località presenti nell'editor di Virtualskipper, comprese le location: nordic, tropical e world map.

Ogni campo di regata sarà disponibile in download durante la manifestazione direttamente dalla pagina "calendario" dell'evento, nella doppia versione "free" (per gli allenamenti) e "locked" (per le gare ufficiali).

REGOLA 2: FORMATO, CALENDARIO, RANKING

Regola 2.1: Formula della manifestazione

La formula del Torneo è basata su 8 ACT di qualifica (Regular Season), ciascuno costituito da una singola prova della lunghezza di 45/60 minuti ; seguirà una fase di semifinale costituita da due prove ed una fase finale costituita anch'essa da due prove.

Regola 2.2: Calendario e possibili variazioni

Il giorno prescelto di regata è il martedì, ad iniziare dal 24-09-2013. Ogni eventuale variazione sarà anticipata via mail ai partecipanti, con un avviso sul forum della manifestazione, e con l'aggiornamento della pagina "calendario" con un simbolo (!) di colore rosso accanto alla nuova data, anch'essa colorata in rosso.

Regola 2.3: Ranking

La *ALTURA 2013/2014 Edition* permetterà di stilare l'*ALTURA WLRC Ranking*, ovvero una Classifica a Punti originata dalla somma di tutti i punteggi maturati in base ai piazzamenti ottenuti nelle singole prove di ogni ACT. I migliori 32 skipper del Ranking accederanno alla semifinale alla fine della quale verrà riaggiornato il Ranking.

I migliori 16 skipper del Ranking accederanno alla finale.

Alla fine della fase di qualificazione il punteggio dei partecipanti alle semifinali verrà azzerato per permettere a tutti gli skipper di avere la possibilità di vincere in ugual misura, nella fase in cui tutti i migliori skippers saranno in diretta competizione.

Ma al tempo stesso, per premiare coloro che si sono impegnati nella stagione regolare, il Comitato di Gara assegnerà punteggi predefiniti in base alla classifica finale della fase di qualificazione, come da tabella seguente:

1 = 0 punti

2 = 1 punto

3 = 2 punti

4 = 3,5 punti

5 = 4 punti

6 = 4,5 punti

7 = 5 punti

8 = 5,5 punti

9 = 6 punti

10 = 6,5 punti

11 = 6,75 punti

12 = 7 punti

13 = 7,25 punti

14 = 7,50 punti

E così via ... (0,25 punti più) fino al 36 ° posto ...

Lo skipper che avrà ottenuto il miglior punteggio sommando il punteggio predefinito ottenuto alla fine della regular season ed i punteggi delle regate di semifinale e di finale, sarà il vincitore di Altura edizione 2013/2014.

REGOLA 3: ISCRIZIONI

Regola 3.1: Requisiti di partecipazione

La partecipazione al torneo è subordinata all'iscrizione allo stesso. Il Comitato Organizzatore della ALTURA è tenuto a verificare l'avvenuta iscrizione di tutti gli skippers presenti al via. Se uno o più skippers non dovessero risultare tra gli iscritti, l'Organizzatore avrà il dovere di invitarli all'iscrizione o all'abbandono della regata stessa prima che questa prenda il via.

Regola 3.2: Esclusioni

Il Comitato Organizzatore della manifestazione si riserva la facoltà di escludere, secondo modalità e tempi che verranno valutati, gli skippers che non hanno partecipato ad un numero minimo di prove, ovvero di sospendere il loro inserimento nei gruppi di partenza fino a nuova richiesta di inserimento da parte dello skipper.

Regola 3.3: Iscrizioni tardive

Nello spirito di consentire la partecipazione all'evento a tutti coloro che lo desiderano, l'Organizzatore dell'evento, a suo insindacabile giudizio, può accettare quindi in casi particolari anche iscrizioni tardive, informandone tutti i partecipanti alla prova mediante la chat del sito web del Campionato, il Teamspeak 3, o la chat di Virtualskipper direttamente sul campo di regata.

In presenza d'iscrizioni troppo tardive, o qualora la situazione non lo consenta, il Comitato Organizzatore può prendere la decisione di non accettare lo skipper richiedente, e formulare richiesta di abbandono del campo di regata da parte dello stesso ed escludere anche forzatamente colui che non inserito all'interno del girone dovesse continuare a restare collegato, danneggiando gli altri skippers regolarmente iscritti.

