



Funded by  
the European Union



DigiSail.

Yelkencilikte Dijital Inovasyon/  
Erasmus+ projesi

# EL KİTABI

Virtual Regatta platformunu  
kullanma ve E-Sailing etkinlikleri  
düzenleme kılavuzu



# İÇİNDEKİLER

## 1. GİRİŞ

## 2. E-SAILING NEDİR?

## 3. VIRTUAL REGATTA PLATFORMU

## 4. VIRTUAL REGATTA INSHORE

### 1. Eğitim Değeri

### 2. Yarış Değeri

### 3. Oyun Panelinde Gezinti

#### 1. Hesap Açma

#### 2. Ana Panel

#### 3. Virtual Regatta Yelken Okulu

Bir tekne gücünü rüzgârdan alır

Yelken Açma Noktası

Rüzgârı kullanarak nasıl

ilerleyebilirsiniz?

En iyi yelkeni nasıl

seçeceğinizi öğrenin.

Bir Şampiyon gibi dümen

tutmak

Bir yelken yarışı parkuru

Öndeki tekneden kaçınmak

için yapılması gerekenler

Sancak / İskele

Rüzgarüstü / Rüzgaraltı

Şamandıra Alanı

#### 4. Özel Yarış paneli (Custom Race) - Bir yarış nasıl organize edilir?

#### 5. Özel Yarış paneli (Custom Race) - Bir yarışa nasıl katılır?

## 5. VIRTUAL REGATTA OFFSHORE

### 1. Değer

### 2. Oyun Panelinde Gezinti

## 6. EV SAHİBİ ETKİNLİKLERİ

### 1. Canlı Etkinlik

#### 1. Katılımcılarınızı Davet Etmek

#### 2. Canlı Etkinlik için neler gereklidir?

#### 3. Diğer e-Sportlardan İlham Almak

#### 4. Canlı Etkinliğin Yürütülmesi

#### 5. Büyük Ekran Görüntüleme

#### 6. Etkinlik İçi Oyun Alanı

### 2. Sanal Etkinlik

#### 1. Katılımcılarınızı Davet Etmek

#### 2. Sanal Etkinlik için neler gereklidir?

#### 3. Diğer e-Sportlardan İlham Almak

### 3. Hibrit Etkinlik

## 7. ÖZET

# 1. GİRİŞ

**Bu el kitabı, e-Sailing ve yelken sporuna halkın katılımını artırmak amacıyla yelken federasyonları ve spor kulüplerine yönelik kapsamlı bir talimat olarak hazırlanmıştır.**

Virtual Regatta oynamak, diğer yarışlarda olduğu gibi spor simülatorleri, insanların bu sporu anlamalarına yardımcı olabilir ve hem seyirci hem de aktif katılımcı olarak katılma isteklerini artırabilir.

Bu el kitabı, e-Sailing etkinliklerinin potansiyel organizatörlerine süreç boyunca rehberlik etmek amacıyla geliştirilmiştir. DigiSail projesinin uygulanması sırasında Polonya, İsveç ve Türkiye'de edinilen deneyimlerden elde edilen gerçek yaşam örnekleriyle dolu, takip etmesi kolay bir el kitabıdır.

Bu belgede **etkinlik örnekleri, yönergeler, teknik gereklilikler, resimler ve oyundan ekran görüntüleri** bulacaksınız. Hepsi e-Sailing'i topluluğunuz için daha erişilebilir hale getirmenize yardımcı olmak için.



## 2. E-SAILING NEDİR?

**E-Sailing, sanal ortamda gerçekleşen rekabetçi bir yelkencilik türüdür.** Dünyanın dört bir yanından diğer yelkençilere karşı yarışmak için çevrimiçi yelken simülasyon platformlarının kullanılmasını içerir.

eSailing, yelkençilere sporla bağlantıda kalma ve fiziksel yelken etkinlikleri mümkün olmadığında bile başkalarıyla rekabet etme fırsatı sunar.

eSailing platformları gerçek hayattaki yelken koşullarını simüle etmekte ve katılımcıların gerçek yelkenilikte kullanılanlara benzer taktik ve stratejiler kullanarak teknelerini kontrol etmelerine olanak sağlamaktadır. Yarışmalar, tek seferlik yarışlar ve daha uzun, açık deniz serileri de dahil olmak üzere çeşitli formatlarda düzenlenmektedir.



# 3.VIRTUAL REGATTA PLATFORMU

**Virtual Regatta web sitesi ařağıdaki hizmetlere erişim sağlamaktadır:**



Virtual Regatta Inshore ve Offshore bölümü, burada oyun oynayabilir veya yaklaşan eSailing etkinlikleri hakkında bilgi edinebilirsiniz



Haberler Bölümü.



Topluluk alanları: Kullanıcı, "kulüp evi (Club house)" adı verilen alanda diğer kullanıcılarla etkileşime girebilir. Diğer oyuncularla sohbet edebilir ve Virtual Regatta oyununun yönlerini ve yelken haberlerini paylaşabilir veya tartışabilirsiniz.



Discord platformunda, resmi Inshore ve Offshore discord gruplarına doğrudan bir bağlantı kurabilirsiniz.



Ticari teklifler bölümü.

# 4. VIRTUAL REGATTA INSHORE GENEL GİRİŞ

Virtual Regatta Inshore, gerçek zamanlı çok oyunculu bir yarış oyunudur. Yarışlarınıza yardımcı olacak oyun içi ekipman satın alma seçenekleriyle oyunu oynamak ücretsizdir. Virtual Regatta Inshore'a bilgisayar, akıllı telefon veya tablet aracılığıyla erişebilirsiniz.

## Gereksinimler:

-Kesintisiz internet bağlantısı.

## Öneriler:

- Sorunsuz ve kesintisiz bir oyun deneyimi için 4G, 5G veya LTE internet bağlantısı
- Rahat oyun deneyimi için 8,7 inçten küçük ekran boyutuna sahip cihazlar.



**İNDİRME SEÇENEKLERİ**

TIKLA İNDİR



# 4. VIRTUAL REGATTA INSHORE

## 4.1. ————— Eğitim Değeri

Oyunun Virtual Regatta Sailing School gibi faydalı eğitim değerlerine sahip uygulamaları da bulunmaktadır. Virtual Regatta Inshore platformu, geleneksel yelkencilikle temas etmemiş veya çeşitli nedenlerle yelken yapamayan kişilere yelken kurallarının **10 adımı**nda açıklanmasını sağlar.

Yelken Okulu bölümü, yelken sporuna ilgi duyan kişileri eğitmek ve aralarındaki ekonomik ve iletişim engellerini aşmak için tasarlanmıştır. Açık havada yelken yapmaya izin verilmediğinde bu desteğe ihtiyaç duyulabilir!



