



**Virtual
Regatta**

Poradnik organizacji regat eżeglarskich

SPIIS TREŚCI:

WSTĘP.....	3
PROGRAMY I APLIKACJE DO ORGANIZACJI REGAT.....	4
ORGANIZACJA REGAT/CYKLU REGAT.....	11
PRZYKŁADOWY REGULAMIN CYKLU REGAT.....	13
PRZYKŁADOWA INSTRUKCJA ŻEGLUGI.....	14

1. Wstęp

Niniejsze opracowanie ma na celu popularyzację żeglarstwa i jest skierowane do osób, które chciałyby zorganizować wirtualne regaty lub cykl wirtualnych regat, ale nie wiedzą od czego zacząć i jak je poprowadzić.

Regaty mogą być skierowane zarówno do osób, które aktywnie pływających jak i do osób, które mają zamiar wziąć udział w swoich pierwszych regatach albo dopiero chcą zacząć żeglować. Intencją organizacji wirtualnych regat jest zabawa, nauka, ale i wypełnienie wolnego czasu w okresie mniejszej aktywności żeglarskiej na wodzie a nie jej zastępowanie.

19 czerwca 2020 roku Polska oficjalnie dołączyła do światowego rankingu w eŻeglarstwie powołanego przez ISAF/ World Sailing. Polacy będą mieli więc możliwość przystąpienia do eliminacji mistrzostw świata w eŻeglarstwie i zyskają szansę na awans do finału. Ranking wirtualnych wyścigów żeglarskich w czasie rzeczywistym widoczny jest na platformie Virtual Regatta w trybie Inshore.

Wirtualne żeglarstwo jest z jednej strony formą rozrywki, a z drugiej zaś umożliwia trening różnorodnych strategii w przyjaznym środowisku i rozwija aspekt taktyczny żeglarstwa. Gra Virtual Regatta Inshore symuluje różne warunki panujące na światowych akwenach regatowych. Platforma stwarza możliwość równej rywalizacji żeglarzom do wyboru jednej z kilku klas.

W Virtual Regatta można grać za darmo wykorzystując przeglądarki internetowe lub aplikacje na urządzenia z systemem Android, iOS czy Windows. Warunkiem uczestnictwa jest rejestracja w programie. Użytkownik dokonuje wyboru regat, w których ma zamiar wystartować. Osiągnięte wyniki przeliczane są na punkty, których ilość plasuje użytkownika w rankingu. Wirtualne rozgrywki żeglarskie będą trwać do końca sierpnia. Po tym czasie 10-ciu najwyższej klasyfikowanych Polaków, wraz z przedstawicielami innych krajowych federacji, przystępuje do eliminacji mistrzostw świata w eŻeglarstwie. Wielki finał odbędzie się w listopadzie 2020 roku w Abu Dhabi. Rywalizować będzie w nim ośmiu najlepszych zawodników wyłonionych z eliminacji rozgrywanych w systemie play-off.

Równolegle natomiast odbywać się będą eRegaty regionalne organizowane przez PZZ wraz z członkami stowarzyszonymi. Warunkiem uczestnictwa w eliminacjach do mistrzostw Polski jest posiadanie licencji amatorskiej zawodnika lub licencji sportowej.

Sport, nawet ten wirtualny uczy pokory i rywalizacji fair play na całe życie.

2. Programy i aplikacje do organizacji regat.

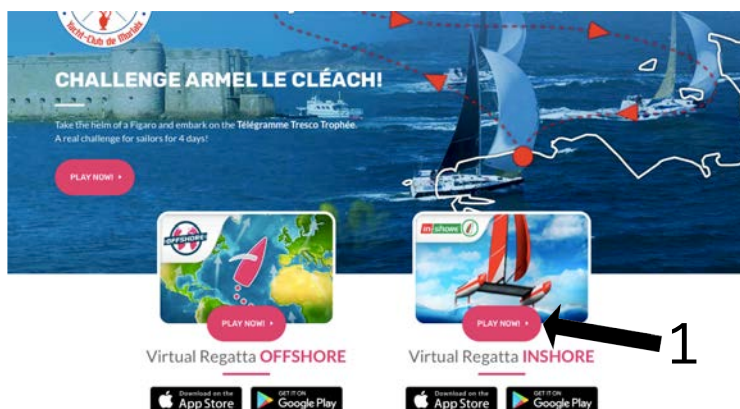


Virtual Regatta



Absolutnie niezbędny program do udziału i organizacji wirtualnych regat jest program Virtual Regatta wersja INSHORE (www.virtualregatta.com). Program jest darmowy dla uczestników i dostępny jest bez instalacji, gdyż można z niego korzystać przez przeglądarkę (zarówno na platformie macOS i Windows) ale również w postaci aplikacji na tablet lub telefon (działa na iOS jak i Android). Organizator regat dla 20 osób będzie musiał ponieść koszt wykupienia wersji VIP w cenie 10 euro.