REGOLA 4: GRUPPI DI REGATA

Regola 4.1: Composizione

La composizione dei gironi (gruppi di regata) sarà regolata secondo le modalità elencate:

- fino a 20 iscritti - 1 girone/gruppo
- da 21 a 40 iscritti - 2 gironi
- da 41 a 60 iscritti - 3 gironi
- da 61 a 80 iscritti - 4 gironi e così via.

Regola 4.2: Eccezioni

E' facoltà del Comitato Organizzatore decidere una diversa composizione dei gironi, sia nel numero che nella distribuzione degli skipper, tale da ottimizzare le singole prove per il più corretto e sportivo svolgimento dell'evento, ed in base alla disponibilità di Host per la gestione delle regate.

REGOLA 5: PROCEDURE DI PARTENZA

Regola 5.1: Partenza delle regate

(Tutti gli orari si intendono CET, ovvero GMT+1)

Le prove verranno fatte partire con la seguente procedura ed orario:

- 22.10 apertura del campo di regata
- 22.25 prestart di verifica della presenza degli skipper iscritti e test lag
- 22.30 partenza valida della regata

Regola 5.2: Restart

Dopo il segnale di partenza valida NON E' CONSENTITO NESSUN RESTART salvo per i casi contemplati nella Regola 5.4.

Regola 5.3: Utilizzo della chat

Al fine di evitare incomprensioni si invitano tutti gli skippers a non utilizzare la Chat di Virtuaskipper sul campo di regata nel minuto precedente lo start se non per comunicazioni strettamente necessarie inerenti la procedura di partenza.

Regola 5.4: Richiamo Generale

L'Host ha la facoltà di annullare e riprendere la procedura di partenza fino a 2 minuti dopo il segnale di start, chiamando in chat il Richiamo Generale (ISAF RRS 29.2), qualora negli ultimi 10 secondi un numero di skippers pari o superiore a quanto riportato nella seguente tabella dovesse trovarsi oltre la linea di start in violazione della Regola ISAF RRS 30.1:

fino a 12 partecipanti - 3 skippers

da 13 a 16 partecipanti - 4 skippers

da 17 a 20 partecipanti - 5 skippers

Per "partecipanti" si intende il numero di skippers presenti al momento dello start.

REGOLA 6: PENALITA' IN REGATA

Regola 6.1: Divieto di cancellazione

Le Regata si svolge in modalità TATTICA e PENALITA' AUTOMATICHE: sono vietate la CANCELLAZIONE e/o la RICHIESTA DI CANCELLAZIONE delle penalità.

Regola 6.2: Obbligo di esecuzione

Giudice Unico è il Giudice Virtuale di Virtualskipper durante le fasi di regata, quindi ogni penalità deve essere eseguita dichiarando nel contempo che si intende presentare una protesta al Comitato delle Proteste, da effettuarsi solo dopo la conclusione di ogni regata.

Regola 6.3: Eccezioni

In parziale deroga alla regola 6 sono ammessi alla RICHIESTA DI CANCELLAZIONE ed alla CANCELLAZIONE, i seguenti casi:

Caso (a) : regola 17 – doppiaggio di un promontorio o isola, posti tra due boe

Caso (b) : regola 17 – approccio in boa con più imbarcazioni ingaggiate

Caso (c) : esenzione alle regole 10,15,13, ove descritto e come conseguenza delle situazioni regolamentate dalle regole 19 e 20, regole queste ultime sempre attive dato che il simulatore Virtualskipper non “valuta” gli ostacoli.

Il Comitato valuterà inoltre anche “lo spazio” dato per regolamento ad una barca che ne acquisisce diritto (in particolare per le regole 19 e 20) in base :

1) alla dimensione della barca

2) al tempo caratteristico della barca stessa per virare o abbattere

3) alla possibilità della barca che ha virato in situazione di diritto, di evitare la barca che ne ha acquisito l'obbligo.