# 4. VIRTUAL REGATTA INSHORE

## 4.2. ————— Yarış Değeri

Virtual Regatta platformu, kendi evinizden yarış taktiklerinizi uygularken iletişimde kalmak için harika bir yol sağlar. Virtual Regatta Inshore, oyuncuların bilgisayarlarından veya mobil cihazlarından gerçek zamanlı olarak katılmalarına ve birbirleri arasında yarışmalarına olanak tanır, kaptanların yaşadığı gerçek meteorolojik koşulları simüle eder.

Olimpik sınıflardan birçok profesyonel yelkenci Virtual Regatta Inshore'u **taktiksel ve diğer becerilerini geliştirmek** için bir araç olarak seçmiştir. Dinamik bir ortamda karar verme reflekslerinizi eğitmek için harika bir araçtır.





# 4. VIRTUAL REGATTA INSHORE

## 4.3. —————○

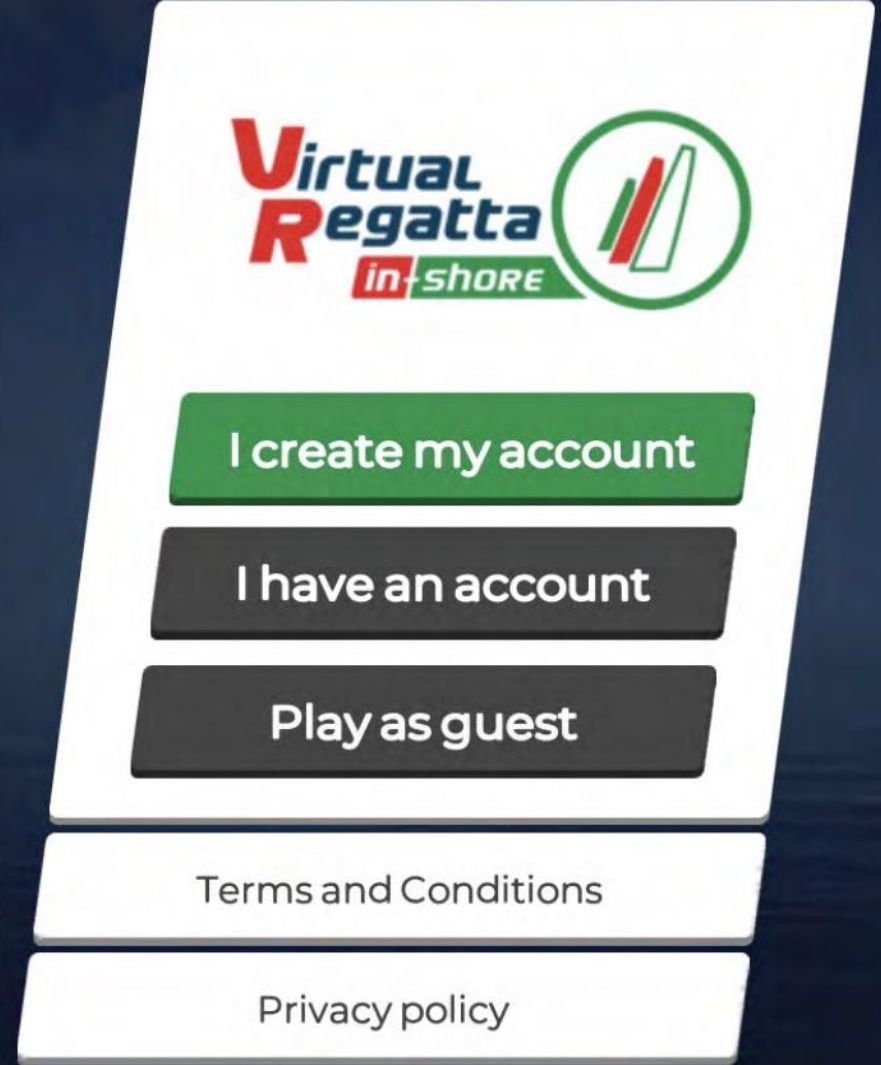
### Oyun panelinde gezinti

Oyuna başladıktan sonra, kendinizi hoş geldiniz panelinde bulacaksınız, burada şunları yapabilirsiniz:

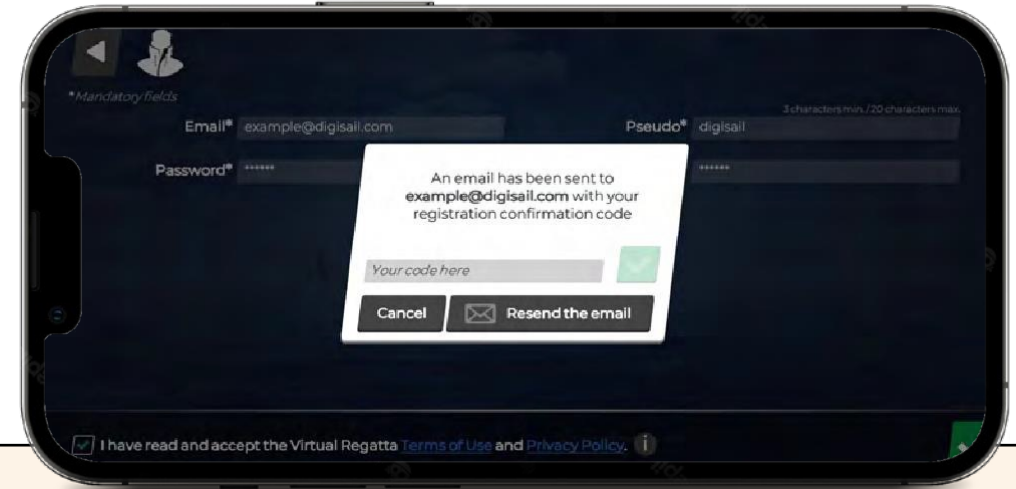
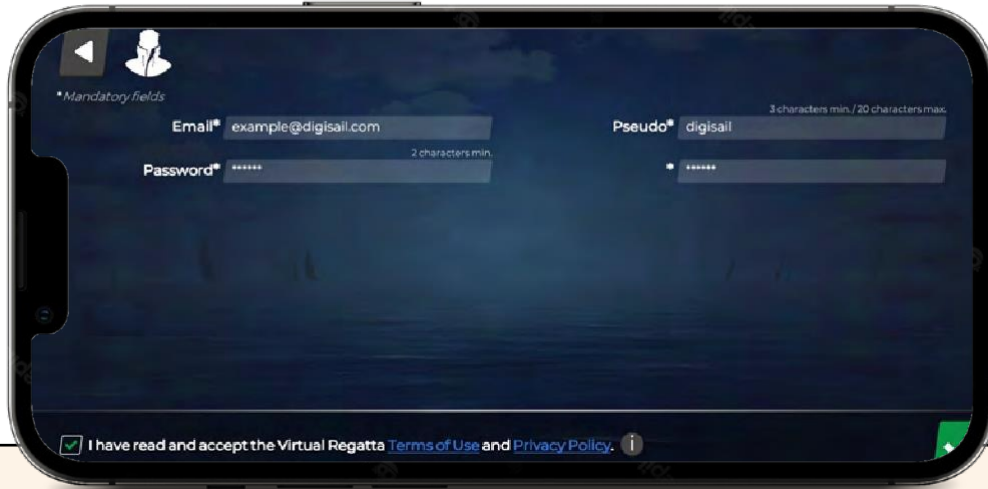
- bir hesap oluşturabilirsiniz,
- hesaba giriş yapabilirsiniz,
- misafir olarak oynayabilirsiniz.

