



¡Información pruebas!

Queremos compartir con vosotros las pruebas que tendréis que realizar durante el evento para que podáis ir definiendo vuestra estrategia. La información es orientativa, podría variar ligeramente unas semanas antes del evento.

Las pruebas de la Regata Solar se realizarán en la [Playa da Ribeira](#) en [Baiona](#). Es una zona privilegiada ya que se podrá manejar las embarcaciones tanto desde la playa como desde el paseo y solamente los pilotos podrán acceder también al pantalán de la Carabela Pinta.



Procedimiento de salida

La salida está basada en los procedimientos de salida que se utilizan en regatas de vela y se divide en varias fases que se marcarán con señales acústicas mediante una bocina. Sonarán 3 señales para cada regata: 5 minutos antes, 1 minuto antes y SALIDA.

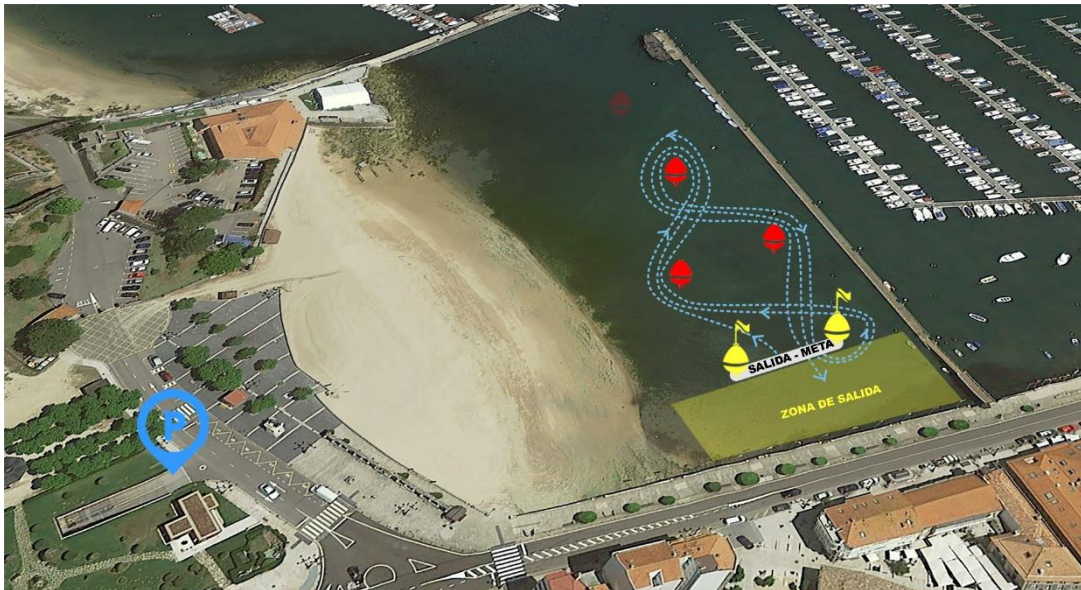
- 5 minutos antes de cada regata sonará una bocina y se avisará a los participantes para que se acerquen con su embarcación a la ZONA DE SALIDA. En este momento todas las embarcaciones permanecerán agarradas por los participantes y con los motores apagados. Se harán las comprobaciones necesarias por parte del jurado y se taparán los paneles solares hasta la siguiente señal.
- 1 minuto antes de la salida sonará una bocina. En este momento los participantes deben destapar los paneles solares y soltar las embarcaciones. Los pilotos pueden arrancar los motores y navegar por la ZONA DE SALIDA libremente. Durante este minuto se penalizará a las embarcaciones que crucen la línea de salida. Os recomendamos acercaros a la línea de salida conforme se termine el minuto pero sin cruzarla antes de tiempo.
- Señal de SALIDA: Al sonar el bocinazo de salida los participantes pueden cruzar la salida y realizar el circuito de regata.

Prueba de resistencia

Esta prueba consistirá en dar tres vueltas tal y como se indica en la siguiente imagen.

Después de cruzar la línea de salida, se dejará la primera boya por estribor, la segunda por babor y la tercera de nuevo por estribor. A continuación habrá que dejar la boya de salida de estribor por babor y repetir este circuito otras 2 vueltas más.

El circuito termina cuando se cruza la línea de META. Las boyas que no se hayan virado correctamente penalizarán en la puntuación final.



Prueba de velocidad

Esta prueba consistirá en realizar en el menor tiempo posible el recorrido marcado en la siguiente imagen.

Se trata de una ida y una vuelta con un viraje en la boya dejándola por estribor.



Reglas de puntuación

- Para cada prueba la embarcación que llegue primera a la meta obtendrá la máxima puntuación. Las siguientes: 1 punto menos por cada posición sucesiva (hasta 1 punto el último).
Ejemplo para 10 barcos: 1ª -> 10 puntos, 2ª -> 9 puntos ... último -> 1 punto.
- Si una embarcación finaliza la prueba después del máximo tiempo establecido para la misma, obtendrá solamente 1 punto en ella (como si hubiese sido última).
- Si una embarcación sufre una avería, pierde el control de sus movimientos o bien causa peligro para el resto de embarcaciones o personas, será retirada de la competición y será calificada con 0 puntos en esa prueba. También obtendrá 0 puntos en la prueba el equipo que se retire voluntariamente.
- Si una embarcación no rodea correctamente cada baliza será penalizada con la mitad de la máxima puntuación. Esta penalización se restará de la puntuación obtenida al pasar por meta pero la suma nunca será menor a 0.
Ejemplo para 10 barcos: -5 puntos a la que no rodee 1 baliza. -10 puntos si no rodea 2 balizas. Si un barco obtiene una puntuación de 4 puntos y una penalización de -5 tendrá un resultado de 0 en esa prueba.
- Al terminar todas las pruebas, se sumarán las puntuaciones de cada embarcación y prueba. En caso de empate entre embarcaciones será ganador el equipo que finalizó con mejor posición en alguna de las pruebas.
Ejemplo: Barco A = 10 + 5 puntos, habiendo quedado primero y sexto. Barco B = 7 + 8 puntos, habiendo quedado cuarto y tercero. Ambos tienen 15 puntos pero será ganador el barco A por haber tenido la puntuación más alta en la primera prueba.