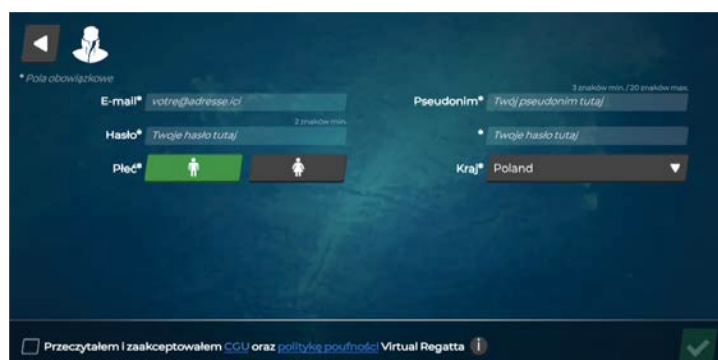
Wchodzimy na stronę: www.virtualregatta.com wybieramy wersję gry INSHORE (1)



Następnie klikamy aby utworzyć konto w grze (2)

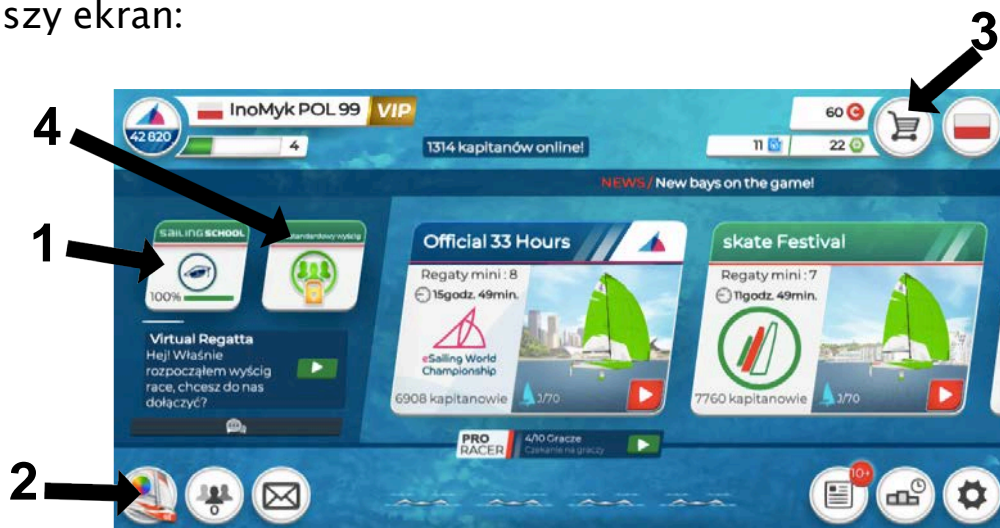


Podajemy swoje dane do utworzenia konta i wysyłamy zgłoszenie

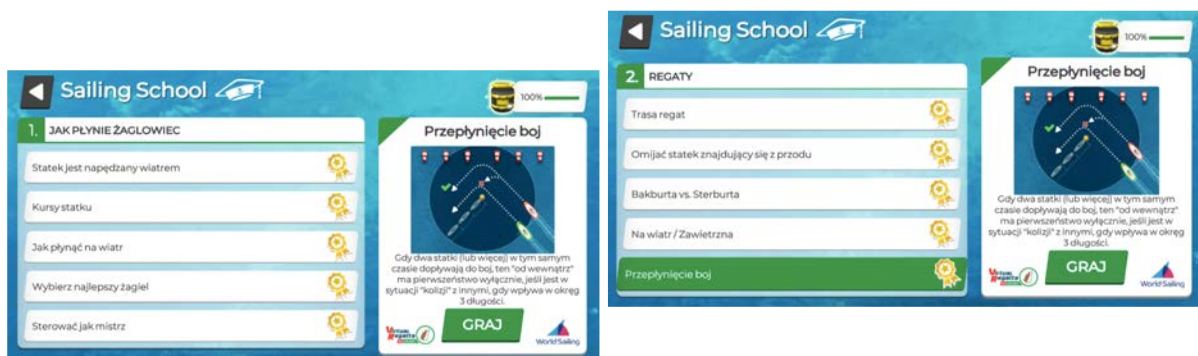


Wpisujemy kod rejestracji, który otrzymaliśmy na wskazanego maila (jeśli dłuższy czas nie otrzymujemy kodu należy sprawdzić w skrzynce SPAM).

Po zalogowaniu się do panelu platformy będzie dla nas widoczny poniższy ekran:



1. Szkółka żeglarska: w pierwszej części uczy zawodników podstawowych zasad żeglowania, natomiast w drugiej części w jaki sposób startować w regatach i zastosowania podstawowych przepisów regatowych. Warto przerobić wszystkie lekcje, aby zrozumieć i nauczyć się zasad działania programu oraz sterowania.



2. Trening i wygląd jachtu. W tym podmenu możemy pokolorować oraz obrandować każdy dostępny dla nas jacht oraz co najważniejsze odbyć trening, który pozwoli poznać właściwości nautyczne jak i sterowanie wybraną jednostką.



3. Sklep. To właśnie w tym miejscu dokonujemy zakupów, które pozwalają na personalizację jachtów, ale również zakup udogodnień i ułatwień. Tutaj również możemy dokonać zakupu i aktywacji konta VIP pozwalającego na organizację regat dla 20 zawodników.



4. Regaty. W tym miejscu mamy możliwość wzięcia udziału w rywalizacji sportowej. Można dołączyć do ogólnodostępnych regat poprzez wybranie w podmenu "Dołącz" (1) utworzonego wyścigu (2) lub mając kod dostępu do pokoju prywatnego i wzięcia udziału w zamkniętych regatach (3). Klikając na kamerkę (4) możemy w trybie widza mieć podgląd pod wybrane regaty.



