

Reglas del juego “Barco contra Barco”

Objetivo, Tarea e Instrucciones

1. Objetivo

Tu objetivo es ser el primero en alcanzar la línea final en el menor tiempo posible y sin romper las reglas.

2. Tarea

Dos regatistas navegan con sus barcos por el recorrido predeterminado. Timonea el barco con maniobras habilidosas por el campo de juego y a través de las diferentes regiones de viento, para navegar por un recorrido óptimo de principio a fin en el menor tiempo posible. El ganador es el capitán que cruce el primero la línea de meta

3. Condiciones Generales

Reglas Básicas:

Se controlarán automáticamente las siguientes reglas básicas: salida apropiada (OCS), ningún contacto con barcos y balizas, así como con los barcos y balizas iniciales. Si se rompen estas reglas, el capitán recibirá automáticamente una sanción. El capitán puede redimirse con un “rizo de penalización”, donde navegan una ronda de penalización en un círculo de 360°. Las sanciones se registran en el “registro de penalizaciones”, que puede ser actualizado automáticamente. De esta manera también se controla el seguimiento del recorrido y el rodeo de las balizas: en un *match* las balizas se rodean por la derecha y en una regata de flotas, por la izquierda.

Fase Inicial

El juego comienza en el tiempo de preparación con una cuenta atrás hasta la señal de salida. Una salida en falso es una infracción severa de las reglas y se sanciona automáticamente. La salida en falso debe ser despejada con una ronda de penalización y se repetirá la salida. El barco debe rodear un extremo de la línea de salida; de otra manera, la salida no es válida y el barco no se cuenta en la regata.

Derecho de paso (World Sailing reglas ISAF)

El segundo capitán -aquí, el otro barco- también intenta alcanzar la línea de meta. Como resultado, los recorridos de los barcos se cruzan. El contacto con otro barco es un error grave, que se penaliza automáticamente con una sanción.

El capitán debería usar siempre las reglas de derecho de paso, ver todas las reglas de derecho de paso en los “Tips” del juego. Aquí hay algunos ejemplos básicos:

1. Regla del derecho de paso para el barco con viento por estribor, pero tener en cuenta las excepciones
2. Derecho de paso para el barco en el lado de sotavento, pero tener en cuenta las excepciones.
3. Derecho de paso para el barco con posición interna en la zona, pero tener en cuenta la regla de “compromiso”

La violación de estas reglas de derecho de paso puede ser penalizada. Cada capitán debería evitar la colisión de los barcos y permitir continuar al barco de la derecha. Si no es así, el capitán oponente puede interponer una protesta activando el botón de “Protesta”. El juego se

Reglas del juego “Barco contra Barco”

pondrá en pausa hasta que se alcance una decisión sobre la situación de derecho de paso. Un árbitro imparcial puede pausar el juego en cualquier momento, interponer una protesta, e imponer una penalización. Las sanciones del capitán se registran en el registro de penalizaciones. El registro se actualizará después de una ronda de penalización.

Viento:

Puedes entrenar en las escenas del juego con “Viento 1x1”, y cambiar la dirección y fuerza del viento. Las escenas del juego (2x2, 3x3, 4x4, etc hasta 8x8) contienen las mismas situaciones de viento de principio a fin, de manera que pueden sostener una comparación justa y ser repetidas a voluntad. El viento es vuestro oponente común: cambia en las regiones de viento individuales y por tanto puede afectar tu recorrido hasta el final.

Puedes identificar las relaciones de viento en el área a tu alrededor, y todo el mundo puede usarlas para su ventaja.

4. Instrucciones

Elabora un plan táctico:

1. Qué lado del recorrido quieres alcanzar y
2. Cuál es el recorrido por el que quieres navegar hasta la meta.

Tu oponente se cruzará con tus planes y te forzará a alterarlos.

Intenta lograr una salida óptima

Intenta usar las reglas de derecho de paso para tu ventaja.

Intenta presionar a tu oponente a una posición desfavorable.

La dirección y fuerza del viento cambia, ralentizando o acelerando el barco. Pero si el viento viene de frente, el barco se quedará “proa al viento”: ¡Tienes que virar o derivar!

Intenta reconocer patrones de viento. ¿Están oscilando o cambiando? ¿El viento es más favorable en el lado izquierdo o derecho? Busca el mejor viento para ti en el campo de juego y úsalo para tu beneficio.

Puedes ver información sobre el viento en el campo de juego mostrando veletas de viento adicionales. ¡Arrastra una veleta de viento con ‘arrastrar y soltar’ desde arriba hasta una zona de viento que te interese! También se muestra información sobre el viento directamente en el barco. En el menú ‘Barco’, elige una opción y selecciona la información deseada con ‘ON/OFF’. Usa esta información para deliberaciones tácticas y maniobras.

Tu barco navegará por el recorrido que tú hayas predeterminado “orzando y derivando”. ¡Se mantendrá en este recorrido hasta que seas activo de nuevo! Usa los comandos “orzar y derivar” para timoneo avanzado; para esto se usan las siguientes teclas:

Barco 1 a la izquierda del *cockpit* teclas <X> y <V>

Barco 2 a la derecha del *cockpit* teclas <izquierda y derecha>

Ver los detalles en “Ayuda en el juego: Barco contra barco”

Puedes leer e imprimir (PDF) las instrucciones del juego en la página web www.tacticalsailing.com/es/lounge, en la sección “Tactical Sailor’s Lounge”.

Versión 1: 15.10.2012.

Versión 2: 20-01.2020: Adaptación de los enlaces al lounge.