Özel yarış (Custom Race) paneli de dahil olmak üzere tüm oyun olanaklarını kullanabilmek için bir hesap açmanızı öneririz.

**KAYIT VE KULLANIM İLE İLGİLİ BELİRLİ ADIMLARI GÖRMEK İÇİN SONRAKİ SAYFALARI TAKİP EDİN**



## 4.3.1. Hesap Açma



**Bir Kullanıcı hesabı oluşturmak için aşağıdaki bilgiler gereklidir:**

- Tekne adı/takma ad
- E-posta
- Şifre

Form doldurulduktan sonra, Kullanıcı doğrulama düğmesine tıklayarak verilen bilgileri ve doğruluğunu onaylar. Daha sonra Kullanıcıya, kaydını onaylamak için tıklaması gereken bir bağlantının bulunduğu bir onay e-postası gönderilecektir.

Kullanıcı, sıralamalarda görünmek için ek Bilgiler sağlamalıdır (Virtual Regatta Offshore) ve Dünya Şampiyonası Katılımı (Virtual Regatta Inshore).

Sağlanan bilgiler doğru, eksiksiz, doğrulanabilir ve Kullanıcı tarafından güncellenmiş olmalıdır. Takma ad diğer Kullanıcılar tarafından görülebilir.

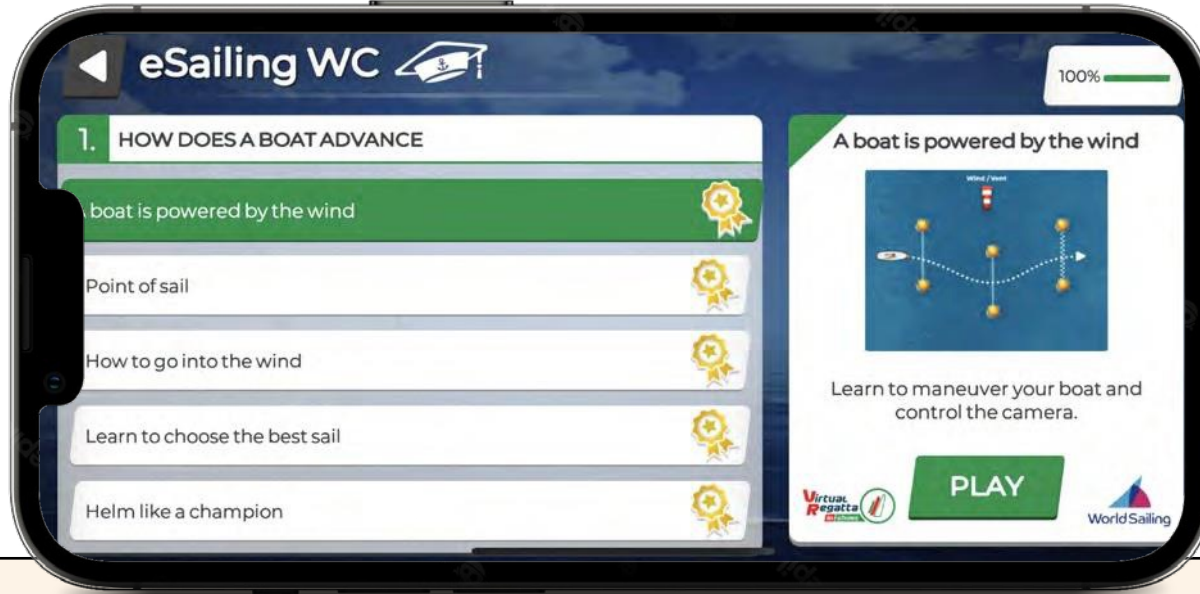
## 4.3.2. Virtual Regatta Yelken Okulu



### Ana panel beş kutucuktan oluşmaktadır.

Her birinin açıklaması kutucuğun sağ üst köşesindeki "i" harfinin altındadır. Panelin sağ alt köşesinde ayarlar ve haberler bölümü bulunmaktadır. Yelkencilğe ilk adımlarınızı atıyorsanız, Virtual Regatta Yelken Okulunu kullanmanızı öneririz. Panelin sol alt köşesindeki can simidi simgesine tıklamanız yeterlidir. Bulacaklarınız E-Sailing Dünya Şampiyonası ve Ulusal sıralamaları sol üst köşedeki World Sailing simgesini seçerek görebilirsiniz. Yarışlarınıza yardımcı olacak oyun içi ekipman satın almak için "Sepet" simgesine tıklayın.

### 4.3.3. Ana Panel



**Oyunda ilk adımlarınızı atıyorsanız, öğreticiyi kullanabilirsiniz.**

Öğreticide, tekne kontrolünü nasıl yapacağınızı ve başka bir teknenin yakınıdayken nasıl tepki vereceğinizi öğreneceksiniz. Ekranın sol üst köşesinde bulunan oku kullanarak ana menüye dönebilirsiniz. Her bölüm için bir açıklama sunuyoruz.

### Bir tekne gücünü rüzgârdan alır



Rüzgâr, yelkeninizi hareket ettiren motordur. Kırmızı ve beyaz rüzgâr göstergesi rüzgârın hangi yönden estiğini gösterir. Rüzgâr sancak tarafından esiyorsa ve yelkenler iskele tarafındaysa, tekne sancak kontradır. Sancakta iken yekeyi kendinize doğru çekerken aynı anda yelkeni hafifletmek yelkenlinin sola dönmesine neden olacaktır. Bu manevraya kafayı açmak denir. Tersine, aynı anda yelkeni düzeltirken yekeyi kendinizden uzağa itmek yelkenlinin sağa dönmesine neden olacaktır. Bu manevraya orsalamak denir. Oyunda yelkenliyi kontrol etmek için ok tuşlarını kullanın.

### Yelken Açma Noktası



Teknenin rotasını doğru bir şekilde belirlemek için rüzgârın hangi yönden estiğini bilmemiz gerekir. İlk bölümdeki kırmızı ve beyaz rüzgâr göstergesini hatırlıyor musunuz? Tekne rüzgarla birlikte, rüzgârı yandan alarak veya rüzgâra karşı yakın açılarda seyredebilir. Rüzgâr doğrudan teknenin yan tarafına doğru estiğinde, teknenin seyrettiği rota apaz seyri olarak adlandırılır. Rüzgâr doğrudan teknenin kış tarafına doğru estiğinde, bu rotaya pupa seyri denir. Rüzgarüstü ile rüzgaraltı arasındaki bir rotaya geniş apaz denir. Teknenin rüzgâra yakın seyrettiği bir rotaya orsa seyri denir. Pruvası rüzgâra doğru olan bir yatın rüzgâra karşı duracağını unutmayın.

