

**COMPENDIO DE REGLAS, NORMAS Y COSTUMBRES
PARA EL GRUPO *NO MONEY SAILORS***

VOR 2014-2015

Versión en castellano
Spanish version
v2.1

OBJETIVOS:

El objetivo principal del grupo es proveer al jugador de una comunidad cercana de manera que los miembros puedan disfrutar del juego con la mentalidad del navegante virtual. Podemos competir, ser creativos y enseñar o aprender de los demás alrededor de la navegación virtual. El nombre del grupo es Navegantes sin Dinero (NSD),... No Money Sailors (NMS) en su acepción inglesa.

1. REGLAS:

1. REGLA:

1. La única regla con la que empezó el grupo es que no está permitido el uso de dinero real en ningún barco registrado en este grupo.
2. La comunidad crecerá con el tiempo y su complejidad también. Hemos decidido, por tanto, que necesitamos ser muy específicos alrededor de lo que está permitido y lo que no. Esta colección de normas pretende ser sencilla y comprensible por todos los navegantes virtuales.
3. Actualmente el grupo NMS se basa en el motor de clasificación, el grupo de Facebook "Volvo Ocean Race Game 2014-15 – The No Money Sailors", en el grupo en Virtual Regatta "No Money Sailors" y en el *feed* de twitter @vor2014nms.
 1. Para puntuar en el grupo NMS es necesario registrarse en el Motor de Clasificación (como se describe en la regla nº6). La participación en el grupo de Facebook y en el grupo de Virtual Regatta es opcional.
4. Aviso a los navegantes
 1. El Comité de Regata comunicará cambios en las reglas y avisos a navegantes en el grupo de Facebook, en el grupo de Virtual Regatta y en el *feed* de twitter.

2. REGATAS:

1. Regata principal
 1. La regata principal transcurrirá exactamente por el mismo camino que podrás encontrar en los resúmenes que proporciona Virtual Regatta.
 2. La regata principal utilizará las mismas normas que en Virtual Regatta excepto las normas que están indicadas en este manual.
2. Reglas reservadas para la Regata alternativa – actualmente no hay planificación, pero esto podrá cambiar.
 1. There may be multiple races within each leg – only applies if there are Alternate races
Como ejemplo, en la última VORG se celebraron "regatas alternativas" que consistían en alejarse lo más posible del punto de llegada, o quien llegaba antes a las antípodas del punto de salida, etc.

3. Barcos:

1. Solo se permite el registro oficial de un barco por navegante en cada una de las regatas que se celebren en el grupo NMS. Este barco principal será seguido y aparecerá en la clasificación junto con los demás barcos NMS registrados en la regata.
2. Solo se permite la inscripción de un barco por cada regata alternativa en caso de que se celebre.
3. Por supuesto, puedes tener tantos barcos como quieras fuera del grupo NMS tanto si son Pro Boats (de pago) como si no lo son.

4. Velas:

1. No se gastarán créditos (bien comprados bien regalados) en velas. Esto incluye tanto las velas Pro como las velas especiales. Solo se utilizarán el foque y el spinnaker tal como lo proporciona Virtual Regatta.
2. Velas patrocinadas o regaladas.
 1. Si las velas patrocinadas son regaladas y todos los jugadores las reciben, el uso de estas velas quedará autorizado.
 2. Si se da la circunstancia de que a un barco le es regalado unas velas que los demás competidores no puede disfrutar, el uso de esas velas no estará autorizado.

5. Créditos:

1. No se podrán gastar créditos en opciones tales como autoTWA, auto rumbo, waypoints, etc..
2. Si el paquete de opciones ha sido cedido por otras personas no se podrá utilizar en la regata NMS.
3. Si un paquete de opciones patrocinado es regalado y todos los jugadores pueden disfrutar de él, el uso de este paquete quedará autorizado.
4. Si se da la circunstancia de que a un barco le es regalado un paquete de opciones que los demás competidores no puede disfrutar, el uso de este paquete no estará autorizado.

6. Inscripción en la regata:

1. Para inscribirse para la NMS Volvo Race el navegante deberá rellenar el formulario que podrá encontrar en <http://www.heartbeat-development.nl/nmsvorg2014-2015/registration.html>, y marcar la casilla que indica que él o ella está de acuerdo, y se atenderá a las reglas.
2. Esta información será utilizada para el seguimiento y clasificación de tu barco NMS en nuestro sistema de rankings, que es actualizado de manera regular.