5. Podmenu "Utwórz" pozwala na utworzenie własnego wyścigu a po zabezpieczeniu hasłem wyścig staje się prywatny i dostęp do niego mają jedynie osoby posiadające hasło. To właśnie w tym miejscu będziemy ustawiać wyścigi.





WhatsApp

Platforma VirtualRegatta posiada kanał do komunikacji między zawodnikami, ale używanie go jest możliwe tylko podczas zalogowania w grze, a z kolei w trakcie wyścigów jest mało funkcjonalne. Dlatego dużo sprawniej i wygodniej jest zorganizować oddzielny niezależny kanał do komunikacji. Z pomocą przychodzi nam darmowa aplikacja WhatsApp, która działa niezależnie od platformy VirtualRegatta, a informacje mogą być również przekazywane nawet wówczas, kiedy zawodnicy nie są zalogowani do gry. Oprócz tego aplikacja ma również bardzo wygodną funkcję polegającą na możliwości ustawienia wysyłania wiadomości tylko przez administratorów grupy, których możemy dowolnie modyfikować (informacje o grupie/ustawienia grupy/wysyłanie wiadomości/tylko administratorzy). Funkcjonalność ta jest bardzo przydatna zwłaszcza podczas trwających regat, gdyż daje możliwość organizatorom/sędziom podawać komunikaty zawodnikom bez ryzyka zakłócania ich poprzez komentarze innych członków grupy. Rejestracja w aplikacji WhatsApp wymaga podania numeru telefonu, dlatego ogranicza to podszywanie się pod inne osoby, a komunikacja nie jest w tej sytuacji anonimowa. Program WhatsApp dostępny jest również na wszystkie urządzenia (tj. telefon, tablet i komputer).