## Rüzgârı kullanarak nasıl ilerleyebiliriz?



Yelkende, rüzgâr üstüne seyretmek tramola atmakla mümkündür. Dönüş, önce sancak, sonra da iskele dönüşü yaparak ileriye doğru zikzaklar çizerek yelken açmayı içerir. Unutmayın ki, tekne rüzgâra karşı bölgesindeyse ilerleyemez, değil mi? Baştan rüzgâr alan bölgede sancak tramoladan iskele tramolaya geçiş yapmak için, yelkensiz bölgeyi hızla geçmeyi içeren bir tramola yapmamız gerekir. Benzer bir durum rüzgaraltı bir rotada rüzgâr doğrudan kıç tarafa estiğinde de ortaya çıkar. Bu durumda, sancak kontradan iskele kontraya geçiş kavança olarak adlandırılır.

## En iyi yelkeni nasıl seçeceğinizi öğrenin



Rüzgâr doğrudan kıç tarafa estiğinde, bazı teknelerde daha hızlı yelken açmak için ek bir yelken açabiliriz.

Oyunda, ek yelkeni çekmek ve indirmek için mavi düğmeyi kullanabilirsiniz. Rüzgâra karşı yelken açmadan önce ilave yelkeni indirmeyi unutmayın.

### Bir şampiyon gibi dümen tutmak



Hızlı yelken açın, her zaman hedefe doğru en uygun rotada ilerleyin. Yelkenli teknenin hızının rüzgâra göre konumlanmasına ve yelkenlerin doğru ayarlanmasına bağlı olduğunu unutmayın. Teknedeki göstergeler bu konuda size yardımcı olacaktır. Bunlar yelkenlere bağlı olan ve yelkenin rüzgâra göre konumunu gösteren yeşil ve kırmızı ipliklerdir. Oyunda, yeşil renkte yanıp bir rüzgâr göstergesi yatı doğru yönlendirdiğiniz anlamına gelir.

### Bir yelken yarış parkuru



Yelkende yarış rotası, demirli şamandıralarla işaretlenmiş belirlenmiş rotadır. Nasıl görüldüğünü hayal edebiliyor musunuz? Başlangıç çizgisi, ana yarış görevlisinin bulunduğu Yarış Komitesi teknesi ile diğer uçtaki işaret olan "pin" arasında uzanır. Starttan sonra rüzgâr yönüne doğru seyrediyoruz. Rüzgarüstü işaretini döndükten sonra, rüzgaraltı ayağına doğru ilerleriz. Yarış bitiş çizgisi genellikle start ile aynı yerde, Yarış Komitesi teknesi ile "pin" işareti arasındadır.

### Öndeki tekneden kaçınmak için yapılması gerekenler



Kapatma tanımını tartışmadan önce, her iki teknenin de aynı seyirde olduğu durumlarda birkaç önemli konuyu ele alalım. Arkadan yetişen tekne, öndeki teknenin tüm boyu boyunca kesişmesi olmayan teknedir. Bu durumda bu tekneler arasında kapatma yoktur. Bu durumda arkadan yetişen tekne öndekine yol vermek durumundadır.

### İskele ve Sancak



Rüzgâr teknenin sağ tarafından esiyorsa ve yelkenler sol taraftaysa, tekne sancak kontradır. Öte yandan, rüzgâr teknenin sol tarafına estiğinde ve yelkenler sağ tarafta olduğunda, tekne iskele kontradır. Tekneler ayrı kontradayken, iskele kontradaki tekne sancak kontradaki tekneye yol vermelidir. Sancak tarafındaki tekneye nasıl yol vereceğinize karar vermek size kalmıştır. Uzaklaşarak (geride kalarak) ya da dönüş yaparak yol verebilirsiniz.



## Rüzgâr Üstü / Rüzgâr Altı



## İşaret Odası



Bir önceki bölümdeki kapatma tanımını hatırlıyor musunuz? Bir sonraki durumu değerlendirirken önemli olacaktır. Tekneler aynı kontrada ve üst üste bindiklerinde, rüzgarüstü tekne rüzgaraltı tekneye yol vermesi gerekir. Seyrettiğimiz teknenin rüzgarüstü mü yoksa rüzgaraltı mı olduğunu nasıl anlarız? Rüzgara daha yakın seyreden tekneye rüzgarüstü teknesi diyoruz. Benzer şekilde, rüzgardan daha uzakta olan yata da rüzgaraltı teknesi diyoruz.

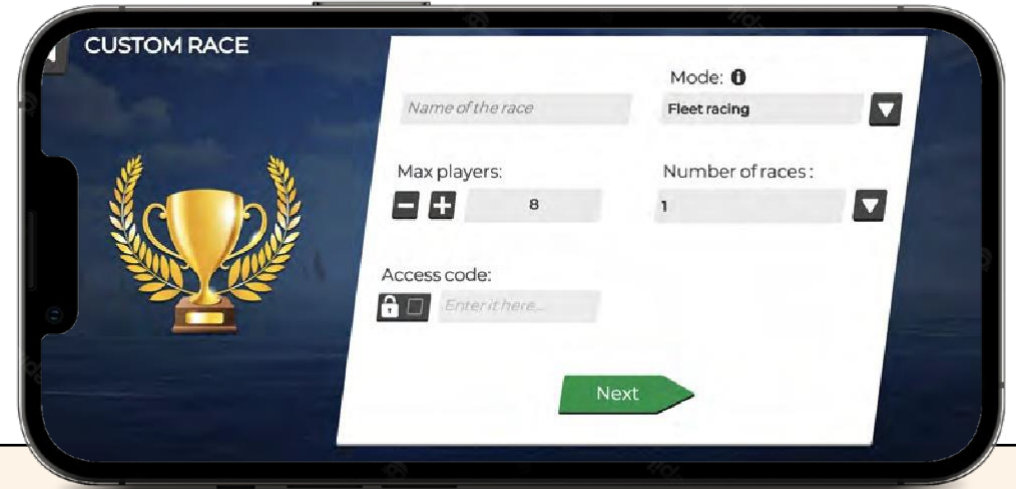
İşaretler (şamandıralar), yarış parkurunun sınırlarını tanımlayan, su üzerinde yüzen, iyi görülebilen noktalar. Yarış parkurunda doğru şekilde ilerlemek için her katılımcının işaretleri belirli bir şekilde tamamlaması gerekir. İşaret, uzaklaşma ve baş yukarı manevralarını gerçekleştirdiğimiz yerdir. Tekneler aynı anda bir işarete (şamandıra) ulaştığında, "içerideki" tekne, diğer teknelerle çakışan 3 boyluk bir bölgeye girerse önceliğe sahiptir.