7. Plazos de inscripción:

1. La inscripción de los barcos estará abierta hasta 72 horas después del inicio de cada una de las etapas entre la primera (1ª) y la séptima (7ª) etapa.
 1. Cualquier barco que se inscriba antes de la salida de la etapa será registrado inmediatamente.
 2. Cualquier barco que se inscriba dentro del plazo de inscripción después del inicio de la etapa que no tenga opciones compradas será registrado para la etapa inmediatamente.
 3. Cualquier barco que se inscriba dentro del plazo de inscripción después del inicio de la etapa **que tenga opciones compradas será clasificado como Rookie y se le aplicará la cláusula 7.3.1.**
2. El plazo de inscripción para las etapas octava (8ª) y novena (9ª) comenzará al finalizar el plazo de inscripción de la etapa anterior hasta el comienzo de la etapa.
3. Cualquier barco inscrito durante la etapa en curso pero una vez concluido el periodo de inscripción será clasificado como *Rookie*.
 1. Los *Rookies* serán seguidos en la base de datos pero no puntuarán para la etapa en curso.
4. Cualquier barco inscrito en una etapa será automáticamente inscrito en todas las siguientes etapas.
 1. Cualquier barco que se inscriba con opciones compradas será clasificado como *Rookie* y se le aplicará la cláusula 7.3.1.
5. Si un barco es descalificado (DSQ) de una etapa; el skipper deberá contactar con el Comité de Regata (RC) para manifestar su deseo de seguir compitiendo con el grupo NMS y de que sea debidamente clasificado en las etapas restantes.

1. Si el skipper no actúa de esta manera será eliminado del sistema de clasificación permanentemente.

8. Puntuación:

1. Puntuación de etapa
 1. Los barcos inscritos recibirán puntos según su posición de llegada respecto a la flota NMS en la que están navegando.
 1. La regata principal y la(s) regata(s) alternativa(s) si se dieran contarán con clasificación por separado.
 2. Las posiciones de llegada en la regata principal serán determinadas por el sistema de clasificación de la VOR.
 2. Clasificación. (El sistema de puntuación lo determinará NMS, no la puntuación de Virtual Regatta).
 3. En la regata principal, los barcos inscritos que no finalicen la etapa dentro del tiempo de corte recibirán un DNF (No clasificado) y recibirán los mismos puntos que el último clasificado +1.
 4. Los barcos que no estuvieran inscritos para alguna etapa en particular recibirán un DNS (No comenzó) y recibirán los mismos puntos que el último clasificado +2.
 5. El sistema de puntuación para cualquier regata alternativa será anunciado al menos con 24 horas de antelación al inicio de la etapa de la VOR.
2. Puntuación total de la regata
 1. La puntuación total consistirá en la combinación de la puntuación de las etapas quinta (5º), séptima (7º) y novena (9º), además de las tres mejores puntuaciones de las etapas 1, 2, 3, 4, 6 y 8. Es necesario haber completado las etapas quinta (5º), séptima (7º) y novena (9º) para conseguir la puntuación total.
 2. Los empates se resolverán mediante las puntuaciones combinadas de las etapas obligatorias.
 1. El segundo empate se decidirá en función de las veces que un barco ha llegado antes que el otro a lo largo de las etapas obligatorias..
 2. El tercer empate se decidirá por la posición en la etapa quinta (5º) que es la primera y la más larga de las etapas obligatorias.
3. Regatas por equipos
 1. El Comité de Regata organizará áreas del mundo en equipos, de manera que cada equipo tenga un número considerable de jugadores.
 2. El tiempo de etapa de equipo consistirá en la puntuación combinada de los tres mejores de cada equipo.
 3. El tiempo total de equipo será puntuado como en la regla 8.2. El Comité de Regata podrá decidir de etapa en etapa la reordenación de la composición de los equipos y consecuentemente de la puntuación final.

9. Premios:

1. Premios de etapa
 1. En el último evento, se acordó que el ganador de cada etapa en cada regata recibiría una postal del resto de los participantes; nos gustaría que esta tradición se conservara en esta edición..
 2. Podrá haber otras competiciones ad-hoc o chispas de creatividad que también podrán ser recompensadas con postales.
 3. Se mantendrá un archivo con los ganadores y sus direcciones, de manera que los miembros puedan enviar las postales. Puedes encontrarlo en

<http://www.heartbeat-development.nl/nmsvorg2014-2015/nmsresults.pdf>

4. Es recomendable que cada miembro se haga con una colección de postales, ya que necesitaremos al menos 9 a lo largo de la competición..
2. Premio final
 1. Como en el último evento, tendremos que pensar en un premio para el ganador final.
 2. Si los miembros tienen alguna idea o diseño que pueda ser adecuado para reproducirlo en piedra por favor házselo saber al Comité de Regata (RC).

10. **Deportividad:**

1. Todos los miembros son presumibles de actuar de acuerdo a las reglas generales de buena deportividad.
 1. Esto se refiere a todas las áreas del grupo definidas en el punto 1.3.
 2. El Comité de Protestas (PC) se reserva el derecho de excluir del grupo NMS a cualquier miembro que rompa esta regla.
2. No hay manera de que podamos monitorizar las acciones de todos los miembros de este grupo, por lo tanto todos los miembros son presumibles de actuar bajo su código de honor en obedecer estas reglas del grupo NMS.

