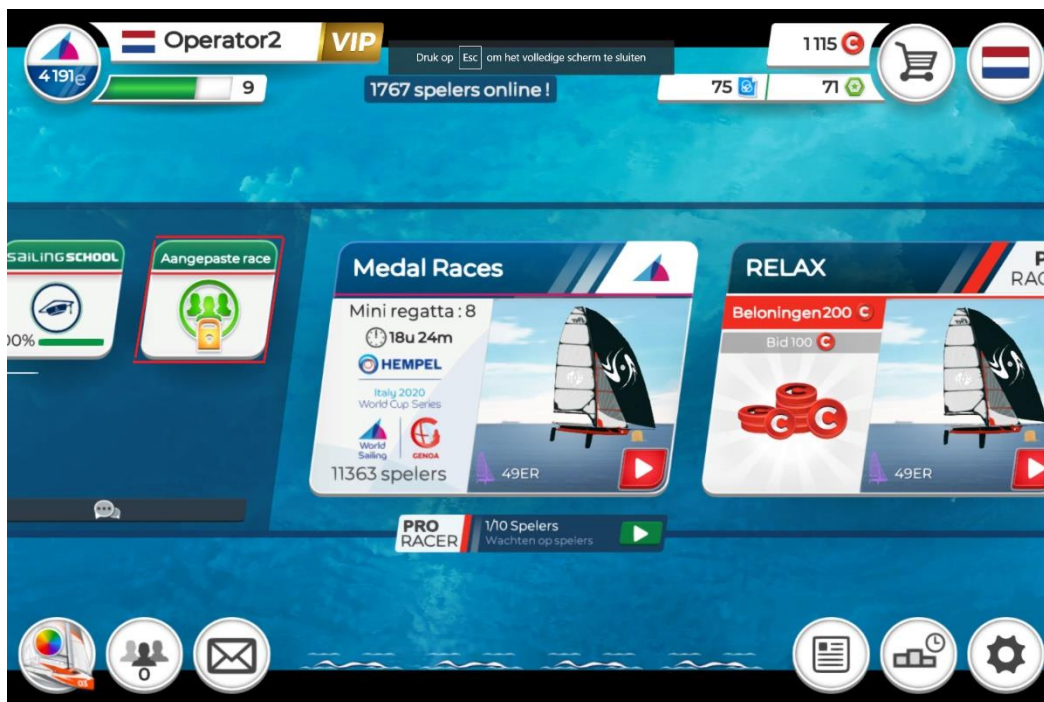




Handleiding Virtual Regatta

Opzetten van een race:

Op het begin scherm klik je op aangepaste race



Klik hierna op de groen knop Creëren

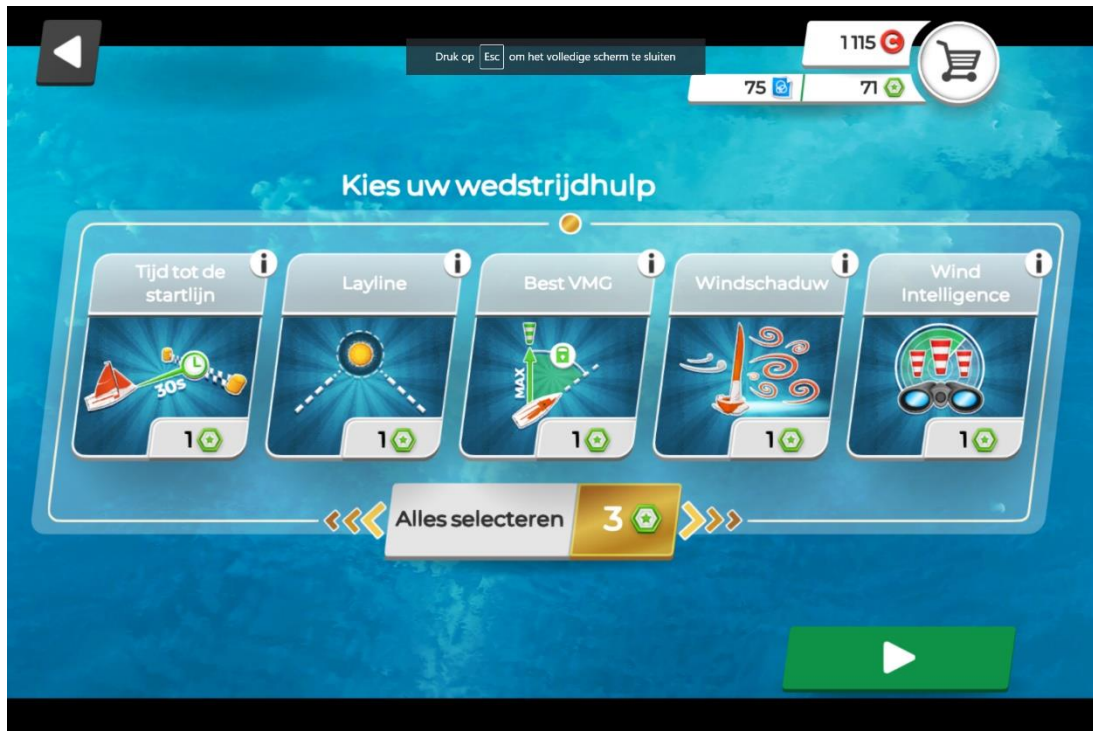




Hier kan je het type boot, het race type, de plaats, het maximaal aantal spelers en een code invoeren. Om een code in te kunnen voeren klik je op de checkbox naast het slotje. **Let op** de code is hoofdletter gevoelig.

Wanneer je dit allemaal hebt ingesteld kan je op de groene knop onderaan drukken.

Hierna kom je op het onderstaande scherm en kan je je eigen wedstrijdhelp aanzetten.



Enkele tips:

- Wil je echt een competitie opzetten is het raadzaam om op een PC / laptop te spelen. We hebben ondervonden dat de kans op lag en de kans om eruit gegooid te worden minder wordt.
- Zeker voor een operator is het raadzaam om de races op te starten op een PC / laptop
- Snelle boten zoals een Nacra, of F50 zijn niet uiterst geschikt voor competities dit aangezien de eventuele lag dan een grotere rol gaat spelen door de hogere snelheid.
- Voor een competitie is het raadzaam om een standaard format voor gebruikersnamen op te geven om de uitslagen verwerking makkelijker te maken.
- Maximaal zeilers in een vloot is 20. Echter is het spel dan niet heel stabiel. Wij hebben als max 16 a 17 zeilers in een groep aangehouden.



Magic Marine Virtual Easter Regatta (150 deelnemers)

Inschrijving:

- Via google docs.
- Zeilersnaam opgeven in standaard format om uitslagen verwerking mogelijk te maken.
- Voorbeeld: Land code – sail number – first name – first letter of surname-. E.g.
NED1234PhilipB

Uitslagen:

- Via ZW gedaan
- Maximaal aantal groepen in ZW is 9.
- De zeilers hebben in 3 verschillende groepen gevaren. Deze zijn automatisch gemaakt door ZW via 123 321 methode.
- Een aparte uitslagenverwerker i.v.m. snelheid van de races.
- Groepen zijn gemaakt net zoals normaal in ZW met normale wedstrijden.

Operators:

- Evenveel operators nodig als er groepen zijn. Eventueel nog 1 extra i.v.m. slechte wifi van een operator.
- Operators maken na elke wedstrijd foto's van de uitslagen en sturen deze naar de uitslagenverwerker (via WhatsApp).
- Operators moeten achter aan mee varen en finishen om uitslagen te kunnen bekijken.
- **Let op!!** operators moeten niet te ver achteraan varen aangezien wanneer het te lang duurt voor de operator finisht deze automatisch uit de wedstrijd gegooit wordt.

Overig:

- Officiële app groep gemaakt met zeilers om startcodes en starttijden door te kunnen geven.
- Er is een mogelijkheid in whatsapp om een groep aan te maken waar allen beheerders berichten in kunnen sturen. Dit om geen overbodige berichten van zeilers te krijgen (zeker handig bij 150 optimisten zeilers).
- Startcodes niet te ver van te voren bekend maken aangezien deze dan rond kunnen gaan zwerven.
- Als je snel door wil starten hebben operators en uitslagenverwerking het erg druk
- 4 wedstrijden duren ongeveer 5 kwartier.
- Wie in welke groep vaart is bekend gemaakt via de website en de officiële WhatsApp groep.

Mochten er nog vragen zijn kunt u deze mailen naar: wedcom@braassemermeer.nl of hylke.steensma@watersportverbond.nl

Bas de Meij (WV Braassemermeer)

In de bijlage een voorbeeld van een startschema, NoR en SI