Anche in questi casi è possibile elevare protesta in conformità alla regola 8.2

Regola 6.4: Sanzioni

Chi Richiede o Concede l'annullamento di una Penalità nel corso di una regata, anche se non protestato dagli avversari, dovrà essere segnalato dall'Host al Comitato il quale deciderà sulle sanzioni da applicare che potranno essere scelte tra le seguenti :

- Punti di penalizzazione

- Squalifica dalla regata con punteggio DNS

- Squalifica dal campionato

REGOLA 7: COMPORTAMENTO SCORRETTO

A discrezione del Comitato di Regata uno Skipper sorpreso a compiere gravi negligenze e/o condotta antisportiva, tali da compromettere la regolarità dell'evento, verrà sanzionato con le stesse modalità previste dalla regola 6.4

REGOLA 8: PROTESTE

Regola 8.1: Comitato delle Proteste

Per dirimere eventuali controversie e proteste e decretarne la loro ammissibilità, viene istituito un Comitato delle Proteste, composto da:

-
-
-

Regola 8.2: Proteste al Comitato delle Proteste

Dopo la pubblicazione dei risultati da parte dell'Organizzatore, ogni partecipante potrà verificare i punteggi inseriti nella pagina del sito denominata "Ranking". Eventuali reclami dovranno pervenire tramite pubblicazione sul forum Proteste/Protests, allegando Screenshot dell'avvenuta protesta (digitare sulla chat del gioco : "P" + nick della barca protestata) e Replay della regata "incriminata" secondo le seguenti procedure :

- 1) Invio della protesta tramite forum, entro 24 ore dal termine della regata incriminata.
- 2) Titolo del topic : Protest - Skipper A vs Skipper B
- 3) Aggiungere il timing preciso dell'inizio dell'azione, relativamente al replay, meglio se può essere fornito un filmato youtube della sola azione incriminata.
- 4) Dalla pubblicazione della protesta, lo skipper protestato ha 24 ore di tempo per replicare la difesa.
- 5) Il Comitato proteste blocca il thread e pubblica il giudizio entro il giorno antecedente la giornata di gara successiva.

Sappiamo perfettamente che i modelli fisici (in particolare proprio nelle barche custom) nel simulatore VSK differiscono spesso dai modelli matematici, per cui può capitare che venga assegnata, ad esempio, una 10 pur non essendoci stato contatto.... Tutti gli skipper sanno che manovre al limite possono portare a queste penalizzazioni, per cui si raccomanda di mantenere distanze congrue dagli avversari: penalità come questa non potranno essere cancellate (salvo i casi in deroga previsti alla regola 6.3).

Regola 8.3: Assegnazione di Abbuoni e Sanzioni in seguito ad una protesta

A seguito di una protesta inerente una penalità assegnata da Virtualskipper, rivelatasi poi non corretta, è facoltà del Comitato delle Proteste assegnare un abbuono al tempo dello skipper ingiustamente penalizzato, classificandolo poi, ai fini del punteggio, con lo stesso punteggio dello skipper che lo precede immediatamente nel tempo di arrivo corretto.

Allo stesso modo il Comitato ha la facoltà di applicare una penalizzazione sul tempo allo skipper ingiustamente favorito dalla assegnazione della penalità, classificandolo poi, ai fini del punteggio, con lo stesso punteggio dello skipper che lo segue immediatamente nel tempo di arrivo corretto.

Abbuoni ed aggravii saranno calcolati in base alla seguente tabella in dipendenza della barca usata nella relativa regata :

<u>Barca</u>	<u>Abbuono bolina</u>	<u>poppa</u>
Orma_v21	15 sec.	18 sec.
Maxitri	25 sec.	25 sec.
Imoca	13 sec.	13 sec.
MaxiCat	20 sec.	25 sec.
VOR70_v2	23 sec	18 sec.
Avaler60		
TP52		
Wally esense		

Regola 8.4 IMPORTANTE ! : Proteste inadeguate

A seguito di una protesta per qualsiasi regola ISAF interessata, nel caso che questa fosse giudicata dal Comitato Proteste (ed a suo insindacabile giudizio) chiaramente immotivata , verrà comminata allo skipper protestante una sanzione come da regola 8.3

Chi protesta , come da regolamento, ha tutto il tempo dopo la gara di verificare se le sue congetture sono vere o se esiste un CONCRETO margine di dubbio nell'episodio sotto investigazione. Non saranno tollerati evidenti tentativi di “furti d tempo” nei confronti del Comitato delle Proteste.

REGOLA 9.0: PUNTEGGIO

Regola 9.1: Punteggio di una prova

I punti saranno attribuiti in base all'ordine di arrivo in accordo con l'appendice A delle RRS ISAF 2009/2012, qualsiasi sia il numero dei regatanti, che comunque non potranno mai superare le 20 imbarcazioni per campo di regata se non dietro autorizzazione del Comitato di Regata.

