



Manual - Diciembre 2022



Esta actualización del manual de usuario es producto de las mejoras técnicas y visuales creadas por el siempre recordado SOLer [Aaron James Gage](#) (1971-2012). El compromiso, dedicación y pasión de “AGage” viven en el espíritu de la experiencia Sailonline y te invitamos a llegar a formar parte de esta comunidad única. Manual revisado en diciembre de 2022, para la nueva interfaz de usuario actualizada en HTML5.

Bienvenido a Sailonline

En esta guía trataremos de explicar todos los elementos que necesitas para empezar a navegar.

La guía ofrece un procedimiento paso a paso para registrarte e introducirte en el uso de muchas de las herramientas que usarás mientras compites.

Introducción

Sailonline (SOL) es un simulador de estrategia para navegación oceánica que desafía por igual al novato y al experto. Te permite navegar con tu barco por las aguas navegables del mundo de forma más sencilla de lo que puedas imaginar. Pero como en la vida real, para navegar rápido y en última instancia ganar regatas es necesario dedicación completa, mucha práctica, conocimientos y habilidades de trabajo.

El simulador trabaja en tiempo real lo que significa que una regata puede durar días o incluso semanas. Afortunadamente, hay un piloto automático instalado en cada barco para que no tengas que estar navegando manualmente todo el tiempo, ni tampoco hay velas que cambiar en las diferentes transiciones entre la navegación en ceñida o en popa. A menudo es suficiente con realizar pequeños ajustes en el piloto automático un par de veces al día.

Para ofrecer una experiencia de navegación virtual lo más auténtica posible, Sailonline.org solo usa datos auténticos:

- ⤴ Predicciones meteorológicas reales, normalmente provenientes del GFS y publicadas 4 veces al día por la NOAA¹
- ⤴ Mapas reales de alta resolución de la base de datos de GSHHS²
- ⤴ Perfiles de rendimiento de los barcos reales, a menudo obtenidas directamente de las especificaciones de diseño de los barcos

¡Sailonline te permite competir con barcos y en localizaciones con las que normalmente solo puedes soñar!

¹ [National Oceanic and Atmospheric Administration's Global Forecast System](#) – Más Adelante se ofrece más información, además NOAA no es la única fuente de predicciones meteorológicas utilizadas por Sailonline.

² [Global Self-consistent, Hierarchical, High-resolution Shoreline](#) Base de Datos

Tabla de contenidos

| | |
|--|-------------------------------------|
| Bienvenido a Sailonline..... | 2 |
| Introducción..... | 2 |
| 1 Comenzando..... | Error! Bookmark not defined. |
| 1.1 Crea tu propia cuenta de usuario | 4 |
| Nota: Solo es permite tener una única cuenta de usuario y un solo barco..... | 4 |
| 1.2 Registrarse en una regata | 4 |
| 2 La interfaz de cliente | 6 |
| 2.1 El Mapa..... | 6 |
| 2.2 Iconos de la barra de tareas..... | 7 |
| 2.3 El barco y la línea de predicción | 8 |
| 2.4 Otros barcos..... | 8 |
| 2.5 Valores medidos | 9 |
| 2.6 Meteorología..... | 9 |
| 3 Control del barco | 11 |
| 3.1 Pestaña del timón..... | 11 |
| 3.2 Comandos diferidos | 13 |
| 3.2.1 Editando los comandos diferidos..... | 14 |
| 3.3 Pestaña de barcos | 15 |
| 3.3.1 Listas personalizadas de barcos | 17 |
| 3.4 Pestaña de Chat..... | 18 |
| 3.5 Pestaña de Notificaciones de la regata..... | 18 |
| 3.6 Pestaña Miscellaneous | 19 |
| 4 Competiendo | 20 |
| 4.1 Procedimiento de inicio | 20 |
| 4.2 El recorrido, las boyas y el final de la regata..... | 21 |
| 4.3 La carta náutica y sus límites..... | 21 |
| 4.4 Tipos de regatas..... | 22 |
| 4.5 Rendimiento del barco | Error! Bookmark not defined. |
| 4.6 Predicción meteorológica | 24 |
| 4.7 Navegación real | 24 |
| 4.8 Enrutadores..... | 24 |
| 4.9 Descalificaciones / Prohibiciones | 25 |
| 5. Diccionario náutico..... | 25 |
| 6. Glosario | 27 |
| 7. Preguntas frecuentes..... | 28 |

1 Comenzando

1.1 Crea tu cuenta de usuario

Para crear una cuenta de usuario y registrarte en una regata dirígete a www.sailonline.org

Crea una cuenta de usuario. Tu cuenta de usuario será usada para todas las regatas en las que elijas participar. Presiona en “*create account*” en la barra menú, necesitarás escribir un correo electrónico para continuar. Después recibirás un correo electrónico de confirmación para poder seguir registrándote.

Comprueba tu bandeja de entrada, localiza el correo de confirmación y sigue el enlace que aparece en el mismo. Serás redirigido a la siguiente pantalla donde podrás finalizar la creación de tu cuenta de usuario. El nombre de usuario que elijas será el nombre de tu barco, el que usarás para acceder y el nombre que aparecerá en los chats en que participes.

Nota: Solo se permite usar una cuenta de usuario y un barco por persona

¡¡Enhorabuena!! Ya puedes empezar a navegar.

Para acceder regístrate en la parte izquierda de la pantalla donde además puedes añadir información adicional en tu perfil seleccionado “Edit Profile” y rellenando los campos requeridos.

1.2 Registrarse en una regata

El siguiente paso es registrarse en una regata. En la parte derecha de la página web (www.sailonline.org) puedes encontrar las regatas disponibles en cada momento. ¡Busca las regatas que tengan la inscripción abierta!

Todas las horas de comienzo de las carreras están en hora UTC (Coordinated Universal Time)



Encontraras una pequeña descripción de la regata junto con la hora de inicio. Solo puedes registrarte con un barco en cada regata, pero puedes apuntarte a varias regatas a la vez con el mismo barco.

Otros estados de carrera pueden ser:

- ⤴ **La Inscripción se abrirá pronto** – para nuevas regatas
- ⤴ **Inscripción cerrada**- para regatas todavía disputándose pero cerradas para nuevas inscripciones.

SOL trata de mantener las regatas abiertas el máximo tiempo posible para permitir a tantos barcos como sea posible finalizarlas, pero no todos los barcos podrán finalizar todas la veces.

Presiona el botón “Go to Race” de la regata en que desees participar para acceder y elegir la clase de barco ofrecido. La mayoría de regatas tienen disponible una sola clase de barcos pero también hay regatas donde se ofrecen varias clases de barcos.

Si esta es tu primera regata en SOL se te requerirá que elijas tu país.

Selecciona tu tipo de barco y presiona el botón 'Register in race'. Esto abrirá el cliente Sailonline, llevándote directamente al área de la regata donde podrás comenzar a navegar.

Después de esta inscripción inicial en la Carrera, el mismo botón 'Go to Race' te llevará directamente a tu barco activo. Utiliza esto para controlar el progreso de tu barco o crea un marcador de la página de la carrera. Si es necesario serás redirigido a la información de registro de tu barco.

Todos los comandos para la navegación son manejados en los servidores de SOL, solamente el cliente se descarga en tu ordenador³ lo que significa que tu barco sigue navegando cuando no estas conectado.

El cliente, que está incorporado en una página web, es solamente una ventana que te permite:

- ⤴ Monitorear tu barco (¡y la competición!)
- ⤴ Verificar la predicción meteorológica
- ⤴ Realizar algunos trazados básicos, ver el rendimiento del barco y desarrollar tu estrategia
- ⤴ Enviar comandos para controlar tu barco

El cliente te permite también tener acceso a todos los usuarios de SOL que estén activos en ese momento en el chat.

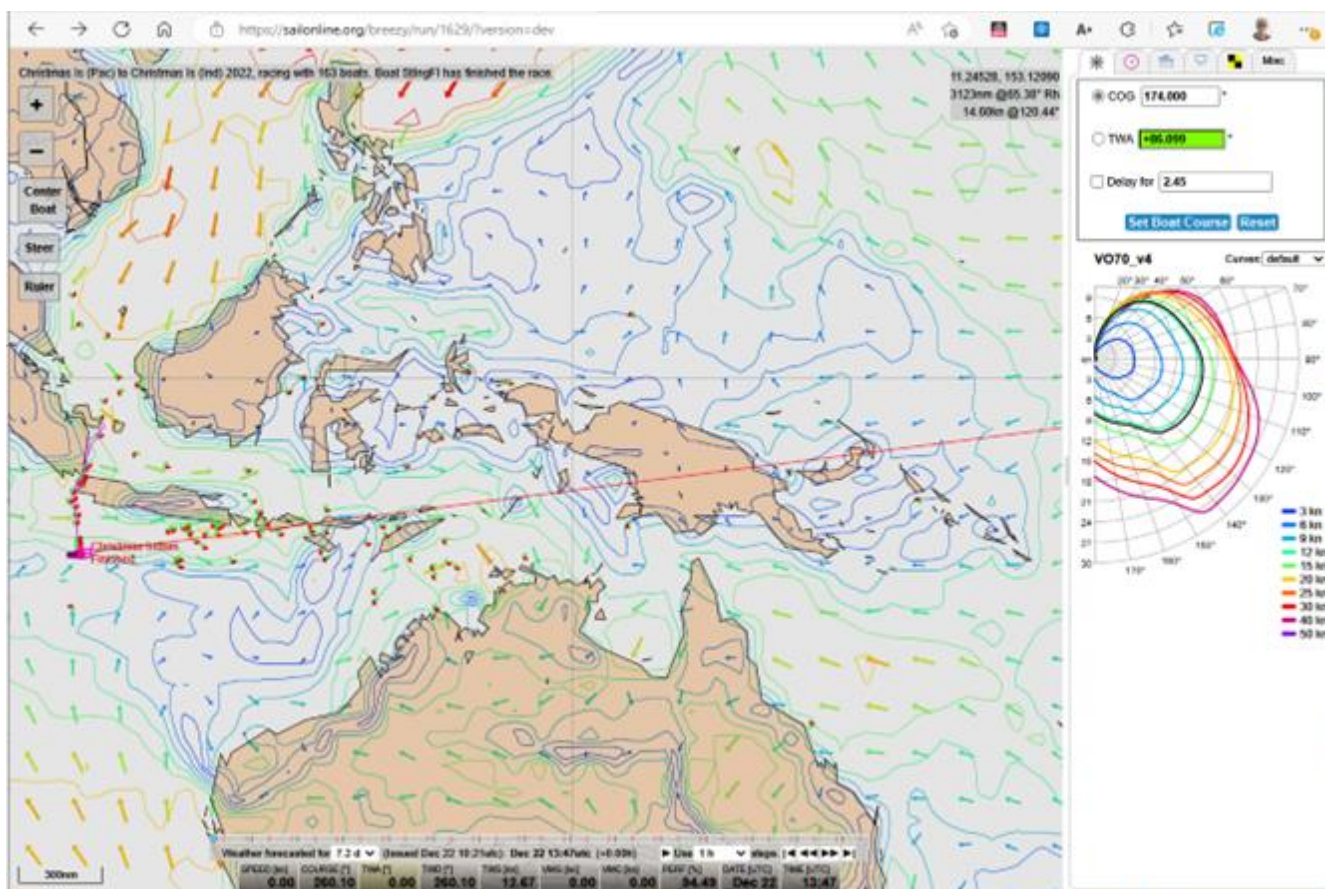
Todos los comandos y el actual modelo de la simulación son enteramente procesados en los servidores de SOL.