Sposób organizacji grupy w aplikacji WhatsApp:

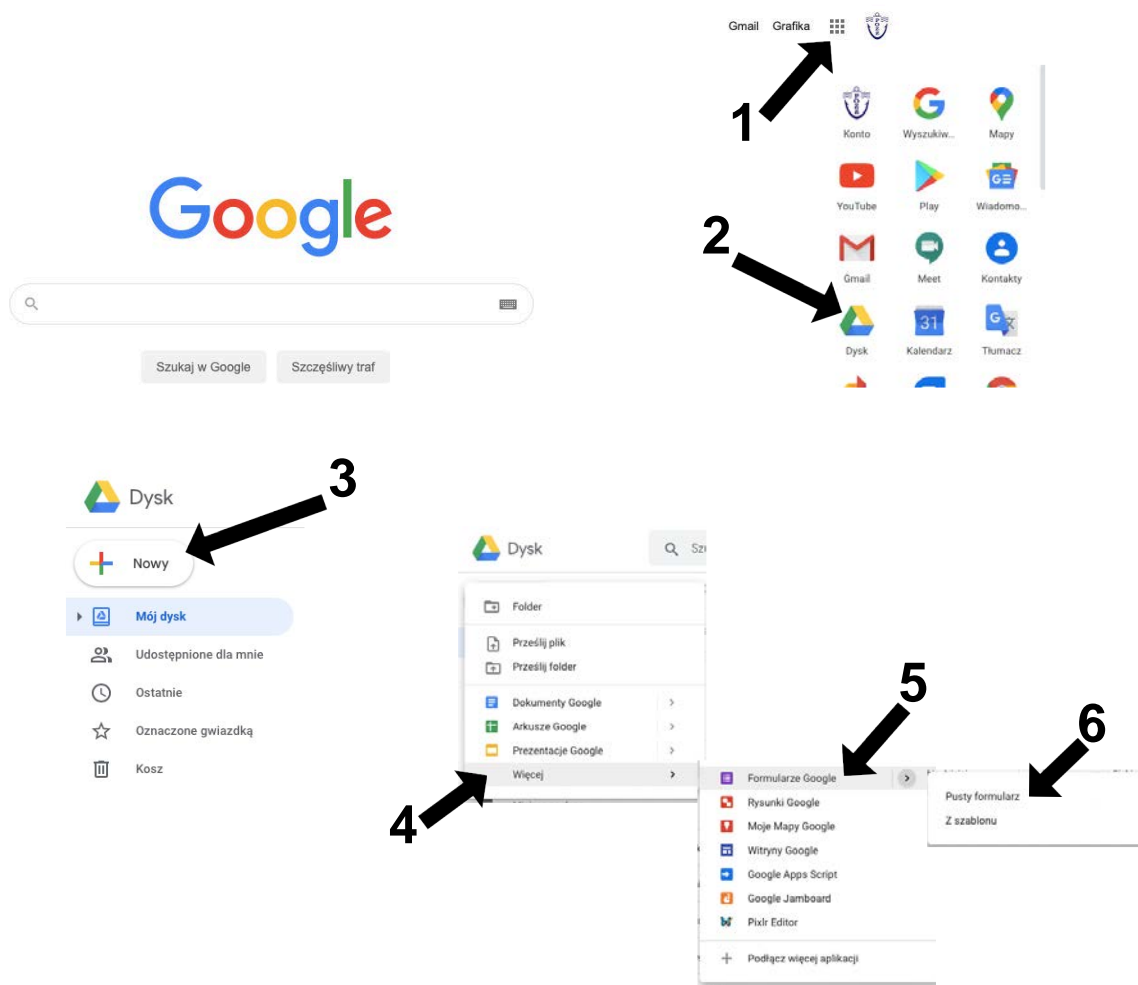
1. dodajemy nowe kontakty (osoby wraz numerami telefonów) do książki telefonicznej w naszym telefonie,
2. uruchamiamy aplikację WhatsApp i w zakładce „czaty” klikamy na „Nowa grupa”, dodajemy po kolei osoby do grupy z naszej książki adresowej. Kiedy dodamy już wszystkie osoby klikamy „Dalej” i wpisujemy nazwę grupy pole „Temat grupy”. Poprzez kliknięcie na aparat możemy utworzyć zdjęcie dla grupy (nazwę, zdjęcie oraz opis możemy dodawać lub zmieniać w późniejszym czasie dowolną ilość razy). Jeżeli któraś z osób nie zarejestrowała się w aplikacji i nie mamy jej widocznej w zaproszeniach do grupy to możemy wysłać z poziomu „Informacji o grupie” zaproszenie do tej osoby za pomocą funkcji „Zaproś za pomocą linku” i „udostępnij link” wówczas wyślemy link z zaproszeniem za pomocą SMS'a.
3. w tym momencie możemy prowadzić konwersację na grupie pomiędzy wszystkimi uczestnikami a chwilę przed rozpoczęciem regat w „Ustawieniach grupy” ustawić administratorów grupy i zablokować możliwość konwersacji z wyłączeniem administratorów.