11. **Protestas:**

1. Todas las protestas serán tratadas por el Comité de Protestas (PC).
2. La labor del Comité de Protestas será la de decidir en los desacuerdos entre individuos de este grupo. Estas decisiones se basarán en principio en la aplicación de estas reglas, y en caso de desacuerdos que no cubran estas reglas, se basarán en principios de limpieza y deportividad.
3. Derecho a protesta
 1. Todos los barcos tienen el derecho de protesta sobre otro barco en el grupo "No Money Sailors".
 2. Todos los barcos tienen el derecho de protesta sobre el Comité de Regata en el grupo "No Money Sailors".
 3. El Comité de Regata, así mismo, tiene el derecho de protesta sobre cualquier barco en el grupo "No Money Sailors".
 4. El motor de clasificación es una herramienta del Comité de Regata y podrá protestar sobre cualquier barco en nombre del Comité de Regatas.
4. Procedimiento para los barcos y el Comité de Regata para elevar una protesta contra otro barco o contra el Comité de Regata.
 1. Responsabilidad de la entidad que presenta la protesta
 1. Para elevar una protesta el skipper deberá mandar un correo electrónico a pc@heartbeat-development.nl Solo una protesta elevada de esta manera será atendida. Todas las comunicaciones al Comité de Protestas (PC) deberán usar este método.
 2. La protesta será elevada antes de que finalice la etapa en la que ocurrieron los motivos de la protesta.
5. Responsabilidad del skipper sobre el que recae una protesta.
 1. Una vez que el skipper del barco sobre el que recae una protesta ha sido notificado sobre la misma, este tendrá 48 horas para responder, comunicando al Comité de Protestas su punto de vista sobre la protesta.
6. Responsabilidad del Comité de Protestas
 1. Después de que el barco protestado responda ante el Comité de Protestas, este tomará una decisión o continuará las indagaciones pertinentes a las diferentes partes dando el tiempo apropiado (24 horas) para ser respondidas.

Si después de 48 horas no hubo contacto o respuesta y todas las evidencias apoyan la protesta, el Comité de Protestas descalificará el barco en cuestión.

2. Cuando el Comité de Protestas recibe una protesta de un skipper, el Comité tiene 24 horas para hacer lo siguiente:
 1. Enviar una comunicación al skipper donde se le indica que la protesta se ha recibido y se está gestionando.
 2. Notificar al skipper protestado todos los detalles de la protesta e intentar por todos los medios una comunicación con el.
 3. Notificar al grupo de facebook que existe una protesta pendiente.
 4. Registrar la protesta en el Diario de Protestas del grupo. El Diario de Protestas puede encontrarse aquí: <http://www.heartbeat-development.nl/nmsvorg2014-2015/nmsprotest.pdf>
7. Procedimiento para el motor de clasificación cuando eleva una protesta en nombre del Comité de Regata.
 1. El Motor de Clasificación podrá elevar una protesta en las siguientes situaciones.
 1. Un skipper que iza una vela no permitida en las reglas de NMS.
 2. Cuando el Motor de Clasificación reconoce una infracción marcará el barco en ROJO en la clasificación y lo calificará con la palabra "Protest".
 3. El Comité de Protestas debería tomar una captura de pantalla del barco protestado y registrar otros datos como la hora y el lugar de la infracción.
8. Descalificaciones acumulativas. después de 3 descalificaciones oficiales, el barco será eliminado de la clasificación para el resto del juego..
9. Conflicto de intereses.
 1. Si un miembro del Comité de Protestas es protestado, este no podrá tomar parte en el Comité.
10. Quorum.
 1. El Comité de Protestas deberá tener al menos 3 votos para tomar cualquier decisión.
11. Deliberaciones del Comité de Protestas.
 1. Todas las deliberaciones del Comité de Protestas se producirán en un entorno privado. Ningún otro miembro del grupo o del Comité de Regata está autorizado a leer o escuchar las deliberaciones.
12. Apelaciones
 1. No hay apelación posible ante una decisión del Comité de Protestas.
13. Miembros del Comité de Protestas
Glenn Beavis (Portavoz)
Danny Cheart
Jacob Jensen
Thei Jaegers
Gon Revisions
14. Correo electrónico del Comité de Protestas (PC): pc@heartbeat-development.nl

12. **Comité de Regata:**

1. Los miembros del Comité de Regata son:
 - Commodore Keith
 - Klamer Schutte
 - Shaun English
 - Sur Song
2. Correo electrónico del Comité de Regata (RC): rc@heartbeat-development.nl

Palabras finales

Estas reglas han sido creadas por el alto nivel de competitividad que hemos observado en este grupo, pero no olvidemos que este pretende ser un juego DIVERTIDO, y el motivo por el que este grupo fue creado es que sea aún más divertido.