Los aspectos técnicos del juego se explican con mayor detalle más adelante en el manual.

³ El cliente solo se descarga durante la duración de la sesión en que estes conectado, aunque la mayoría de los navegadores almacenan los datos en el caché para mejorar la descarga la próxima vez que te conectes. Las preferencias que hayas seleccionado en la pestaña de opciones (explicada abajo) también serán almacenadas como parte de la información del cliente. Estas preferencias se restaurarán a sus opciones por defecto si se borra el caché – NINGUN otro dato se almacena en tu ordenador por parte de SOL.

2 La interfaz de cliente

La mayor parte de la interfaz gráfica del usuario (GUI) en el software del cliente es intuitiva incluso para navegantes novatos. Aquí tienes una breve introducción a las partes básicas de la interfaz que necesitas usar. Puedes usarlo en cualquier Sistema con un navegador. La interfaz está separada en dos secciones, una con el mapa y otra con los controles. Entre ellas hay una barra extensible que te permite modificar el tamaño de cada una de las dos secciones, e incluso ocultar la parte de los controles completamente.



2.1 El Mapa

En el mapa, las zonas marrones representan la tierra y las blancas el agua donde puedes navegar.

Durante el crepúsculo y la noche, el color del agua cambia reflejando la hora local del lugar donde se encuentra tu barco. Durante la noche la flota se representa también con las luces de navegación, un punto rojo y uno verde para cada barco. Usando una vista de flota personalizada (véase Sección 3.3.1) se puede cambiar la vista de los barcos seleccionados, pasando de luces de navegación de vuelta a la forma de barco habitual.

En el mapa se muestra la longitud y latitud. Para ello mueve el ratón sobre el mapa y verás que se muestran las coordenadas de la posición del ratón. En la esquina superior derecha del mapa se muestra información de la posición relativa del ratón respecto de tu barco (distancia y derrota), y cuando el ratón se encuentra sobre un área con predicción meteorológica se mostrará también información meteorológica de la posición.

Puedes mover el mapa simplemente arrastrando el ratón, y hacer zoom como se indica abajo.

2.2 Iconos de la Barra de Herramientas

En el mapa se muestra una barra de herramientas con cinco iconos. De arriba a abajo son:

| | |
|--|---|
| | Zoom IN (acercar) |
| | Zoom OUT (alejarse) |
| | Centra el mapa en tu barco (Centre Boat on Map) |
| | Timón (Steering Tool) |
| | Regla / Herramienta para dibujar líneas (Line Drawing Tool) |

Puedes utilizar ambos botones de zoom, acercar y alejar, presionando repetidamente en el botón correcto o manteniéndolo apretado. También puedes usar la rueda del ratón para hacer zoom. Se alejará o acercará en pequeños movimientos. Para cambiar la velocidad del zoom mantén apretado la tecla SHIFT al tiempo que mueves la rueda. Finalmente, puedes hacer máximo zoom automáticamente mantenido pulsada la Tecla ALT y presionando en **Zoom IN** o **Zoom OUT**.

El botón **Centre Boat (centrar barco)** colocará a tu barco en el centro del campo visible. Presionando dos veces en el ratón sobre un punto cualquiera del mapa centrará la imagen en ese punto. Además, manteniendo/presionando y simultáneamente haciendo click sobre cualquier punto del mapa abrirá una ventana con información con datos absolutos y relativos de tu barco. Las coordenadas aparecerán en el formato Lat/Lon elegido en la pestaña “Miscellaneous Settings”, y puede ser copiado al portapapeles y usado como ayuda en la navegación, por ejemplo, con enrutadores, o para mantener la pista de rendimiento.

Estas tres herramientas proporcionan todo el control sobre el mapa. Además, hay un indicador de escala en la parte inferior izquierda de la pantalla, calibrado con la latitud del centro del mapa.

La herramienta “**Steer**” (Timón) te permite establecer visualmente un rumbo para tu barco. Presiona una vez para activarla y aparecerán los datos actuales de navegación de tu barco en la posición donde se encuentre el ratón en tu pantalla. Por favor, ten en cuenta que cuando se usa esta herramienta para establecer un rumbo COG, el valor exacto es enviado con una precisión de tres decimales como se muestra en el campo de entrada de texto. Si quieres mover el mapa mientras usas esta herramienta podrás hacerlo, pero el rumbo no cambiará hasta que vuelvas a hacer click. Mas detalles en la sección “Estableciendo un rumbo en el mapa” de más abajo.

La herramienta **Ruler** (Regla) te permite hacer un trazado básico estableciendo puntos en el mapa y te muestra la distancia y la dirección entre ellos. La regla se puede usar en modo ortodrómico (Great Circle) o loxodrómico (Rhumblin/Loxodrome, véase Glosario). Esta opción está disponible en la pestaña ‘Misc. Settings’ (ver abajo). Haz click una vez para establecer el punto desde donde quieres medir, mueve el ratón y haz click una segunda vez para fijar el segundo punto. Puedes establecer tantos puntos como quieras (aunque solo los 20 primeros segmentos se mostrarán etiquetados con la Distancia/

Dirección) y la distancia total se mostrará en el último punto, y se irá actualizando conforme avances. Cuando fijes el primer punto, se abrirán una serie de botones con herramientas adicionales, para borrar puntos o temporalmente ocultar líneas. Para completar un recorrido con la regla haz doble click en el punto final. El recorrido permanecerá fijo en el mapa aunque lo muevas o hagas zoom. Otra forma de completar un recorrido con la regla es hacer click en la herramienta regla.

Puedes también recorrer el mapa arrastrándolo mientras usas tanto el timón como la regla, lo que es a menudo útil para hacer medidas precisas mientras haces zoom, que abarca más que el mapa visible.

Consejo: Los valores de la distancia y el ángulo cambian de precisión dependiendo del nivel de zoom, hasta un máximo de 3 cifras decimales, y se ajustará en un recorrido hecho con la regla si cambias el nivel del zoom.

2.3 Barco y línea de predicción

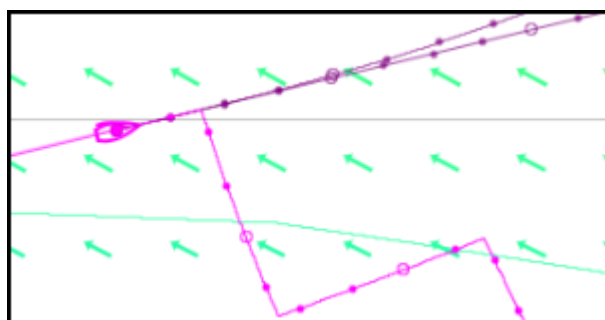
Tu barco y su estela se representan por defecto de color rosa. Extendiéndose en frente del barco hay una línea que predice donde estará tu barco en las próximas 6 horas de acuerdo con la actual predicción meteorológica. El color de tu barco y de la línea de predicción, así como la longitud de la línea (que puede llegar hasta las 168 horas), se pueden modificar en la pestaña 'Misc. Settings'. Esta predicción tiene en cuenta cualquier cambio en futuras condiciones meteorológicas. Si la actualización de la predicción cambia las condiciones significativamente, la línea de predicción reflejará esa nueva meteorología. Los puntos grandes representan una hora, y los pequeños 15 minutos y los primeros 15 minutos están divididos en puntos más pequeños que representan 1 minuto cada uno.

Si mantienes un rumbo COG (véase abajo) la línea será recta.

Si mantienes un rumbo a TWA (véase abajo) la línea se curvará a un lado o al otro en función de los cambios en la dirección del viento de la actual predicción meteorológica

También existe la opción de mostrar una predicción que incluya los futuros comandos que hayas realizado. Esta opción está en Settings (Show DC-aware predictor). Esto hará que la línea de predicción cambie según los DC (comandos diferidos) que hayas establecido. Esta herramienta es muy útil.

Si has seleccionado el doble predictor (línea de predicción) en la pestaña 'Misc. Settings', verás las dos líneas simultáneamente, y si se activa el "DC-aware predictor", aparecerá una tercera línea visible que mostrará el rumbo que has elegido seguir con tus DC.



2.4 Otros Barcos

Todos los participantes de una regata se muestran en el mapa. Todos los barcos se mostrarán con luces de navegación (verde/roja) durante la noche, a no ser que se haya seleccionado la opción "daylight only". Esto se puede hacer en la pestaña Settings clickando sobre "Boat icons at night".

Si colocas el cursor sobre un competidor aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla el nombre del barco, su actual ranking, la bandera de su país y si es miembro del Sailonline Yatch Club (SYC). Valores como velocidad, TWA etc de otros barcos no son visibles.

