



PARTE 1 : REGOLE

1.1 Regole in Vigore

La regata sarà governata in base ai seguenti documenti, ed ogni loro aggiornamento, dalle rispettive date di entrata in vigore:

- (a) il 'Codice etico sportivo';
- (b) le regole così come definite ne 'Le Regole di Regata della Vela';
- (c) la Appendice C 'Regole del Match Racing';
- (d) il 'Call Book per il Match Racing';
- (e) l'eventuale documento Bando di regata;
- (f) il documento 'Istruzioni di regata' ed i suoi eventuali allegati (questo documento);
- (i) le regole del software di simulazione adottato;

1.2 Conflitti fra Regole

In caso di conflitto tra le regole, viene stabilito il seguente ordine di precedenza:

- (a) le 'SI' prevalgono sulle 'RRS';
- (b) le 'RRS' prevalgono sulle regole del simulatore.

1.3 Modifiche alle Definizioni

- (a) Una boa di un diverso lato del percorso, è da considerarsi un ostacolo ai sensi della definizione e della regola R19.
- (b) E' aggiunta la nuova definizione: "A mure definite a destra (a sinistra): Una barca è su mure definite a destra (a sinistra) quando: 1) non sta virando; oppure 2) non sta abbattendo; 3) quando, navigando di poppa, ha attraversato la direzione del vento da almeno tre secondi indipendentemente dalla posizione del boma, dalla regolazione delle vele e dal lato occupato dalla maggior parte dell'equipaggio."

1.4 Modifiche alle Regole della parte 2 del RRS

- (a) La regola R13.2 modificata dalla regola C2.4 viene modificata come segue: "13.2 Dal momento in cui una barca che naviga di poppa attraversa la direzione del vento ed abbatte, essa dovrà tenersi discosta dalle altre barche fino a quando non si troverà a mure definite."
- (b) La frase (b) della regola R14 viene modificata come segue: 'non deve essere penalizzata in forza di questa regola, salvo che vi sia un contatto evitabile dal quale è stato tratto un vantaggio significativo in termini di velocità e/o posizione.'

(c) Quando le barche stanno chiaramente issate in ogni momento. Se questo non viene fatto, la barca al vento è esonerata da una possibile violazione della RRS 11.

(d) La regola R41 viene modificata come segue: 'Una barca è autorizzata a stabilire e mantenere comunicazioni elettroniche con l'esterno.

(e) Tutti gli accorgimenti e i dispositivi hardware e/o software volti a modificare il sincronismo della barca con le altre barche della simulazione sono considerati e sanzionati come sistemi di propulsione non autorizzati'.

(f) E' vietato l'uso di vele portanti (Gennaker, spinnaker, Code0) prima che una barca sia partita (nella fase di prestart, fino a quando non attraversa la linea di partenza e parte)

PARTE 2 : PROTESTARE in REGATA

(a) Una barca, in regata, può protestare un'altra barca per una presunta violazione di una norma scrivendo 'P' in chat simulazione più presto possibile per richiedere una singola penalità, o 'PR' per chiedere una sanzione immediata (bandiera rossa).

(b) Se la violazione è grave, la barca protestante può scrivere "PX" o "2P" per chiedere due giri di penalità.

(c) Una barca protestata può accettare (Y) o rifiutare (N); una risposta mancante o tardiva ad una richiesta di sanzione è considerata un rifiuto.

(e) Non è consentito di risolvere una penalità nel caso fosse stata precedentemente respinta o la richiesta di cancellazione sia stata presentata e accettata; una presunta esecuzione non è considerata come valida.

2.2 Penalità del giudice virtuale

(a) Una penalità assegnata dal giudice virtuale è considerata una richiesta di penalità semplice; la barca che protesta può chiedere un aggravamento della penalità.

(b) La richiesta di cancellazione di una penalità assegnata dal giudice virtuale è considerata come rifiuto, anche nel caso in cui l'infrazione esista ma sia diversa da quella segnalata.

(c) Una penalità assegnata dal giudice virtuale per una infrazione alla regola R31 non è cancellabile ed è suscettibile di richiesta di aggravamento soltanto se una barca infrange contemporaneamente la regola R31 e una regola della Parte 2, ottenendo da tale infrazione un vantaggio significativo.

(d) In applicazione della regola R64.1, se una barca subisce una penalità non cancellabile perchè un'altra barca ha commesso un'infrazione non segnalata dal giudice virtuale, quest'ultima dovrà eseguire due penalità ovvero ritirarsi dalla regata, se il vantaggio ottenuto è stato significativo.

(e) La cancellazione di penalità è SEMPRE OBBLIGATORIA dietro richiesta della barca penalizzata.

(f) Il rifiuto di cancellazione, la mancanza di risposta o la ritardata cancellazione di una penalità, se ha influenza sulla regata, verrà sanzionata con DSQ.

PARTE 3: SIMULATORE VIRTUALE

3.1 Disconnessioni

Il giocatore disconnesso perderá la regata, salvo pieno accordo fra i giocatori, in base alla disponibilità di tempo, per ripeterla o ricrearla.

3.2 Chat di regata

(a) Nella condizione di atrio sono ammesse comunicazioni anche da parte degli spettatori, purchè non di disturbo all'organizzazione della regata o alla preparazione dei concorrenti o dell'host.

(b) A decorrere dall'avvio della simulazione, l'uso della chat è consentito al solo host ed ai concorrenti, nella misura strettamente necessaria alla gestione della regata e delle situazioni che possono verificarsi (proteste, chiamate, conclusione della regata).

(c) I giocatori dell'evento, spettatori in un server, giudicheranno in modo insindacabile le singole situazioni in cui i giocatori non siano d'accordo.

In caso di parità i giudizi contrastanti si annullano (nulla di fatto).

(d) Sono previste e riconosciute le seguenti abbreviazioni; comunque, i concorrenti sono liberi di utilizzare altri termini o abbreviazioni che saranno considerate valide a patto che l'avversario possa comprenderli.

P = protestare una barca in regata

PR = richiesta di penalità con bandiera rossa

PX, 2P = richiesta di doppia penalità

Y = accettare una penalità o confermarne l'esecuzione

N = rifiutare una penalità o contestarne l'esecuzione

MARK = toccare una boa per autoassegnarsi una penalità

360 = preavviso di esecuzione di penalità concordata

DONE = avviso di avvenuta esecuzione di penalità

RTT or ROOM = richiesta di spazio

WD = concessione della vittoria all'avversario