## 4.3.4. Özel Yarış Paneli (Custom Race)- Bir yarış nasıl organize edilir?



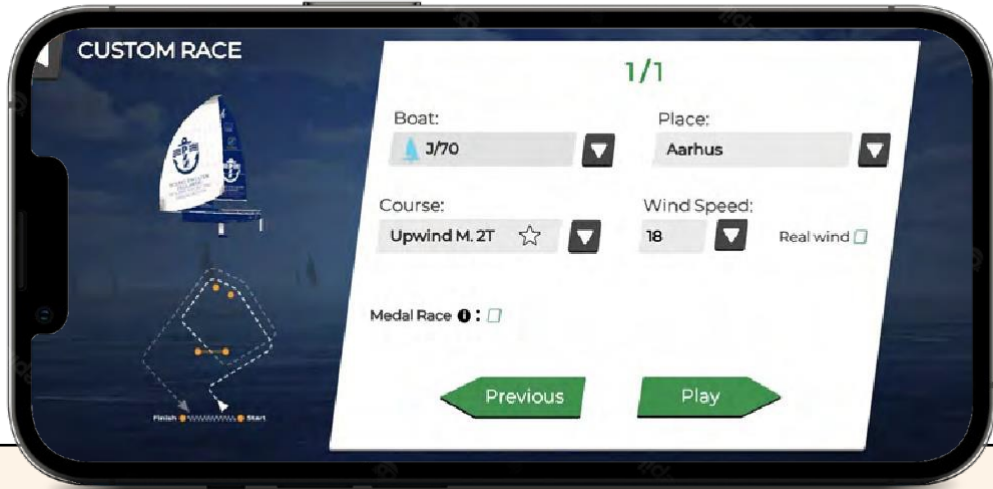
Özel Yarış (Custom Race) kutucuğuna tıklayın.

Bu panelde kendi yarışlarınızı oluşturabilir, diğer oyuncular tarafından düzenlenen yarışlara ve etkinliklere katılabilir veya canlı olarak yarışan diğer oyuncuları izleyebilirsiniz.



Kendi yarışınızı oluşturmak için sağ üst köşede bulunan yeşil kutucuğa tıklayın.

Yarış oluşturucu panelinde. Yarışa bir isim verebilir, maksimum oyuncu sayısını belirleyebilir ve bir erişim kodu atayabilirsiniz. Erişim kodu atayarak yalnızca kodu paylaştığınız oyuncuların yarışa katılmasını sağlarsınız.



"ileri (Next) "e tıkladıktan sonra, tekne sınıfı ve parkur türü ile ilgili başka seçenekler göreceksiniz.

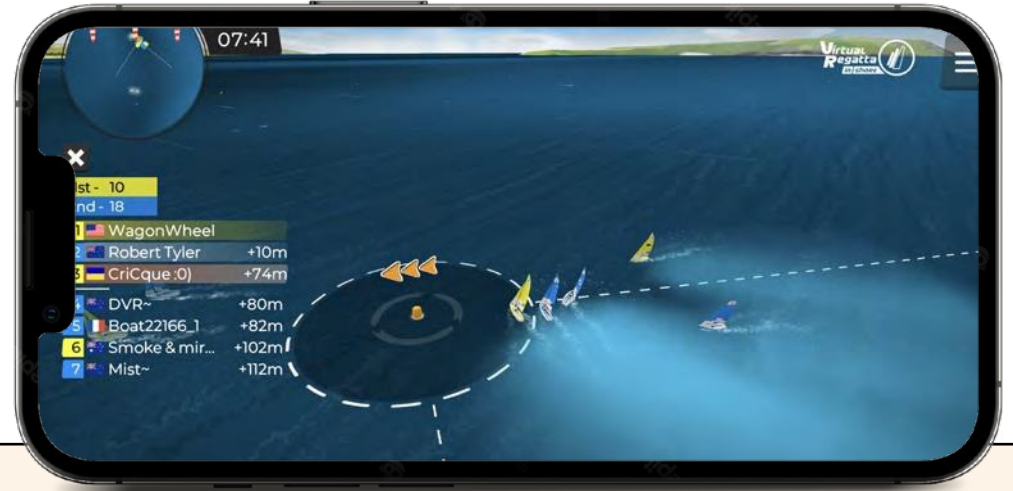
Yeşil kutucuğa tıkladığınızda oyun sizi yarış parkuruna götürecektir. Bu basit yolla, J/70 sınıfında, 10 oyuncu için düzenleyeceğimiz rüzgarüstü ve rüzgaraltı rotalı özel bir "alıştırma yarışı" oluşturduk. Şu andan itibaren oyuncular erişim kodunu girerek "Custom Race" panelinden yarışa katılabilirler.



Ekranın sol tarafındaki liste yarışa kaç oyuncunun katıldığını gösterir. Yeşil "Başla (Start)" düğmesine tıklayarak başlatma prosedürünü başlatabilirsiniz. Eğer yarışmak istemiyor, sadece düzenlediğiniz yarışın ilerleyişini takip etmek istiyorsanız, prosedürü başlattıktan sonra yarıştan ayrılabilirsiniz.



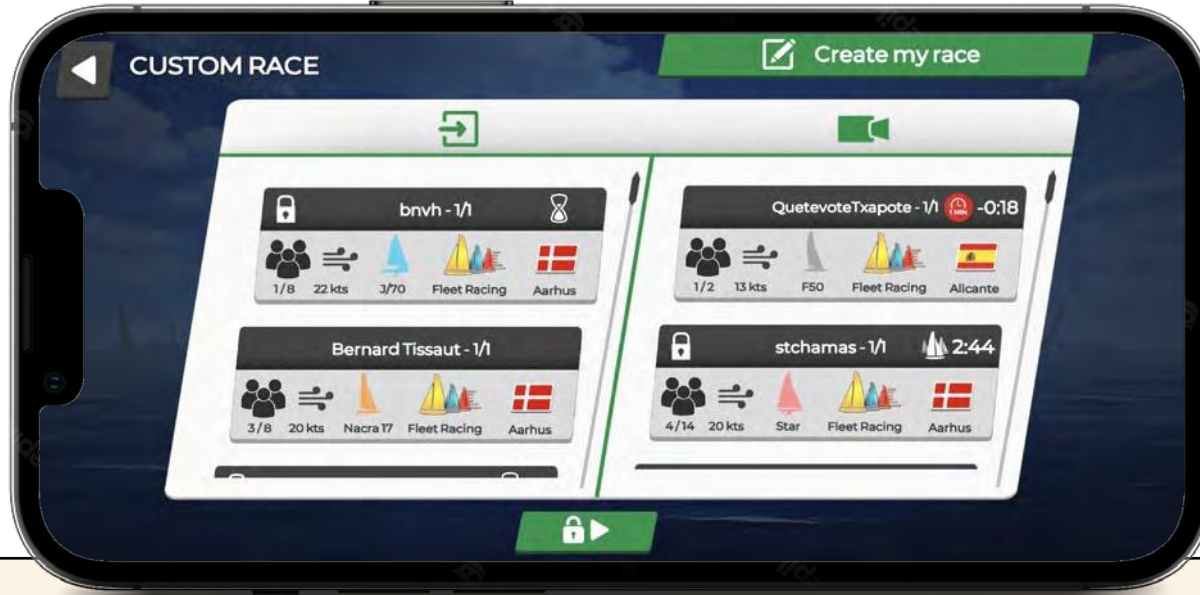
Sağ üst köşedeki kare düğmeye tıklayın ve ardından ev simgesine tıklayın.