2.5 Valores Medibles

| SPEED [kn] | COURSE [°] | TWA [°] | TWD [°] | TWS [kn] | VMG [kn] | VMC [kn] | PERF [%] | DATE [UTC] | TIME [UTC] |
|------------|------------|---------|---------|----------|----------|----------|----------|------------|------------|
| 11.35 | 311.72 | -54.75 | 256.97 | 10.77 | 6.55 | 8.02 | 100.00 | Dec 22 | 15:36 |

Esta barra de instrumentos te muestra la información requerida acerca de las condiciones actuales de tu barco:

SPEED – la velocidad que tu barco está realizando en nudos

COURSE – El rumbo al que tu barco está navegando

TWA – Angulo Verdadero sobre el viento (True Wind Angle) es el ángulo que tu barco mantiene respecto al viento [este será (+) para estribor y (-) para babor]

TWD – La dirección verdadera del viento (True Wind Direction) es la dirección desde la que sopla el viento medido en un compás

TWS – Velocidad verdadera del viento (True Wind Speed) representa la fuerza del viento en nudos

VMG – Es la velocidad del barco medida directamente hacia o desde el viento (explicada más adelante).

VMC – Se puede mostrar en el tablero a través de Misc. / Settings. Explicación [aquí](#) y [aquí](#)

PERF – Rendimiento de tu barco, expresado como un porcentaje. El rendimiento cae cada vez que realices un cambio de rumbo. La cantidad de rendimiento perdido y su recuperación depende de las especificaciones de cada polar en uso y del tamaño del cambio de rumbo.

TIME – Muestra la hora actual en formato UTC 24hr. La fuente es la hora de tu ordenador.

LAT/LON- La latitud/longitud de tu barco. Se puede mostrar en el tablero a través de la pestaña Misc. / Settings.

Respecto de la hora mostrada. SOL dispone de un sistema para corregir las discrepancias entre tu ordenador y la hora real.

La hora del barco se muestra en rojo si un minuto o más ha pasado desde que el cliente conectó con el servidor de SOL por última vez (normalmente causado por algún problema local en la red. El servidor de SOL mantiene tu barco en movimiento, aunque no se pueda mostrar la actual posición y datos del barco).

2.6 Meteorología

Encima del tablero de datos del barco, en una ventana semitransparente se encuentra la barra de la meteo. Para ver la predicción meteorológica hay que arrastrar el deslizador a lo largo de la barra.



Puedes arrastrarla usando el ratón o las flechas de dirección del teclado. Prueba el deslizador y comprueba como cambia la meteorología mientras los deslizas.

Al presionar el símbolo “|<” el deslizador se moverá automáticamente a la posición inicial. Los símbolos “<<” y “>>” mueven el deslizador a intervalos definidos (que son de 3h en la figura de arriba). También puedes clickar directamente en el deslizador y avanzar o retroceder en la meteo usando las flechas de dirección del teclado o presionando el botón ”play/stop” .

Las marcas rojas indican la hora aproximada de actualización de la meteo. Se aproximará gradualmente a +0.0h mientras el intervalo de tiempo decrece. Se reseteará después de que una nueva meteo sea cargada. Asegúrate de comprobar el deslizador cuando planees establecer comandos diferidos (véase abajo).

El texto debajo del deslizador muestra información de la fecha de la meteo y la posición en que se encuentra el deslizador. En el ejemplo de arriba: La predicción se publicó el 22 de diciembre a las 10:24 UTC. El deslizador muestra la predicción en tiempo presente (22 de diciembre a las 15:36 UTC). Las marcas de verificación en el deslizador están localizadas a intervalos regulares que diferirán dependiendo del intervalo de meteo seleccionado.

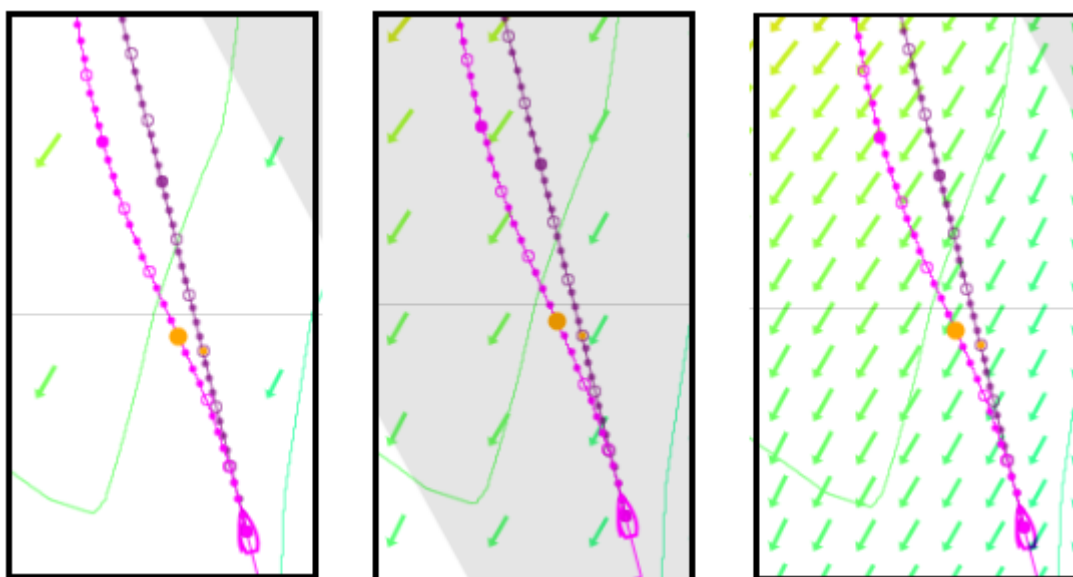
Hay 10 áreas en esta ventana donde puedes clickar. A añadir a esas obvias zonas blancas y al propio deslizador, puedes clickar el día/hora o un texto compensado (+x.xxh), para elegir cual mantendrá constante el cliente. Si la hora requerida pertenece al pasado o a un momento que no abarca la predicción meteorológica, la hora queda limitada al máximo que abarque la predicción, por ejemplo el cliente no mostrará una meteo que pertenezca a una hora ya pasada.

Cuando la nueva predicción meteorológica esté disponible aparecerá automáticamente en la pantalla.

En el desplegable de la meteo se pueden elegir varios intervalos de tiempo para la misma. El intervalo mostrado por defecto es usualmente de 7 días. La pestaña de opciones permite que, si se desea, se seleccione como intervalo por defecto el de 24 horas (véase abajo).



Las flechas muestran la dirección del viento y el color la intensidad del viento. Las iso-líneas coloreadas conectan puntos del mapa donde la intensidad del viento es la misma. El color usado para la intensidad del viento en la pantalla principal corresponde con los colores de las curvas de intensidad del viento en el diagrama de rendimiento del barco conocido como polar, que aparece en la parte derecha de la pantalla. Más adelante se explica más sobre esto. La densidad de la flecha mostrada puede también ser seleccionada en la pestaña Misc. (wind grid density). También se pueden sustituir las flechas por Wind barbs (barras con gradientes según la velocidad del viento) si se desea.



Las horas de actualización de la meteo se muestran en la información sobre la regata en la página de SOL. Las actualizaciones de meteo pueden tener un gran efecto en la regata, mientras que hay un ligero período de transición entre dos meteos. La nueva predicción, tal como se obtiene de la NOAA, es procesada por el servidor de SOL. Hay formas de obtener esta meteo de SOL, por ejemplo, en la web brainaid.de, para su uso con enrutadores, si lo deseas. Asegúrate de chequear tus planes después de una actualización o deja un margen extra.

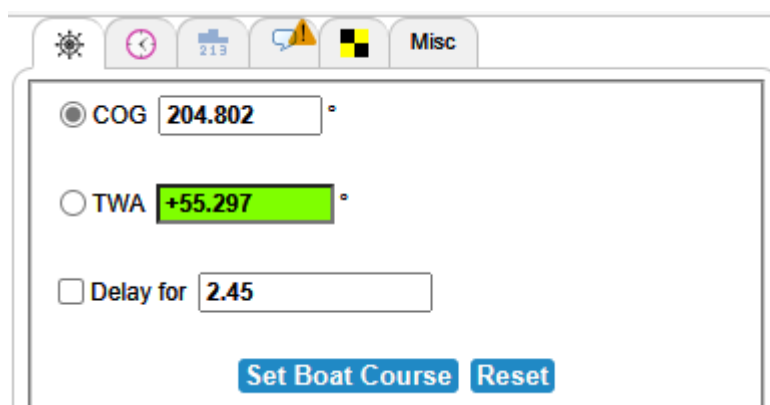
Cuando la nueva meteo llega al cliente, se mostrará una alerta en pantalla, acompañado de un sonido de viento (opcional en ajustes) alertándote de la entrada de una nueva meteo.

Advertencia: Aumentar la densidad de las flechas de viento o su contorno podría ralentizar la funcionalidad del mapa en los ordenadores más antiguos.

3 Control del barco

3.1 Pestaña del timón

Hay dos formas de mover el timón (1) COG (Course over Ground) que significa que el barco seguirá un rumbo recto (2) TWA (True Wind Angle) que significa que el barco mantendrá un ángulo constante con el viento, aunque cambie de dirección. Puedes establecer cualquier TWA entre los 0 y los ± 180 grados, donde $TWA = \pm 0$ significa que el viento viene justo de frente y $TWA = \pm 180$ significa que el viento viene directamente por popa y $TWA = +90$ significa que el viento viene por el través del lado de estribor (estribor=derecha). Una TWA negativa significa que el viento viene del lado de babor (babor=izquierda).



The screenshot shows a control panel for a boat. At the top, there are several icons: a gear for settings, a clock, a bar chart with the number '213', a warning triangle, a black and white checkered flag, and a 'Misc' button. Below these icons is a large white box with a thin border. Inside this box, there are three radio buttons. The first is labeled 'COG' and is selected, with a text input field containing '204.802' and a degree symbol. The second is labeled 'TWA' and is not selected; its text input field contains '+55.297' and a degree symbol, and the field has a green background. The third is labeled 'Delay for' and is not selected, with a text input field containing '2.45'. At the bottom of the white box, there are two blue buttons: 'Set Boat Course' and 'Reset'.