GOOGLE

Chcąc sprawnie przeprowadzić regaty należy dobrze zaplanować poszczególne jej etapy a niewątpliwie jednym z pierwszych spraw organizacyjnych, aby dobrze zorganizować imprezę jest znajomość ilości uczestników. Pomocne na tym etapie może być zaplanowanie zapisów do regat. W tym przypadku z pomocą przychodzi nam zestaw narzędzi oferowanych przez Google. Posiadając założone konto na platformie mamy do dyspozycji: adres mailowy, powierzchnię wirtualnego dysku o pojemności 15GB, współdzielony kalendarz z innymi użytkownikami google ale również możliwość przygotowania „Formularzy” jak i późniejszą edycję zebranych danych w „Arkuszach” (odpowiednik Excela firmy Microsoft).

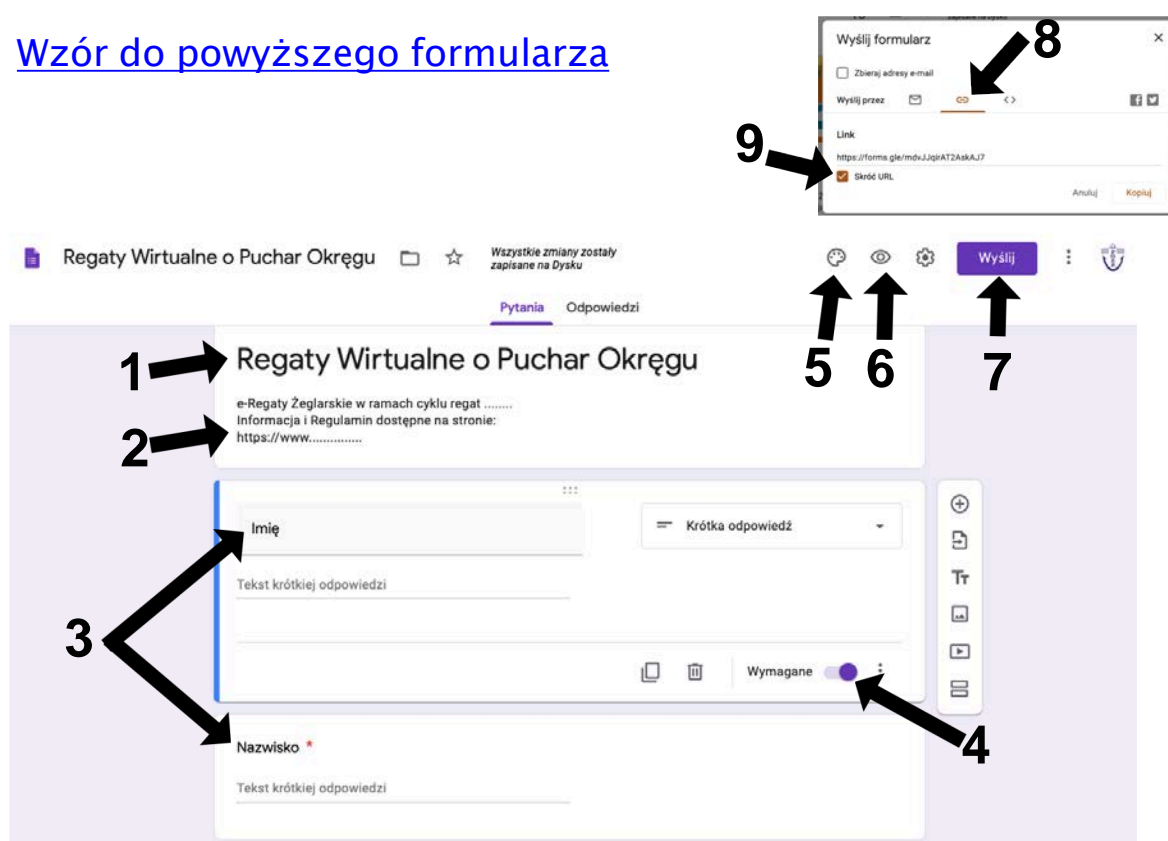
Sposób przygotowania formularza zapisu do regat:

1. Zakładamy konto na stronie [google.com](https://www.google.com) i logujemy się,
2. Wybieramy poprzez rozwinięcie menu w górnej prawej strony (1) i wybieramy „Dysk” (2),
3. Następnie wchodzimy w menu „+Nowy” (3) w górnym lewym rogu i wybieramy z menu „więcej” (4) - „formularze google” (5) - „pusty formularz” (6),

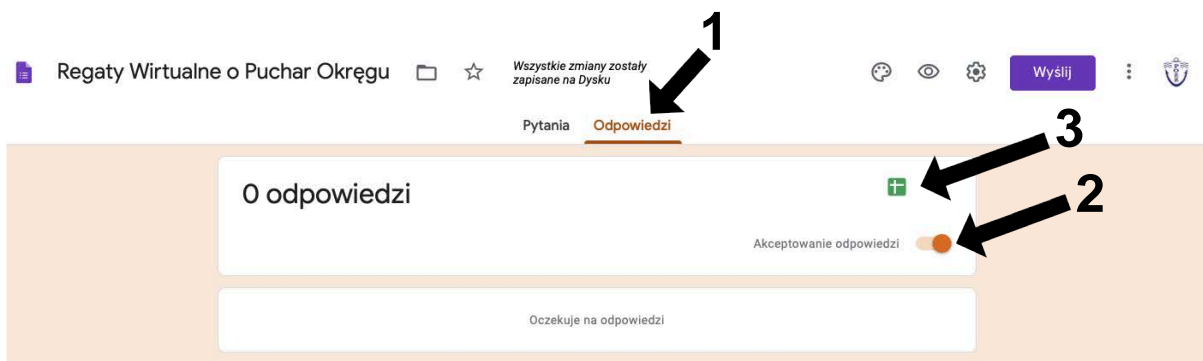


4. W polu „Formularz bez nazwy” nadajemy nazwę, np. Regaty Wirtualne o Puchar Okręgu”(1), uzupełniamy (2) „opis formularza”
5. W kolejnym kroku przechodzimy do pytań, czyli danych, które są nam potrzebne do identyfikacji zawodników. Pamiętając o obecnych przepisach dotyczących RODO bezpiecznie jest zbierać jak najmniej danych. Przykładowe dane w formularzu mogą zawierać: imię, nazwisko, nick w grze VirtualRegatta, nr telefonu z aplikacją WhatsApp, czy jesteś już członkiem grupy regatowej w WhatsApp oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych ze wskazaniem administratora (3) (formularz sam będzie nam podpowiadał czy wartość odpowiedzi ma być tekstowa, liczbowa czy pole wyboru) powinniśmy jednak zaznaczyć, które odpowiedzi są obowiązkowe do wypełnienia formularza poprzez przesunięcie suwaka w dolnej części klocka z pytaniem jako „Wymagane” (4). Przy pierwszych czterech pytaniach wybieramy opcję „Krótka odpowiedź” natomiast w dwu ostatnich „Jednokrotny wybór” i zmieniamy pole „Opcja 1” na „Tak” i klikamy na „Dodaj opcję” wówczas sam program podpowie nam odpowiedź „Nie”.
6. Klikając na ikonę palety “Dostosuj motyw” możemy zmienić ustawienia graficzne naszego formularza (5). Natomiast klikając na oczko możemy podejrzeć wygląd formularza w sposób jaki będzie widoczny dla wypełniającego (6).
7. Poprzez kliknięcie “Wyślij” (7) możemy wysłać link do formularza mailem lub skopiować link (8 i 9) aby wstawić go na stronie lub mediach społecznościowych.

[Wzór do powyższego formularza](#)



8. Po opublikowaniu formularza i zakończeniu czasu rejestracji możemy wyłączyć przyjmowanie zgłoszeń. Przechodzimy wówczas do zakładki "Odpowiedzi" (1) i przesuwamy suwak "Akceptowanie odpowiedzi" (2) od tego momentu nawet osoba posiadająca bezpośredni link do formularza nie będzie miała dostępu, aby go wypełnić.
9. Kolejnym etapem jest przygotowania listy uczestników, możemy to wykonać automatycznie klikając na przycisk zielonego formularza (3) wówczas program zapyta nas czy chcemy utworzyć nowy formularz a po zaakceptowaniu przekieruje nas do zestawienia wszystkich zgłoszonych osób w programie Arkusze gdzie dowolnie będziemy mieli możliwość edytowania, grupowania i sortowania. Pamiętajcie jednak, aby zawsze wcześniej wykonać kopię arkusza i pracować na niej. Dostosowując do własnych preferencji można w Arkuszach wprowadzać wyniki osiągnięte w grze, aby później w łatwy sposób je przefiltrować.