Yarışınız devam eden yarışlar listesinde görünür olacaktır. Yarışa yalnızca gözlemci olarak katılabilirsiniz.

Bir yarış mı düzenliyorsunuz? Her yarıştan sonra bitiş çizgisindeki oyuncuların sırasını kaydetmeyi unutmayın.

## 4.3.4. Özel Yarış paneli (Custom Race)-Bir yarışa nasıl katılır?



Bir yarışa kodla katılmak için "Özel Yarış (Custom Race)" paneline erişin.

Kodlu bir yarışa katılmak için, kilidi gösteren yeşil "Oyna (Play)" düğmesine basın  
Diyalog kutusuna kodunuzu girin ve yeşil tik işaretine basın.

Kod olmadan bir yarışa katılmak için "Özel Yarış (Custom Race)" paneline erişin. Sol taraftan katılmak istediğiniz yarış seçin.

# 5. VIRTUAL REGATTA OFFSHORE GENEL GİRİŞ

Virtual Regatta Offshore bir açık deniz yarış oyunudur. Oyun, yarışlarınıza yardımcı olmak için oyun içi ekipman satın alma seçenekleriyle oynamak için ücretsizdir. Virtual Regatta Offshore oyununa bir bilgisayar, akıllı telefon veya tablet aracılığıyla erişebilirsiniz.

## Gereksinimler:

Sürekli bir internet bağlantısı.

## Öneriler:

Sorunsuz ve kesintisiz bir oyun deneyimi için: 4G, 5G veya LTE internet bağlantısı.

Virtual Regatta Inshore oyununun aksine, herhangi bir cihazda rahatça oynayabilirsiniz.



**İNDİRME SEÇENEKLERİ**



# 5. VIRTUAL REGATTA OFFSHORE

## 5.1. Değer

Virtual Regatta Offshore oyununda, uzun mesafeli yarışlara katılabilir, gerçek dünya oyuncularıyla rekabet edebilir, seyir becerilerinizi geliştirebilir, hava durumunu teşhis edebilir ve onları kilometre kazanmak için kullanabilirsiniz.



# 5. VIRTUAL REGATTA OFFSHORE

## 5.2. Oyun Panelinde Gezinti



Oyundaki kayıt işlemleri Inshore platformuna benzemektedir.

Ana oyun arayüzü her bir yarış temsil eden kutucuklardan oluşmaktadır. Her bir yarış için açıklama, kutucuğun sağ üst köşesindeki "i" simgesine tıklayarak bulunabilir. Eğer oyunda yeniyseniz, öğreticiyi kullanmanızı tavsiye ederiz. Ekranın sol alt köşesinde bulunan soru işareti simgesine tıklamanız yeterlidir. Ekranın sol üst köşesindeki simgeye tıklayarak oyundaki sıralamanızı öğrenebilirsiniz. Ayarlar ve abonelikler bölümü ekranın sağ üst köşesinde bulunabilir.

Oyun, yatların kulübünüzün, federasyonunuzun veya şirketinizin renklerini benimseyebileceği kendi yarışlarınızı düzenlemenize olanak tanır.



# 6. EV SAHİBİ ETKİNLİKLERİ

**Başarılı bir yelken etkinliği düzenlemek için çeşitli hususların göz önünde bulundurulması gerekir. Etkinliğinizle ne elde etmek istediğinizi düşünün ve aşağıdaki noktaları gözden geçirin.**

## Amaç ve Hedefleri Belirleyin.

Etkinliğin amacını belirleyin ve ulaşmak istediğiniz net hedefler koyun.

## Bütçe Belirleyin.

Etkinlik için tüm olası masrafları göz önünde bulundurarak bir bütçe oluşturun.

## Tarihi ve Mekânı Seçin:

Etkinlik için uygun bir tarih ve yer seçin, bunun hedef kitlenizin uygunluk durumu ve tercihleriyle uyumlu olmasını sağlayın.

## Zaman Çizelgesi Oluşturun:

Etkinlik öncesinde ve sırasında yapılması gereken tüm görevleri içeren ayrıntılı bir zaman çizelgesi oluşturun.

## Programı Planlayın:

Etkinliğinizin temasıyla ilgili konuşmacıları, etkinlikleri ve eğlenceleri içeren ilgi çekici bir program oluşturun.

## Pazarlama ve Tanıtım:

Etkinliğinizi tanıtmak ve hedef kitlenize etkili bir şekilde ulaşmak için bir pazarlama stratejisi geliştirin.

## Kayıt ve Biletleme:

Katılımcılar için bir kayıt sistemi kurun ve varsa bilet fiyatlarını belirleyin.

## Teknoloji ve Ekipman:

Özellikle sanal veya hibrit bir etkinlikse, etkinliğinizi desteklemek için gerekli teknoloji ve ekipmana sahip olduğunuzdan emin olun.

## Etkinlik Personeli:

Etkinlik personelinin, gönüllülerini ve gerekli teknik desteği işe alın ve eğitin.

## Güvenlik ve Emniyeti Göz Önünde Bulundurun.

Katılımcıları güvende tutmak için güvenlik önlemlerini uygulayın ve ilgili düzenlemelere uyulmasını sağlayın.

## Geri bildirim ve Değerlendirme:

Etkinliğin başarısını değerlendirmek ve gelecekteki etkinlikler için iyileştirmeler yapmak üzere katılımcılardan geri bildirim toplamayı planlayın.

**Yukarıdaki hususlara dayanarak etkinlik türünü seçin. Hedef kitlenize ve amaçlarınıza göre canlı, sanal veya hibrit bir etkinlik düzenlemek isteyip istemediğinize karar verin. Eylemlerinizi en başından itibaren belirli bir hedefe odaklamanıza yardımcı olacak üç etkinlik kategorisini birbirinden ayırıyoruz.**

# 6. EV SAHİBİ ETKİNLİKLERİ

## 6.1. Canlı Etkinlik

**Bu, belirli bir yerde gerçekleşen bir etkinlik türüdür.** Canlı etkinliklerin belirgin avantajı, katılımcıların yüz yüze görüşmesi ve katılımcılar arasında kalıcı bir izlenim bırakmasıdır. Bu tür etkileşimler doğrudan temaslara ve iş birliklerine yol açabilir. Canlı etkinliklere katılan kişiler genellikle böyle bir etkinliğin parçası olmaktan onur duyarlar. Canlı etkinlikler genellikle zaman alıcı ve maliyetli girişimlerdir. Canlı bir etkinlik düzenlemeyi düşünürken konum, etkinlik süresi, ulaşım masrafları ve katılımcıların konaklaması gibi hususları göz önünde bulundurmalıyız.