Establecer un rumbo manualmente: Selecciona COG o TWA haciendo click en el botón que hay delante del texto. Introduce el rumbo o el ángulo que desees y presiona el botón “Send Command” para mandar la orden. Un TWA positivo requiere el signo '+'. Fíjate que el cliente rellena al mismo tiempo el valor correspondiente en la otra caja de texto conforme lo vas introduciendo. Tu orden tendrá efecto una vez que llegue al servidor de SOL.

Además, tu orden indicará también si estás realizando un cambio de rumbo en la misma banda o si vas a cambiar de banda (bordo o trasluchada). En el campo TWA aparecerá un cambio de color según los cambios de banda (Verde = estribor, Rojo = babor)

COG °
 TWA °
 Delay for

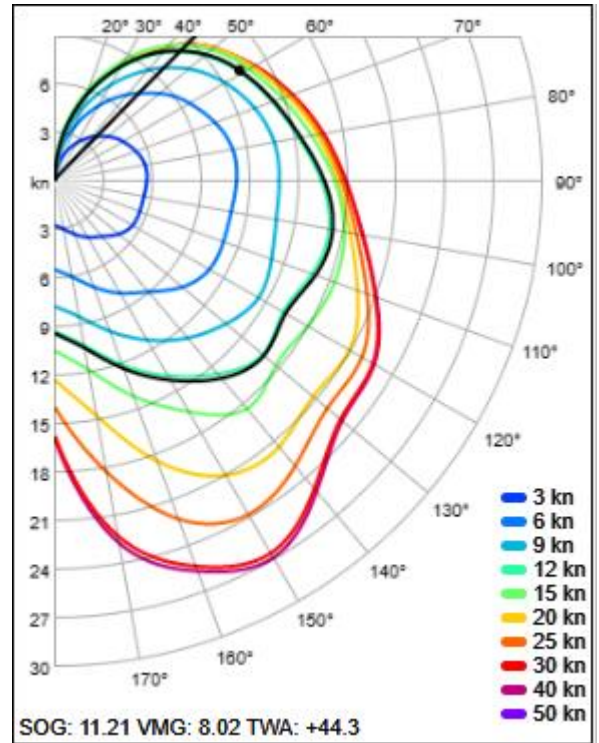
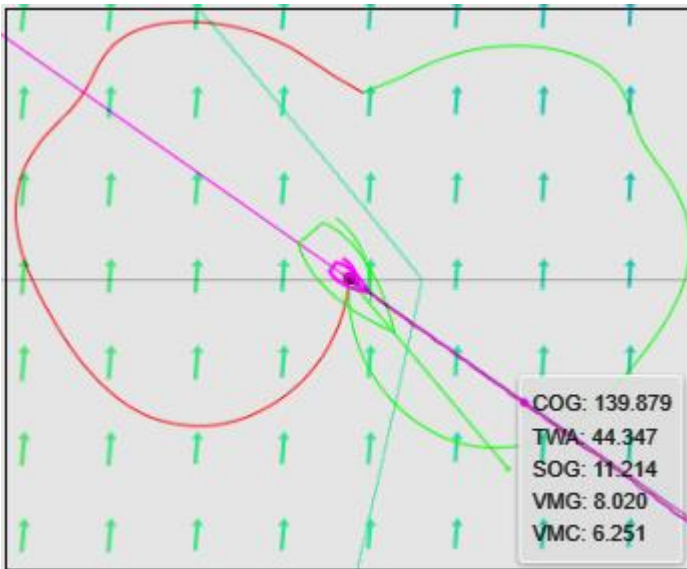
COG °
 TWA °
 Delay for

COG °
 TWA °
 Delay for

Establecer un rumbo en el mapa: Haz click sobre la herramienta timón de la parte izquierda de la pantalla. Coloca el cursor en el mapa, conforme lo mueves por el mapa veras que el COG o la TWA en la ventana del timón cambia.

Cuando tengas el “COG” o “TWA” deseados haz click de nuevo para fijar el valor. Una línea en el diagrama de la polar (véase foto de la derecha) muestra el ángulo en el que el barco navegará con el nuevo rumbo. También se mostrarán la predicción de velocidad del barco (SOG) y la VMG (valor óptimo para navegar en ceñida o en popa).

Se puede elegir en Misc. Settings que se muestre la polar del barco (conocida como mariposa) cuando la herramienta del timón esté activa. El color de la mariposa también indica la banda de estribor o la de babor. Haz Click de nuevo para fijar el rumbo elegido que aparecerá en la pestaña timón. Para ejecutar la orden haz click en “Send Command”.



3.2 Comandos diferidos

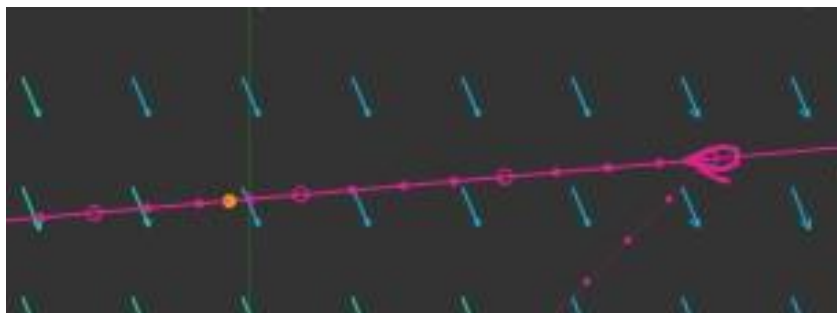
Si quieres hacer una corrección diferida en el rumbo de tu barco, puedes establecer un comando diferido (Delayed Command o DC). Para establecer un DC, marca la pestaña situada a la izquierda del texto "Delay for" e introduce el tiempo que quieres diferir la orden y después presiona el botón "Send Command". La hora diferida se puede establecer de dos formas: A) Como horas decimales; por ejemplo, al introducir 2.35 se establecerá un comando diferido para dentro de 2 horas y 21 minutos. B) Una hora diferida especifica en formato Hora/Minuto/Segundo se puede introducir también, y en ese caso el comando diferido sería de la forma 2h21m00s. La hora del comando será establecida una vez que el comando se reciba en el servidor. La hora exacta del comando diferido se puede chequear en la pestaña "Delayed Commands".

Para que un comando diferido establecido en la hora anterior al inicio de la regata se ejecute en la salida de la misma simplemente escribe "Start" (sin especificar hora) y el servidor ejecutará el comando con el rumbo elegido en el momento en que la regata comience oficialmente.

COG °
 TWA °
 Delay for

COG °
 TWA °
 Delay for

COG °
 TWA °
 Delay for




Para ayudarte a determinar cuando el DC se ejecutará, un punto naranja aparecerá en ambas líneas de predicción (COG y TWA). El punto permanecerá en el intervalo de tiempo fijado desde tu barco y especificado en el campo de comandos diferidos. No hará cuenta atrás hasta el lugar de ejecución del DC.

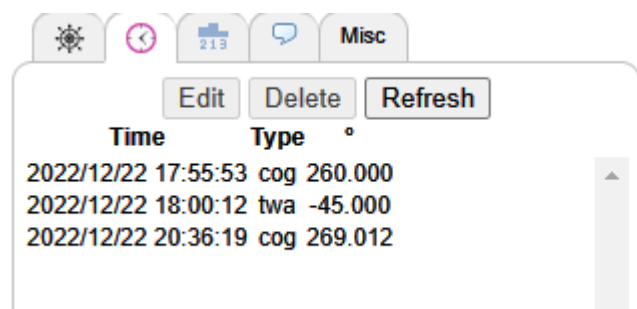
Una vez que el DC se ha establecido, una cuenta atrás temporal aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla para indicar que hay un DC activo y cuando se ejecutará. Si tenemos múltiples comandos diferidos, el reloj solo mostrará la cuenta atrás del primer DC de la lista. Una vez que el DC se ha ejecutado el reloj se reseteará y comenzará una cuenta atrás para el siguiente DC, proceso que se repetirá hasta que no queden DC sin ejecutar. Puedes establecer tantos DC como necesites.

Next DC: TWA=143.1 in 02h 16m 57s

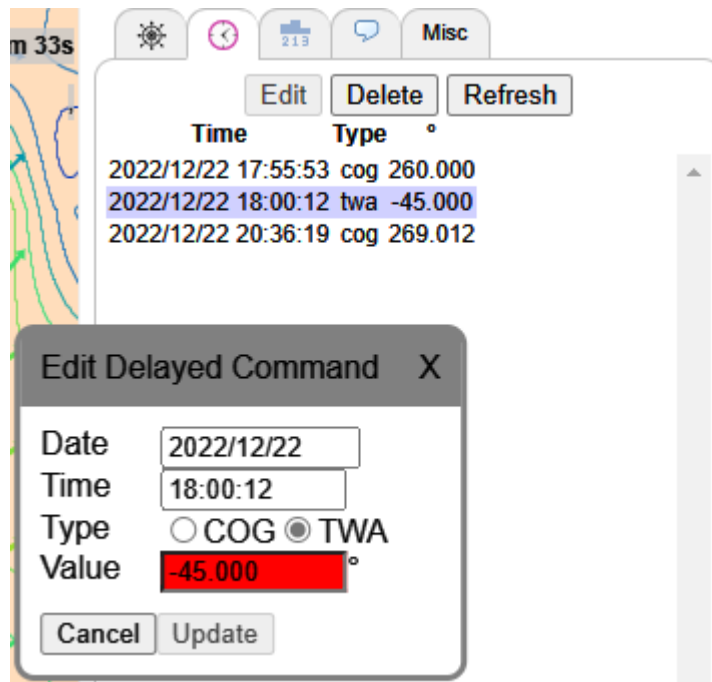
Advertencia: Cuando establezcas un comando diferido, SIEMPRE, SIEMPRE, SIEMPRE, asegúrate que la pestaña de comandos diferidos está marcada.


3.2.1 Editar comandos diferidos

Haz click en el comando que quieras editar⁴ y aparecerá resaltado en azul, presiona el botón “Edit” y se abrirá una pequeña pantalla. El comando podrá ser entonces modificado y volverá a estar activo después de presionar en el botón .



⁴ Si has editado/establecido DCs usando una tercera herramienta, es esencial que primero actualices los DC presionando en el botón <Refresh> antes de realizar la edición.