3. Organizacja regat / cyklu regat

W pierwszej kolejności zaczynając organizację regat przygotowujemy Regulamin eRegat i formularz zgłoszeń na platformie Google dając kilka dni na zapisy.

Następnie informujemy grono odbiorców, do których kierujemy ofertę, czyli zamieszczamy informację na dostępnych stronach www, mediach społecznościowych oraz rozsyłamy maile. Dokonujemy zakupu konta VIP w grze VirtualRegatta,

Po zamknięciu zapisów sprawdzamy ilość zgłoszonych osób. Jeżeli jest do 20 osób łącznie z nami to mamy jedną grupę startującą, dla której wystartujemy np. 7 wyścigów. Jeżeli natomiast mamy powyżej 20 osób to już musimy podzielić uczestników na dwie najlepiej równe grupy np. A i B.

W aplikacji WhatsApp zakładamy grupę na każde regaty oddzielnie, do której dodajemy wszystkich zgłoszonych uczestników. Publikujemy przygotowany podział na grupy oraz Instrukcję Żeglugi. Możemy również zaproponować na godzinę lub dwie wcześniej trening tak aby ewentualne pytania i wątpliwości zawodników do procedury startowej rozwiązać przed oficjalnymi startami.

O zaplanowanej godzinie puszczamy 4 wyścigi dla grupy A, a następnie 4 wyścigi dla grupy B (chyba, że mamy dwa konta VIP wtedy możemy puszczać wyścigi niezależnie i równoległe) i w każdej grupie podliczymy ilość zdobytych punktów. Pierwsza połowa grupy A i pierwsza połowa grupy B awansuje do grupy Gold i ściga się w kolejnych 3 wyścigach o miejsca od 1 do ostatniego w grupie. Następnie pozostałe połowy grup A i B ścigają się w grupie Silver o kolejne miejsca po grupie Gold. Oczywiście należy opublikować na WhatsApp'ie nowy podział na grupy tak aby każdy zawodnik wiedział, w której grupie startuje.

Przykład:

Zgłosiło się 28 zawodników do regat, dzielimy ich na 14 osób w grupie A i 14 w grupie B. Puszczamy 4 wyścigi dla grupy A i 4 wyścigi dla grupy B. Sortujemy sumę zdobytych punktów oddzielnie dla grupy A i grupy B. 5 najwyżej punktowanych osób z grupy A i 5 najwyżej punktowanych osób z grupy B awansują do grupy Gold i walczą o miejsca od 1 do 10 w 3 kolejnych wyścigach, pozostałe 9 osób z grupy A i 9 osób z grupy B przechodzą do grupy Silver i startują również w 3 kolejnych wyścigach walcząc między sobą o miejsca od 11 do 28.

Aby uniknąć pomyłek i sporów w przypadku ewentualnego naszego błędu podczas zapisywania punktów dobrą praktyką jest robienie PrintScreen'ów wyników punktowych po każdym wyścigu i zapisywanie ich na dysku.

Procedura puszczania wyścigów najwygodniej przebiega na komunikatorze WhatsApp (przy komentarzach jedynie administratorów) wówczas po założeniu pokoju z wyścigiem podajemy na komunikatorze informację o starcie danej grupy i podajemy hasło dostępu. Wówczas każdy zawodnik wie dokładnie, w którym momencie startuje jego grupa i jakie jest aktualnie hasło dostępu do pokoju z jego wyścigiem.

Po podliczeniu ostatecznych wyników powinniśmy dać czas zawodnikom na weryfikację wyników i ewentualne uwagi. Na ogół 10-15 min wystarczy z tym, że komunikacja i uwagi powinny odbywać się w indywidualnej rozmowie na komunikatorze pomiędzy zawodnikiem chcącym wyjaśnić wątpliwości a Sędzią/Organizatorem a nie na forum publicznym.

Jeżeli organizujemy cykl regat to całą procedurę powtarzamy tyle razy, ile mamy przewidzianych regat.