### **Özet olarak:**

Yelken sporunu geleneksel yelken faaliyetleriyle birleştirmek ve unutulmaz bir deneyim yaşatmak istiyorsanız canlı etkinlikler harika bir çözümdür. Ancak, yüksek maliyetleri ve sınırlı bir izleyici kitlesi vardır.



## 6.1.1. Katılımcılarınızı Davet Etmek

Canlı bir etkinliğe katılmak için uygun olup olmadıklarını öğrenmek için onlarla iletişime geçmeniz gerekecektir.

Bu oyuncuların gerçekten tanımlanmış oyuncular olduğundan emin olmak için kimliklerini görmeyi istemeniz gerekecektir.

İletişiminizi desteklemek için her oyuncudan küçük bir biyografi istemek faydalı olacaktır, özellikle de yelken tecrübesi varsa.

Canlı Etkinlikte hangi cihazı/bilgisayarı kullanacaklarını önceden belirlemek ve bunu davet edilen oyunculara iletmek önemlidir.

'Canlı Etkinliğe Katılım' hakkında bir belge sunmak faydalıdır; böylece tüm oyuncular ne bekleyecekleri, nasıl kaydolacakları, nereye gidecekleri, seyahat düzenlemeleri, masraflar, ne giyecekleri vb. hakkında aynı bilgilere sahip olurlar. **Katılımcılarla hangi platform üzerinden iletişim kuracağınızı belirtin.** Discord veya WhatsApp uygulamalarını kullanmanızı öneririz.

Yarış Bildirimi, Sanal Yarış Kuralları, Protesto Prosedürleri ve Ceza Yönergeleri gibi **gerekli** tüm belgelere erişim sağlayın.



## 6.1.2. Canlı Etkinlik için neler gereklidir?

**Bir sahne ve büyük ekran** ile Canlı Etkinliğin halk tarafından izlenmesine uygun bir alan. Bu, merkezi bir sahnede önceden var olan bir etkinlikte veya bir sahnenin oluşturulduğu özel bir eSailing etkinliğinde olabilir.

**Sağlam bir ses ve aydınlatma planı;** bu, bir gösteriyi başarılı da edebilir, başarısız da edebilir ve dinamik aydınlatma, atmosfere gerçekten katkıda bulunabilir.

**Oyuncu başına bir cihaz veya bilgisayar-** iPad'leri öneriyoruz çünkü uygulama başlatılabilir ve kilitlenebilir, böylece oyun mevcut tek etkinlik olur. (Masaüstü bilgisayarda oyun tarayıcısını kapatıp başka bir tarayıcı açmak kolaydır).

**Tüm oyuncular için güce erişim.** Cihazların tamamının şarj edilmesi gerekse de canlı bir gösteri sırasında beklenmeyen durumlara karşı her zaman erişimin mevcut olduğundan emin olun.

**Her oyuncu için bir masa / kürsü / istasyon-** oyuncular için sahnede ayakta durma yüksekliği öneriyoruz. Her kürsüyü oyuncunun adıyla markalamak isteyebilirsiniz.

Katılımcılardan kendi materyallerini de getirmeleri istenebilir ancak bazı oyuncuların 26 inçlik bilgisayarlar veya eşdeğerini getirmek istemesi nedeniyle bunun zorluklara yol açabileceğini unutmayın. Cihazlarınızı yalnızca kullanılacak cihaz olarak da sağlayabilirsiniz.

**Büyük ekrana bağlı bir Sahne Arkası Bilgisayarı ve operatör** (ekran paylaşımı).

**Güçlü bir ağ bağlantısı-** tüm terminaller internete bağlı olmalıdır.

### **Sunucu(lar) / Yorumcu(lar),**

Yarışların yürütülmesinden sorumlu olacak bir Yarış Görevlisinin olması faydalıdır. Yarış Görevlisi, tüm yarış parkurundaki her şeyi denetleyecek olan su üzerindeki bir yöneticidir.

Zamanınız paha biçilemez. Yarışlar arasında sınırlı süreniz olduğundan hızlı puan hesaplamaları için güvenilir yazılım kullanın. sailranks.com gibi hazır platformları kullanmanızı öneririz, ancak kendi e-tablonuzu da oluşturabilirsiniz.

Canlı kamera oynatımı için oyunculara, yorumculara ve izleyicilere yönelik sabit kameraların yanı sıra diğer açılar/oyuncunun omuz üstü çekimleri için gezici bir kamera kullanmayı düşünün.

Canlı Etkinliğinizi çevrimiçi olarak yayınlamayı planlıyorsanız, her zaman daha düşük çözünürlükte yayın yaparken HD olarak kayıt yapabilme yeteneğinizin olup olmadığını kontrol etmenizi öneririz. Gösteriyi eş zamanlı olarak kaydedebildiğinizden emin olun; böylece canlı yayında sorun olması durumunda HD içeriği daha sonra kullanmaya devam edebilirsiniz. 20 Mbps'lik bir internet yükleme hızı, daha düşük bir çözünürlükte akış için genellikle uygundur. HD akış için 50 Mbps yükleme hızı gereklidir. Kullanılabilecek yayın platformları arasında YouTube, Twitch, Vimeo ve Facebook yer alır.

Gerekli kaynaklara sahipseniz, etkinlikle ilgilenecek bir **prodüksiyon ortağı** tutabilirsiniz.