Para borrar un comando, selecciona el DC que quieres eliminar y presiona en el botón . ¡¡ Los comandos diferidos son un rasgo útil que te permite asistir a reuniones de trabajo y a bodas, mientras navegas con un catamarán de 60 pies en solitario y en medio de una galerna!!

3.3 Pestaña de Barcos

Para cada barco de la flota, en esta pestaña podemos ver la clasificación actual de cada barco en la regata, la bandera de su país, su estado como miembro del SYC, nombre del barco y distancia a la llegada (DTF), Distancia al líder (DBL) y distancia navegada (LOG). Por defecto aparece la lista completa de la flota. Así mismo, puedes crear listas personalizadas que se mantendrán de regata en regata (véase abajo). Sin embargo, se borrarán si selecciona el botón “Clear Local Storage” situado bajo la pestaña de opciones.

Puedes seguir la evolución de tus amigos y compañeros navegantes. Por defecto aparecerá la clasificación actual de la regata. Puedes variar las diferentes columnas pinchado en sus etiquetas, para mostrar barcos del mismo país o mostrar los barcos por orden alfabético. Es importante resaltar que las clasificaciones no siempre muestran la posición real en el ranking debido a la forma en que el servidor calcula la posición del barco (en línea recta hasta el próximo waypoint). Esto ocurre particularmente en los inicios de la mayoría de las regatas y se va ajustando a medida que se aproxima el final de la carrera.

Cuando comienzas a teclear en el campo de búsqueda aparece una lista de los barcos que coinciden con tu búsqueda.

Al hacer click sobre un barco de la lista el mapa se centrará en ese barco y mostrará su recorrido. Si mantienes presionado la tecla 'Alt' mientras haces click sobre el barco en la lista este aparecerá resaltado, pero el mapa no se centrará en él.

| # ▲ | Name | DTF | DBL | LOG |
|-----|---------------|------|------|---------|
| 1 | Pit8008 | 0.00 | 0.00 | 7926.36 |
| 2 | SKOVSER | 0.00 | 0.00 | 7976.29 |
| 3 | SlideRule | 0.00 | 0.00 | 7986.89 |
| 4 | AL53_SStta | 0.00 | 0.00 | 8048.14 |
| 5 | Olev | 0.00 | 0.00 | 8136.56 |
| 6 | bonknhoot | 0.00 | 0.00 | 7945.31 |
| 7 | Dingo | 0.00 | 0.00 | 7894.56 |
| 8 | Mediterranean | 0.00 | 0.00 | 7956.15 |
| 9 | aner59 | 0.00 | 0.00 | 7926.25 |
| 10 | FreyjaUSA | 0.00 | 0.00 | 7961.44 |
| 11 | Kipper1258 | 0.00 | 0.00 | 7948.64 |
| 12 | TarassBoulba | 0.00 | 0.00 | 7928.01 |
| 13 | StIngFI | 0.00 | 0.00 | 7947.33 |
| 14 | dtayls | 0.00 | 0.00 | 8118.91 |
| 15 | robert1 | 0.00 | 0.00 | 8031.51 |
| 16 | HappyHour | 0.00 | 0.00 | 7950.18 |
| 17 | nordee | 0.00 | 0.00 | 7920.53 |
| 18 | Go4iT | 0.00 | 0.00 | 8003.62 |
| 19 | FR_ILNOKI | 0.00 | 0.00 | 7921.25 |

Aviso: Una buena forma de aprender es estudiar cómo han navegado en ciertas partes de la regata o con determinados vientos, aquellos barcos que usualmente acaban en las primeras posiciones de la clasificación.

3.3.1 Custom Boat Lists

En la parte inferior de la pestaña de Barcos existe una función para crear listas personalizadas. Se pueden crear múltiples listas que aparecerán con el nombre que les asignes. Esta es una forma muy útil de seguir tu competición o crear listas con flotas más pequeñas que sustituyan a la principal.

Para crear una lista personalizada de barcos haz click en el botón “Boat” de la parte inferior de la pestaña y se abrirá una nueva ventana (mostrada abajo), Ponle nombre a la lista y después haz click sobre los barcos que quieras añadir a la lista. Puedes seleccionar más de un barco a la vez usando la función CTRL+click o usando Shift+click para seleccionar un grupo continuo. La nueva lista funciona igual que la lista principal. Después de seleccionar uno o más barcos, presiona en el botón “Add” y estos pasarán a la nueva lista. Los barcos seleccionados de tu lista personalizada pueden borrarse usando el botón ‘Del’. Cuando la lista esté completa, presiona sobre ‘Create list’ y la

| # | Name | DTF | DBL | LOG |
|----|---------------|------|------|---------|
| 1 | Pit8008 | 0.00 | 0.00 | 7926.36 |
| 2 | SKOVSER | 0.00 | 0.00 | 7976.29 |
| 3 | SlideRule | 0.00 | 0.00 | 7986.89 |
| 6 | bonknhoot | 0.00 | 0.00 | 7945.31 |
| 7 | Dingo | 0.00 | 0.00 | 7894.56 |
| 8 | Mediterranean | 0.00 | 0.00 | 7956.15 |
| 9 | aner59 | 0.00 | 0.00 | 7926.25 |
| 11 | Kipper1258 | 0.00 | 0.00 | 7948.64 |
| 12 | TarassBoulba | 0.00 | 0.00 | 7928.01 |
| 13 | StingFI | 0.00 | 0.00 | 7947.33 |
| 15 | robert1 | 0.00 | 0.00 | 8031.51 |
| 16 | HappyHour | 0.00 | 0.00 | 7950.18 |
| 22 | DIKKEHENK | 0.00 | 0.00 | 8006.98 |
| 27 | brandystrega | 0.00 | 0.00 | 7842.60 |

List name:

Search:

| # | Name | DTF | DBL | LOG | Add | Del |
|----|------------|------|------|------|-----|-----|
| 4 | AL53_SSIta | 0.00 | 0.00 | 8048 | | |
| 5 | Olev | 0.00 | 0.00 | 8136 | | |
| 10 | FreyjaUSA | 0.00 | 0.00 | 7961 | | |
| 14 | dlayfs | 0.00 | 0.00 | 8118 | | |
| 17 | nordee | 0.00 | 0.00 | 7920 | | |
| 18 | Go4iT | 0.00 | 0.00 | 8003 | | |
| 19 | FR_ILNOKI | 0.00 | 0.00 | 7921 | | |
| 20 | Kaganisso | 0.00 | 0.00 | 8096 | | |
| 21 | Boozeroo | 0.00 | 0.00 | 7979 | | |
| 23 | brellis | 0.00 | 0.00 | 8038 | | |
| 24 | Arronax21 | 0.00 | 0.00 | 7879 | | |
| 25 | Gummiboot | 0.00 | 0.00 | 8056 | | |
| 26 | Rontos | 0.00 | 0.00 | 7902 | | |
| 28 | AWoL | 0.00 | 0.00 | 8081 | | |
| 29 | 4242 | 0.00 | 0.00 | 7898 | | |
| 30 | BS1 | 0.00 | 0.00 | 8042 | | |
| 31 | jay8s | 0.00 | 0.00 | 7952 | | |
| 32 | hew565 | 0.00 | 0.00 | 8073 | | |
| 33 | Sebensa | 0.00 | 0.00 | 8018 | | |
| 34 | GREATSKUA | 0.00 | 0.00 | 7997 | | |
| 35 | Ergo27 | 0.00 | 0.00 | 7770 | | |

Included boats

| # | Name | DTF | DBL | LOG |
|----|---------------|--------|--------|------|
| 1 | Pit8008 | 0.00 | 0.00 | 7926 |
| 2 | SKOVSER | 0.00 | 0.00 | 7976 |
| 3 | SlideRule | 0.00 | 0.00 | 7986 |
| 6 | bonknhoot | 0.00 | 0.00 | 7945 |
| 7 | Dingo | 0.00 | 0.00 | 7894 |
| 8 | Mediterranean | 0.00 | 0.00 | 7956 |
| 9 | aner59 | 0.00 | 0.00 | 7926 |
| 11 | Kipper1258 | 0.00 | 0.00 | 7948 |
| 12 | TarassBoulba | 0.00 | 0.00 | 7928 |
| 13 | StingFI | 0.00 | 0.00 | 7947 |
| 15 | robert1 | 0.00 | 0.00 | 8031 |
| 16 | HappyHour | 0.00 | 0.00 | 7950 |
| 22 | DIKKEHENK | 0.00 | 0.00 | 8006 |
| 27 | brandystrega | 0.00 | 0.00 | 7842 |
| 41 | Sax747 | 0.00 | 0.00 | 7919 |
| 44 | wsguerin | 0.00 | 0.00 | 8235 |
| 55 | batatabh | 0.00 | 0.00 | 8009 |
| 61 | ITA210 | 0.00 | 0.00 | 7775 |
| 72 | Vida_Maldita | 28.87 | 29.15 | 7941 |
| 78 | WRmirekd | 200.47 | 200.74 | 7291 |
| 79 | Garzanide | 211.58 | 211.88 | 7382 |

Buttons: Cancel, Edit list

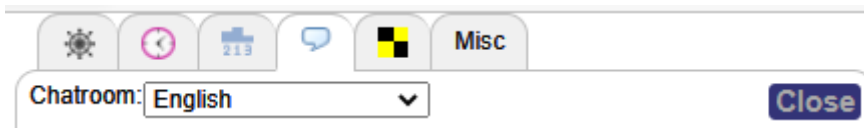
nueva lista aparecerá bajo la lista principal.

Puedes crear también listas personalizadas por distancia. Al seleccionar esta opción se abrirá una nueva ventana, introduce el nombre de la lista y la distancia que deseas y presiona en 'Create list'. Automáticamente los barcos que estén como máximo a esa distancia de tu barco aparecerán en tu lista. Esta lista además se actualizará automáticamente mientras la ventana principal esté abierta. Esta lista NO permanecerá activa entre carreras o temporadas.