Pur prendendo in considerazione la regola 10 della Appendice A (RRS A10) , il Comitato Proteste della WLRC , si riserva la facoltà di decidere di volta in volta modalità ed entità delle riparazioni e delle sanzioni, avendo come riferimento iniziale le Regole 6.4 ed 8.3 del presente regolamento.

Gli skippers disconnessi (DNS e DNF) riceveranno un punteggio pari all'ultimo skipper arrivato della prova aumentato di un punto.

Gli skipper non presenti alla regata o ritardatari (DNC), riceveranno un punteggio pari al numero massimo di skippers previsto per quella prova aumentato di un punto.

Regola 9.2: Scarti

L'ALTURA WLRC Ranking è soggetto alla Regola degli Scarti che da la possibilità agli skippers di eliminare dal punteggio totale i due (2) risultati peggiori, alimentando quindi il proprio ranking utilizzando 6 risultati netti su 8. **Le regate di semifinale e di finale, ovviamente, non possono essere scartate.**

Gli scarti non potranno essere effettuati TUTTI a fine campionato, ma verranno applicati con la seguente modalità:

Prove	Scarti
Da #1 a #4	1 (da scegliere tra le gare 1-4)
Da #5 a #8	1 (da scegliere tra le gare 5-8)

La disconnessione (DNS, DNF) e la non presenza al segnale di Start (DNC) sono considerati punteggi scartabili, come i normali piazzamenti.

REGOLA 10: DISCONNESSIONI

Regola 10.1: Disconnessione o Assenza dell'Host

In caso di assenza dell'Host, o di sua disconnessione durante la regata, indipendentemente dal motivo, la regata dovrà essere rilanciata, dallo stesso o da altro Host; il tabellone riporterà il “vice Host” che dovrà sostituire l'Host titolare in caso di sostituzione.

In mancanza del vice-Host, l'Organizzatore dell'evento su direttiva del Comitato di Regata, indicherà colui tra i presenti che ricoprirà il ruolo di nuovo Host, il quale sarà incaricato, previo suo consenso, di lanciare la regata sul campo preventivamente scelto dall'Organizzatore.

In ogni caso, al termine della prova, l'Host dovrà inviare l'ordine di arrivo e l'elenco delle eventuali barche assenti (DNC), al Comitato di Regata all'indirizzo altura_rc@vskitalia.com

Il Comitato di Regata provvederà ad inserire i punti acquisiti da ogni singola barca.

Regola 10.2: Disconnessione dell'Host in fase avanzata

Nel caso la disconnessione dell'Host si verifichi oltre i 20 minuti di regata dal segnale di partenza (start), la prova verrà considerata valida, e la situazione di classifica esistente al momento della disconnessione verrà considerata come ordine di arrivo; se non fosse possibile ricostruire le posizioni di tutti gli skipper in regata, oppure se la maggioranza dei partecipanti (50%+1) votasse per ripetere la prova, si dovrà procedere secondo la Regola 10.1

Regola 10.3: Disconnessione Skippers - DNS - DNF

Lo skipper che si disconnette durante la fase di prestart può partecipare alla prova, e non essere classificato DNF, se e solo se è in grado di rientrare entro il limite di due minuti prima del segnale di partenza (start) previsto da Virtualskipper.

In qualsiasi altro caso di disconnessione gli skipper verranno comunque classificati DNF, indipendentemente dal momento della disconnessione.

ADDENDA : Comitato Organizzatore

Il comitato organizzatore del Campionato denominato "Altura – World Long Race Championship 2013/14" (abbreviato WLRC13) è formato da un gruppo di skipper virtuali associatisi spontaneamente e che dedicano gratuitamente e spontaneamente il loro lavoro per questo evento. Alcuni di loro lavorano anche in rappresentanza di alcuni Club virtuali : intendiamo ringraziare tutti singolarmente e come Club.

In questa edizione collaborano (Comitato Organizzativo) :

Jacopo per VSKSailing (I-Team)



Krio per KD-Team



Lepeiro per VSK Espana



Revenge

Skyppyno per VSKItalia



Josènrique per Cybersea



Vskitalia mette a disposizione le strutture web.

Si ringrazia Molox (I-team) per la grafica del sito.