Przykładowy Regulamin cyklu regat:

WIRTUALNE ŻEGLARSKIE GRAND PRIX 2020

1. Cykl regat Wirtualnego Żeglarskiego Grand Prix (dalej WŻGP) rozgrywany jest w oparciu o platformę VirtualRegatta (www.virtualregatta.com) zarządzaną przez WORLD SAILING.
2. Cykl WŻGP jest rywalizacją pomiędzy zgłoszonymi zawodnikami a udział w zawodach jest bezpłatny.
3. Zawody WŻGP odbywają się zgodnie z poniższym harmonogramem:
Regaty o Puchar - w dniu-....-2020 godz. 20:00,
Regaty o Puchar - w dniu-....-2020 godz. 20:00,
Regaty o Puchar - w dniu-....-2020 godz. 20:00.
4. Dołączyć do rywalizacji można w każdym momencie wysyłając zgłoszenie dostępne na stronie <http://www.....>
5. Nick zakładany przez zawodnika na platformie VirtualRegatta nie może być wulgaryzmem, obraźliwy dla innych osób, reklamą produktów lub firm.
6. Oficjalnym kanałem komunikacji dla zawodników startujących w cyklu WŻGP jest grupa na WhatsApp.
7. Punktacja w poszczególnych regatach będzie odbywała się zgodnie z punktami przyznawanymi przez program, natomiast w cyklu WŻGP zgodnie z punktacją odwróconą.
8. Zawodnicy, którzy zgłosili się do danych regat w cyklu i nie ukończyli żadnego wyścigu nie są klasyfikowani w tych regatach.
9. Zwycięzcą całego cyklu zawodów o Puchar Wirtualnego Żeglarskiego Grand Prix zostanie zawodnik lub zawodniczka, którzy zgromadzą największą ilość punktów.
10. Oficjalne podsumowanie cyklu zawodów o Puchar Wirtualnego Żeglarskiego Grand Prix nastąpi podczas
11. Słaba jakość połączenia internetowego, którym dysponuje żeglarz nie jest podstawą do odwołania regat.
12. Organizator zastrzega możliwość zmiany niniejszych przepisów w trakcie cyklu regat.

Po zamknięciu zgłoszeń do regat warto przekazać uczestnikom informację odnośnie wyścigów w formie Instrukcji Żeglugi, np.:

INSTRUKCJA ŻEGLUGI

1. Otwarcie regat w dniu ...-...-2020r. o godzinie 20:00,
2. Przewidywana ilość biegów: 7,
3. Jachtami, na których odbędą się wyścigi będą jachty klasy: STAR
4. Punkty będą liczone na podstawie punktów przyznanych przez program.
5. Z uwagi na ilość uczestników wyścigi będą podzielone na dwie grupy: Grupa A i Grupa B. Lista osób startujących w poszczególnych grupach będzie wywieszona poniżej i zawodnikom nie wolno samodzielnie zmieniać grup. Odbędą się po 5 wyścigów w Grupie A i B a następnie zwycięzcy (5 osób z Grupy A i 5 osób z Grupy B) zakwalifikują się do Grupy GOLD i będą ścigali się o pierwsze 10 miejsc w 2 wyścigach. Pozostałe osoby (powyżej 5 miejsca) z obu grup zakwalifikowane będą do Grupy SILVER i również będą się ścigały w 2 wyścigach o pozostałe miejsca (od 11 w dół).
6. Żaden z biegów nie będzie odrzucany, a punkty będą liczone łącznie do klasyfikacji końcowej ze wszystkich wyścigów tj. zarówno z eliminacji jak i wyścigów finałowych.
7. W razie zmiany nazwy użytkownika w grze należy to zgłosić Sędziemu przed wyścigami.

Autorami niniejszego opracowania w imieniu
Zespołu PZZ ds. eŻeglarstwa są:



Patryk Romanowski

Prezes Płockiego OZZ,
Członek Komisji Szkolenia PZZ i
Komisji Żeglarstwa Śródlądowego PZZ
Kapitan Jachtowy,
Instruktor Wykładowca PZZ,
Instruktor Sportu PZZ,
Trener Żeglarstwa PZZ kl.II,
Sędzia PZZ kl. II



Paweł Kowalski

Trener Główny Kadry Narodowej
Seniorów PZZ
Trener Żeglarstwa I klasy