Buttons: Edit list, Delete list

Create new list by: Boat Distance Country

3.4 Pestaña Chat



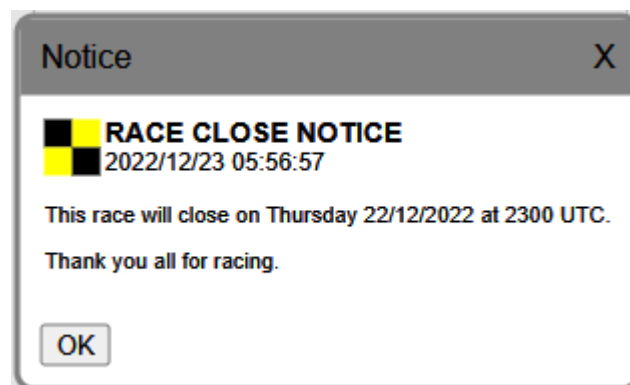
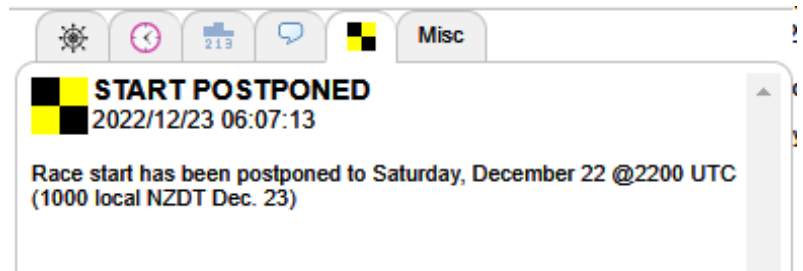
Aquí podrás contactar a tus compañeros navegantes y discutir tácticas, pedir ayuda o simplemente charlar. Mantén el chat despejado y ten en cuenta que las grandes diferencias de edad entre los participantes. El chat principal/por defecto es en inglés, pero tienes diferentes chats en otros idiomas y existe un chat especial llamado “Sail Talk Only” para profundizar más o para discusiones sobre cuestiones técnicas.

Los participantes en el chat se identifican por el nombre del barco, la nacionalidad y su status como miembro del SYC.

Aviso: ¡Si no hay mucha actividad en el chat (lo que a veces ocurre en regatas largas) y dices o preguntas algo sin obtener respuesta, asegúrate de comprobar el chat más tarde pues es posible que alguien te haya respondido!

3.5 Pestaña de notificaciones de la regata

Esta es una pestaña especial que aparecerá solamente cuando el Comité de Regatas de SOL/Administración necesite anunciar noticias urgentes que afecten a la regata. La pestaña permanecerá durante toda la regata y podrían añadirse actualizaciones a lo largo de la carrera. El anuncio inicial, así como los posteriores, aparecerán además en la pantalla principal de la regata hasta que las hayas leído y presiones el botón de cerrar la ventana (similar a nuevas notificaciones de meteo).



3.6 Pestaña Misc./Settings

Esta pestaña ofrece varios enlaces usados frecuentemente muy útiles para las regatas e información general de SOL. El manual de Sailonline, las clasificación y el Ranking están disponibles en la página web. La polar aparece aquí en formato numérico para poder copiarla en otras aplicaciones para un estudio más detallado.

Quick Help

Map

You can pan the map by dragging it with the mouse, and zoom using the toolbar to the left. Hold the button to continuously zoom. You can 'Center Boat' button in the toolbar will center the map on your boat. Boat and other information. Moving the mouse over the map changes the coordinates, the middle line is the wind data at that location, the

Steering

Click the 'Steer' button in the toolbar, and the steer tab becomes active you want to sail to (the line extending from your boat). The heading a steering target as you move the mouse. When you are happy with the the steer tab input. You can choose to sail on a constant heading (CC the corresponding option on the steer tab. Click 'Set Boat Course' to you would like the course change to occur in the future, check 'Delay before making the course change. You can set as many 'Delayed Co command. These delayed (or future) commands can be viewed and

Weather

There is a grid of arrows on the map, colour coded as on the Polar di that location. You can also use the slider to look ahead in time to see slider will go and specify the used time step when sliding ahead in tin animation on how the weather develops.

Ruler

The 'Ruler' button in the toolbar allows you to draw or mark lines on t You can also draw a 'path' containing more than one segment. Click t would like to start the path, and then each point to make a new segm using the 'Delete Last' and 'Delete All' buttons. To end a path, double

Chat

You can chat with other players online by switching to the chat tab, w input box at the bottom, and hit Enter or click Send to send the mess the Chat list. If you want to have more than one Chatroom open at th

información esencial acerca del rendimiento, calculado desde la polar del barco, y la VMG para ceñida y portantes en las actuales condiciones de viento. Si desmarcas la pestaña "From instruments", puedes hacer click en el área de Carrera para obtener la dirección e intensidad del viento en ese punto y la hora determinada en el deslizador de la meteo, o introducir directamente los valores deseados.

Misc


Helpful Links

- [Sailonline Manual](#)
- [Race Leaderboard](#)
- [SYC Official Ranking](#)
- [Boat Polar](#)
- [Google Earth Feed](#)

Settings Tools Quick Help

Race Information

[Race GPX file](#)
Tile set: intermediate
Weather grid: 1° x 1°
Weather update times: 04:30 10:30 16:30 22:30 UTC



Main Frameworks and Libraries Used

- Leaflet (license: BSD-2-Clause)
- Leaflet.Terminator (license: MIT)
- pako (license: MIT)
- rbush (license: MIT)
- Vue.js (license: MIT)
- Vue2Leaflet (license: MIT)
- Vuex (license: MIT)
- xml2js (license: MIT)

About

Version identifier 6c7594f (GPL v2) ij 2018-2021.

El botón de ayuda rápida abre una Ventana separada con una breve descripción de muchos de los aspectos básicos tratados en este manual. Los botones de herramientas abren un diálogo que aporta

Tools

Isochrone calculator

Length: 24 h Step: 1 h
COG TWA Clear

Max calculator

From instruments:
TWS: 12.665
TWD: 260.099
Bearing: 172.702 GC Rh
Max VMC: TWA=+94.41° COG=165.69° 15.84 kn
Tack: Starboard Port
Max VMG
↑: TWA=+40.38° COG=219.72° 8.36 kn
↓: TWA=+140.00° COG=120.10° -10.86 kn
Max BS: TWA=+103.00° COG=157.10° 16.09 kn
Close

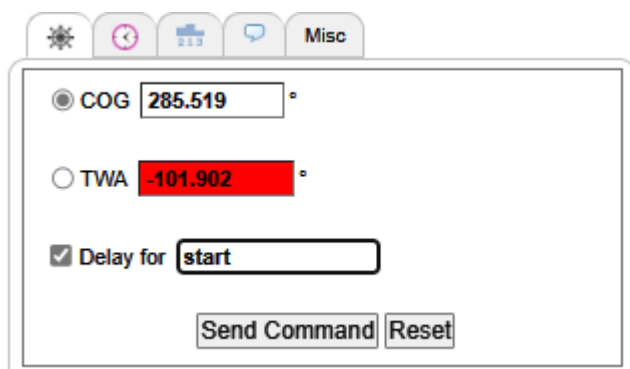
El botón “Settings” abre una Ventana donde podrás elegir tus preferencias en la interfaz gráfica de SOL. Esto ya ha sido mencionado varias veces en este manual, pero hay mucho más para explorar. Los cambios en “Settings” se realizan instantáneamente, pero solo se materializarán después de que presiones el botón **Save** y se cierre la ventana. Para resetear todo a los valores por defecto, presiona en el botón **Reset to defaults**. Si borras los datos de navegación de tu navegador el efecto será el mismo.

4 Compitiendo

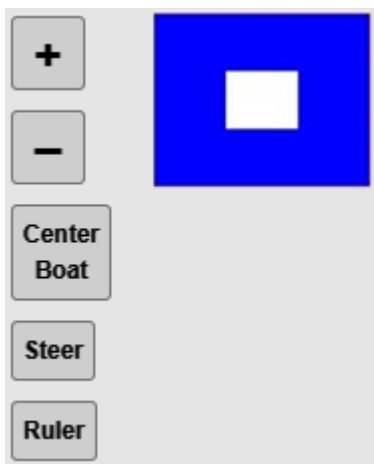
4.1 Procedimiento de inicio

Todos los barcos son arrastrados a la línea de salida una hora antes del comienzo de la regata. Desde una hora antes y hasta la hora de la salida los barcos se mantienen en la línea de salida. Cualquier rumbo activo en los barcos es reseteado. Una nueva orden ejecutada durante ese período servirá de rumbo para tu barco cuando se dé el cañonazo de salida y el servidor lance los barcos. También se puede hacer manualmente o con un comando diferido.

Ejemplo: Una regata empieza a las 18:00 UTC. Si un jugador manda el comando TWA 55 grados a las 17:32 UTC, el barco comenzará a navegar a una TWA 55 a las 18:00 UTC cuando los barcos sean lanzados.



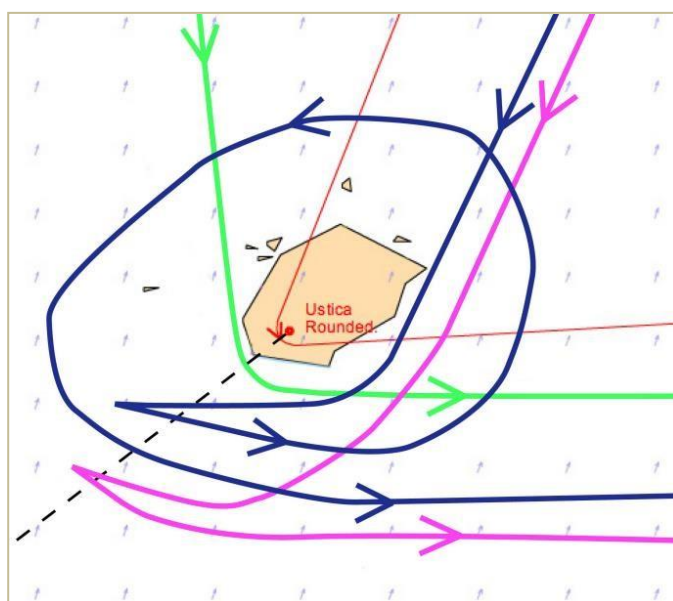
Un medio muy sencillo de asegurarte que tu barco comenzará la regata en hora es escribir en la ventana de los DC la palabra “Start”. Esto calculará un DC para establecerlo durante la hora previa al inicio de la regata. Recuerda considerar la variabilidad de las predicciones meteorológicas en las próximas horas. O incluso días, cuando establezcas un DC de salida.



Después de que los barcos sean arrastrados a la salida, una **bandera** preparatoria (Blue Peter) aparecerá en la ventana de la carrera indicando que está en efecto la fase de pre-inicio.

4.2 Recorrido, boyas y llegada

El recorrido se define por un punto de inicio, un número de boyas a rodear y una línea de llegada. Todos los barcos salen del punto de salida. Después, simplemente rodea las boyas en la dirección correcta, dejándolas al lado correcto y cruza la línea de llegada lo antes posible. Al doblar una boya correctamente el servidor lo registra automáticamente y el texto de la boya cambiará de “Leave to port/starboard” a “Rounded”. El paso correcto por las boyas se refleja también en tu clasificación (un error al doblar la boya significa que tu barco perderá posiciones en la clasificación y la distancia a la meta aumentará). El diagrama de abajo muestra como pasar una boya correctamente y como corregir el paso de una boya no rodeada correctamente en primer lugar. La delgada **línea roja** es el recorrido actual de la regata con flechas que indican en qué dirección hay que rodearla.



La **línea verde** muestra un paso por boya normal y legal, la **línea rosa** muestra un paso por boya ilegal, no correcto. Significa que te has saltado una boya y que debes pasarla correctamente. El **camino azul** es un ejemplo de cómo hacerlo.

En la meta, debes cruzar la línea de llegada en cualquier dirección.

Una vez que has cruzado la línea, tu barco quedara parado en la posición por donde cruzaste la meta. El tiempo invertido en la regata será, asimismo, publicado en la clasificación final de la regata.

4.3 La carta de navegación y los límites de la regata

El área de cada regata se muestra en una carta de navegación que, cuando te alejas con el zoom, muestra un área considerable del globo. La carta, sin embargo, no tiene fin y te permite arrastrar el mapa para ver otras áreas. Los límites de la regata aparecen dibujados con una línea rosa. Si tu barco alcanza esa línea, se parará hasta que introduzcas un nuevo rumbo que te aleje de ella. A diferentes niveles de zoom, sin embargo, diferentes características geográficas aparecerán como visibles.

Si chocas con tierra, puedes reemprender la marcha introduciendo un rumbo que lleve a tu barco lejos de la costa. Como en la vida real, ¡chocar contra tierra tendrá un coste en el rendimiento del barco!

Aviso: Al acercar el zoom, muchas islas, cabos y rocas serán visibles a pesar de que no lo eran antes de hacer zoom. Por lo tanto, es importante acercar el zoom para evitar colisiones en la ruta que te has propuesto.

4.4 Tipos de regatas

Hay tres formatos de regatas: de flota, contrarreloj y multi-clase

Regata de flota: En una regata de flota típica nos registramos en la carrera durante la fase de registro en la cual practicar con el barco está permitido. Durante este período de práctica puedes navegar a cualquier parte dentro de los límites de la regata. Este es un buen momento para conocer la polar del barco, practicar bordos y trasluchadas y comprobar las pérdidas de rendimiento con cada maniobra. Frecuentemente se organizan carreras informales de práctica que suelen realizarse en el área próxima a la salida. Se anuncian en el chat y en el foro. ¡Estas regatas de práctica no puntúan para el ranking de SYC, son solo por diversión!

El procedimiento de salida para las regatas de flota se describe en la sección 4.1.

Regatas contrarreloj: En una regata contrarreloj es posible empezar a navegar tan pronto como te registres o puedes empezar la regata cuando tú lo desees siempre que estes dentro de los límites de tiempo. Tu hora de inicio será la hora en que mandes el primer comando, por lo que es conveniente registrarte, comprobar la regata, la meteo y las estrategias de otros participantes antes de empezar. Se puede usar un comando diferido para establecer una hora de inicio. Al completar la carrera tu tiempo será comparado con el de otros participantes en la clasificación de la regata. Una vez que has acabado una regata puedes volver a la web de SOL y registrarte de nuevo para un nuevo intento. El ganador es el barco que complete la regata en el menor tiempo. Chequear la meteo y elegir un momento para empezar la regata debe ser una parte importante de tu estrategia.

No hay regatas de practica en las regatas contrarreloj, sin embargo, frecuentemente se organizan grupos que comienzan al mismo tiempo para realizar prácticas entre ellos. Son informales y se acuerdan generalmente en el chat entre aquellos que quieran realizar un intento conjunto.

Regatas Multi-Clase: Estas regatas pueden ser tanto de flota como contrarreloj y usualmente no puntúan para el ranking de SOL. Sin embargo, ofrecen la posibilidad de navegar con tipos de barcos que pocos navegantes pueden experimentar. Eventos populares suelen incluir las series de los Tall Ships y otras regatas de larga distancia con barcos diseñados por una clase de arquitectura naval de Suecia.

Regatas de Práctica (PRs): Como se mencionaba antes, las regatas de práctica son competiciones informales que se realizan normalmente a las 18 horas UTC la mayoría de los días entre la apertura de una regata y el comienzo oficial de la misma. El recorrido se diseña basado en la meteo de cada día y se describe en el foro de SailTalk. La descripción de la regata se publica en el chat de la carrera y todos los regatistas son bienvenidos. Es una gran oportunidad para conocer la polar del barco de esa regata y practicar doblando boyas y probando estrategias. Las boyas aparecen en el mapa como puntos rosas como se muestra en la imagen y las líneas de salida y llegada se cambian de sitio todos los días en función de los cambios en la meteo.



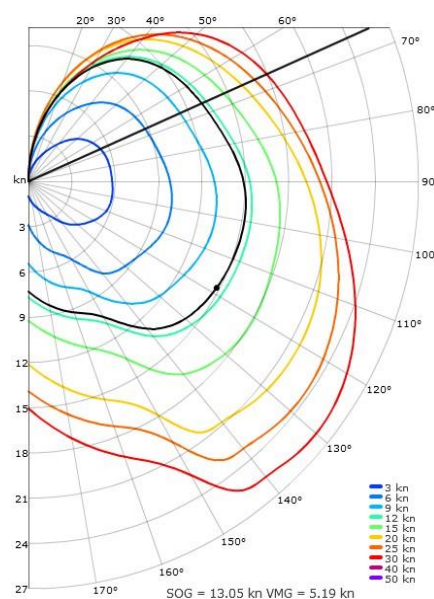
Una de las cosas más importantes junto con la meteo es comprender el gráfico de la polar del barco. Este gráfico muestra cómo se comportará tu barco en distintas condiciones de viento. Las curvas de la polar representan la velocidad del barco en función del ángulo y la intensidad del viento.

Tomate tu tiempo para estudiar la polar y aprende como navegar de forma eficiente.

Las diferentes intensidades del viento se representan con diferentes curvas de colores. Para una determinada intensidad del viento sigue la curva coloreada que muestra los diferentes ángulos en los que puede navegar tu barco. Nótese como el diagrama de la polar muestra diferentes valores para cada uno de esos ángulos para una intensidad del viento dada.

Puntos importantes de navegación: (la intensidad del viento en el diagrama de la polar mostrada a la derecha es aproximadamente 11.5 nudos TWS)

- ⤴ Contra el viento, aproado — 0° 0 nudos
- ⤴ En ceñida — 35-50° ~ 11 nudos
- ⤴ De través — 80-100° ~ 15 nudos
- ⤴ Con portantes — ~135° ~ 14 nudos
- ⤴ En popa cerrada— 180° ~ 7.5 nudos



Para una intensidad del viento y una TWA dadas, puedes leer la correspondiente velocidad de barco con la distancia entre el origen del gráfico y la curva coloreada.

Puedes elegir la escala de la polar en la parte superior derecha del diagrama. Por ejemplo, "Low" (bajo) "0..30kn", "default" (por defecto) y "auto" (automático). La polar no diferencia entre valores positivos y negativos de la TWA (babor / estribor) pues los barcos usados son simétricos.

La actual intensidad del viento aparecerá representada en la polar con una curva negra. Tu actual TWA aparece representada por un punto negro en ella. (El ejemplo de arriba muestra una intensidad del viento de 11.5 nudos aproximadamente y una TWA de 118°). Cuando usas la herramienta Timón para elegir un rumbo en el mapa, aparecerá una línea negra en la polar mostrando el ángulo del nuevo rumbo. Debajo del gráfico aparece información adicional con una predicción de la velocidad del barco (SOG) y la VMG. Puedes obtener esta información moviendo el ratón por encima del gráfico de la polar.

Para leer una polar debes fijarte en las dos escalas. La línea vertical de la izquierda representa la velocidad del barco. Alrededor del borde la polar aparecen grados del 0 al 180 representando el ángulo del barco en relación con la dirección verdadera del viento (TWD). Mientras mueves el ratón por encima del gráfico puedes leer la velocidad del barco aplicable a ese ángulo del viento. Para una determinada intensidad del viento, seguir la correspondiente curva coloreada para ver todos los posibles ángulos en que navegará el barco. (Nota. El gráfico no diferencia entre TWAs negativas y positivas dado que los barcos son simétricos). Tu barco tendrá normalmente el rendimiento marcado en la polar (100% en la polar) pero hay dos formas de perder rendimiento. (1) Si chocas contra tierra, donde pierdes mucho rendimiento, y (2) tras cambiar de rumbo también pierdes un porcentaje de rendimiento. Cuando tu barco no está al 100% de rendimiento, el punto negro aparecerá ligeramente por dentro de la curva negra y se acercará gradualmente a la línea a medida que tu barco recupera el porcentaje de rendimiento perdido.

4.6 Meteorología

Como entorno de navegación se usa lo último en predicciones. La resolución tanto en tiempo como en espacio varía dependiendo de la regata. Las predicciones meteorológicas son verdaderas en el sentido de que nos encontramos en un simulador de navegación con predicciones auténticas válidas para el periodo establecido y la región seleccionada. Todos los barcos navegan en predicciones de viento a 10 metros sobre el nivel del mar. Las predicciones se actualizan normalmente 4 veces en un período de 24 horas pero debes chequear los avisos de regata en cada Carrera pues hay varias fuentes de predicciones. La transición entre una actualización y otra se suaviza en la primera hora para hacer el cambio gradual.

4.7 Navegación Real

La navegación real de los barcos se hace en el servidor central, NO en el ordenador del usuario. El cliente se usa solo para ver y manipular tu barco. Por lo tanto, puedes desconectarte y apagar el ordenador mientras tu barco sigue navegando de acuerdo con los comandos que hayas introducido. Los barcos avanzan a la vez paso a paso. El tiempo entre paso y paso varía dependiendo de la carga de trabajo del servidor, pero normalmente está por debajo de los 30 segundos.

4.8 Enrutamientos

A menudo las carreras se ganan o se pierden antes incluso de empezar y a menudo la clave del éxito es un buen enrutamiento. A tu disposición tienes las herramientas necesarias para realizar enrutamientos manuales básicos:

- (1) El deslizador de la predicción meteorológica
- (2) Las flechas de viento que aparecen en el mapa
- (3) La polar
- (4) El tablero de instrumentos.
- (5) La línea (CC) o curva (TWA) de predicción del barco.
- (6) La herramienta regla.

Aviso: Usa el deslizador de la meteo para ver cómo evolucionará ésta en las próximas horas. Relaciona los cambios en el viento (intensidad y dirección) con el diagrama de la polar para ver cómo evolucionará tu rumbo.

4.9 Descalificaciones/ Prohibiciones

Un barco puede ser descalificado de una regata específica o un usuario puede ser expulsado de SOL si se detecta un uso inapropiado o se realizan comentarios ofensivos en el chat.

5. Diccionario náutico

Arribar: También conocido como “Caer”. Significa establecer un rumbo que se aleje de la dirección del viento incrementándose la TWA.

Proa: La parte delantera del barco.

Rumbo: La dirección en que navega el barco (0 a 360 grados) que, en esta simulación, equivale a la dirección real del barco pues no se tienen en cuenta las corrientes marinas.

Distancias: Dado que estamos en un simulador náutico las distancias se representan en millas náuticas (una milla náutica equivale a 1852 metros o aproximadamente 6.076 pies)

Navegación ortodrómica: Constituye la ruta más corta entre dos puntos del globo. En la proyección del mapa, una ruta ortodrómica debe aparecer con curvatura, que será mayor o menor dependiendo de la distancia y la latitud, sin embargo, en el globo la ruta aparecerá recta. Para más información, véase [Great Circle](#)

Rendimiento: El porcentaje de velocidad de barco que tienes en relación con la de la polar. Estará en el 100% a menos que choques con tierra o hagas un cambio de rumbo. Los bordos y las trasluchadas resultan en una pérdida de rendimiento más grande que si simplemente ciñes o arribas más.

Orzar: Establecer un rumbo más cercano a la dirección del viento con lo que decrece la TWA

Babor: Parte izquierda del barco.

Rumbo o navegación Loxodrómica: Una ruta entre dos localizaciones del globo con la característica de llevar un rumbo constante en el compás. Todas las líneas de rumbo de SOL se muestran en formato de navegación loxodrómica y NO SERÁ la ruta más corta. Véase Great Circle arriba.

SOG: También conocida como velocidad de barco (Speed Over Ground / velocidad sobre la superficie) medida en nudos. Un nudo equivale a una milla náutica por hora.

Estribor: Parte derecha del barco.

Popa: La parte trasera del barco.

TWA: Angulo verdadero respecto al viento (True Wind Angle). Varía entre 0 y 180 grados, por ejemplo, el ángulo entre el rumbo del barco y el viento es de 0 grados (TWA=0) significa que el viento viene directamente desde la proa del barco y la velocidad del barco será 0 equivalente a estar anclado. TWAs negativas indican que el viento viene por el lado de babor, y positivas que viene por el lado de estribor.

TWD: Dirección verdadera del viento (True Wind Direction). Varía entre 0 y 360 grados. Es el ángulo de donde sopla el viento. TWD=0 significa que el viento viene del norte, TWD=90 significa que el viento viene del este, etc.

TWS: Velocidad o intensidad verdadera del viento (True Wind Speed) medida en nudos (kn).

VMG: Velocidad Hecha Buena (Velocity Made Good). Es la velocidad de componente paralelo al TWD. Por convención, valores positivos indican que se está progresando hacia el viento, negativos que se aleja del viento.

Hora: Todas las referencias a la hora en el simulador están en [Universal Time Coordinated](#) (UTC).

6. Glosario

Como en toda comunidad activa, siempre hay un número de términos y abreviaturas que tienen su propio significado en esa comunidad y entorno. Una especie de *jerga* se suele desarrollar y puede ser muy desconcertante para el recién llegado, especialmente en una comunidad global como SOL. Aquí os dejamos algunas pistas para entender el idioma de SOL:

BBQ- Abreviatura de Barbacoa que indica que algún barco ha colisionado con tierra, ha embarrancado, etc. Da a entender que aprovechando la parada se van a hacer una barbacoa con la intención de que otros se unan a ellos.

SLI- Pequeña isla disimulada (Sneaky Little Island). Estas son pequeñas islas que solo aparecen cuando haces zoom casi al máximo en la pantalla del juego. Suelen ser causa de BBQ, es decir es muy fácil chocar con ellas. SLI-Jumping (saltar una SLI) es un término asociado e indica la habilidad de un barco para saltar por encima de una SLI debido al proceso en que el servidor actualiza la posición del barco. Esta acción, sin embargo, no se realiza sin riesgo, pues el salto debe ocurrir en el momento y distancia exactos que exceda el área a superar, en otro caso chocaras con la isla. En general, es mejor planear tus rutas evitando estos saltos, pero pueden añadir emoción a la competición.

DC- Comandos diferidos (explicados arriba). También han sido referidas como Controles del Diablo o Confusión Decisiva.

SOTP- Navegación por intuición (Seat-of-the-Pants). Esto describe la navegación sin el uso de sofisticados enrutadores, solamente con tus sofisticados conocimientos y experiencia. SOL es muy similar al ajedrez; fácil de aprender los movimientos básicos pero extremadamente complicado de comprender y aplicar las técnicas que te llevaran a estar entre los mejores regatistas.

Enrutador- Programas informáticos que se pueden usar para ayudarte a optimizar tu rendimiento en las regatas. Existen varios tipos de enrutadores.

GE- Google Earth™. Todas las regatas de SOL se pueden ver en una ventana de Google Earth. Dirígete a la pestaña carreras (RACES) en la página principal y selecciona Google Earth. Esto descargará un archivo “.kml” en tu ordenador para visionarlo. Debes tener Google Earth instalado en tu ordenador para poder usar esta función. GE te permitirá ver la regata y los participantes en un formato diferente. Este formato es de solo visión. No se pueden introducir instrucciones de navegación y no se muestran los recorridos de los barcos.

Foro (Forum)- Esta es una pestaña en la página web de SOL que te lleva a los foros. Hay una constante corriente de información útil (y comentarios entretenidos) en los foros diariamente. Puedes solicitar que las nuevas entradas de cualquier tema en los foros lleguen directamente a tu correo electrónico. También es un buen lugar para obtener respuestas a tus preguntas cuando estas necesiten de una explicación más extensa de lo que cabe en los chats disponibles en cada regata.

Wx- Abreviatura usada para la previsión meteorológica.

Boink- Término usado en el chat por los participantes de las PR (regatas de práctica o practice races) cuando cruzan la línea de llegada en una de estas carreras de práctica.

IRL- En la vida real (In Real Life). Representa lo contrario de nuestra navegación “virtual” en SOL. Ejemplo: “I was sailing IRL this weekend and had my SOL start on DC. Ran into an SLI and BBQ’d for the last 4 hours!”. Traducción: “Estuve navegando en la vida real este fin de semana y comencé la regata de SOL con DC. Choqué con una pequeña isla y me hice una barbacoa durante las últimas 4 horas”

7. FAQs – Preguntas frecuentes

Q: ¿Puedo preguntar a un amigo si quiere compartir un barco, aunque no compartamos el mismo ordenador, o incluso vivamos en diferentes países?

A: *Sí, sin problema. Simplemente tendrás que compartir tu usuario y contraseña con quien compartas el barco y listo. Esto ha sido discutido ampliamente en los foros. Por favor chequea las últimas actualizaciones en este tema pinchado en [recent update](#).*

Q: ¿Por qué no está permitido tener más de un barco?

A: *Queremos dar a todos los usuarios un juego limpio, tener múltiples barcos se considera hacer trampas y, por tanto, no se permite. El uso de más de un barco por usuario supone asimismo un uso inapropiado de la capacidad del servidor.*

Q: ¿Puede mi barco chocar con otros barcos o con las boyas?

A: *No, con lo único que puedes chocar es con tierra o con los límites de la regata.*

Q: ¿El viento que recibe mi barco puede verse afectado por la presencia de otros barcos?

A: *No, tales efectos no se incluyen en el simulador.*

Q: Si pierdo la conexión a internet mientras estoy jugando, ¿Puedo aún gobernar mi barco y esperar a que vuelva la conexión?

A: *No, no puedes gobernar el barco sin conexión a internet, el barco seguirá en el mismo rumbo que llevaba antes de perder la conexión.*

Q: Las Corrientes, las mareas, el abatimiento o la acción de las olas ¿afectan al rendimiento de mi barco?

A: *No, estas variables no son actualmente tenidas en cuenta en SOL.*

Q: ¿Tengo que pagar para jugar?

A: *No, jugar en SOL es completamente gratuito y no es posible comprar mejoras en el rendimiento de los barcos.*

Q: ¿Qué es el Sailonline Yacht Club (SYC)?

A: *El SYC es una forma en que aquellos SOLers que suelen navegar a menudo puedan contribuir con los gastos de SOL. A cambio, los miembros del SYC tienen registradas las estadísticas de sus regatas, ganan un poco de espacio visible en el mapa, pueden diseñar y presentar nuevas regatas y pueden recibir premios en ciertas regatas específicas.*