### 6.1.3. Diğer e-Sportlardan İlham Almak

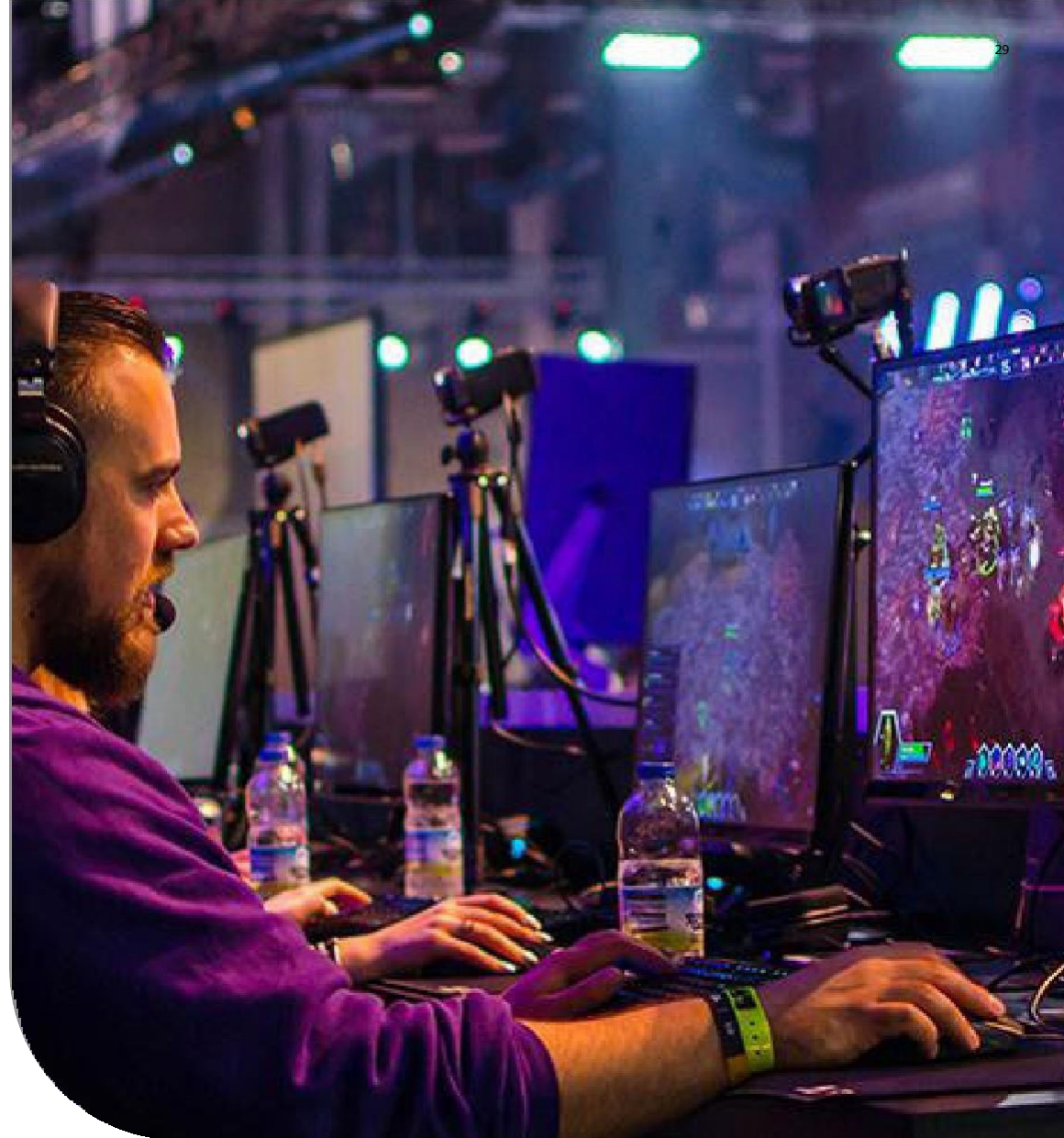
Görüşleri ve etkileşimleri en üst düzeye çıkarmak için etkinliği su üzerindeki eylemi engellemeyecek şekilde planlayın. Dikkatlice Yorum öncesi ve sonrası programını planlayın.

E-sailing etkinliği, ana etkinliğin öncesinde yer alabilir ve tanıtımını yapabilir, böylece e-Spor topluluğu dışındaki kişilerin ilgisini çekebilir. Yarışlar arasındaki molalarda yelkencilik faaliyetlerinin tanıtılmasını teşvik ediyoruz.

Yorumcular, oyuncular ve etkinlik markalama için **profesyonel** bir görünüm sağlayın. Aktif denizcileri etkinlik hakkında yorum yapmaya davet edin. Tanınmış bir denizcinin bulunması etkinliğe olan ilgiyi artıracaktır.

**Ödüllerin pahalı olması gerekmez.** Ödüllerin çek şeklinde sunulması da kapanış töreninin çekiciliğini artırıyor. Ödül olarak su üzerinde deneyim sunmayı düşünün.

Esailing nispeten genç bir espor disiplindir ancak diğer sporlardan da ilham alınabilir. Yerel e-spor şirketleriyle iletişime geçerek değerli bilgiler edinebilir veya ilginç bir iş birliği başlatabilirsiniz.



## 6.1.4 Canlı Etkinliğin Yürütülmesi

Her oyuncu önceden tanımlanmış **şifreyi** kullanarak yarışa katılır.

Sahne Arkası Bilgisayarı da önceden tanımlanmış şifreyi kullanarak yarışa katılıyor ve ardından 'seyirci modundan' çeşitli özellikleri kontrol edebiliyor.

Oyuncular **"OYNA (PLAY)"** tuşuna tıklarlar.

Sahne arkasındaki bilgisayar tüm oyuncuların 'room' da olmasını bekler, ardından arayüzünde beliren **"BAŞLA (START)"** düğmesini kullanarak yarış başlangıcını başlatır.

### Yanş başladı.

Sahne Arkası Bilgisayarı, 'seyirci modundan', seyircilerin yarışta ne göreceğini değiştirerek 'oyun kamerasını' kontrol edebilir.

Yani, kamerayı hareket ettirebilir, bir tekneden diğerine yakınlaştırabilir ve uzaklaştırabilir. Sahne Arkası Bilgisayarı bunu yapmazsa (kamerayı yarış takip edecek şekilde ayarlamadığınızda) seyircinin bakış açısı sabitlenecek ve bu da pek heyecan verici olmayacak.

**Sahne Arkası Bilgisayarı yarışları doğrudan oyunun "seyirci modundan" kontrol eder.** Herhangi bir özel arka uç erişimine sahip olmanıza gerek yoktur; bu yalnızca, bir yarış başlatma hakkı verilen, tanımlanmış bir hesaptır. Herkes "izleyici moduna" erişebilir, ancak yalnızca bu tanımlanan kullanıcı ekranda **"BAŞLA (START)"** düğmesini görüntüleyecektir. Bu düğmeye tek tıklamayla bir yarış başlatılır.



## 6.1.5 Büyük Ekran Görüntüleme

'Ekran gösterisini' planlamak için ekran sağlayıcınız/produksiyon ortağınızla birlikte çalışmak, izleyiciniz için daha dinamik bir deneyim yaratmanıza olanak tanıyacaktır. Onlarla bölünmüş ekran görüntüleme ve resim içinde resim hakkında konuşun; izleyicilerinizin oyun içi oyunu görmesine olanak tanırken aynı zamanda sahnedeki oyuncuların canlı oynatımını veya sunucunuzun/ yorumcunuzun canlı oynatımını izleyin.

Gösterinizi doğru şekilde 'çerçevelemek' ve 'markalamak' için gereken grafikleri düşünün. Aşağıda büyük LED için ekran grafiği planlama örnekleri verilmiştir. Sarı noktalı çizgi, Canlı Yayının çevrimiçi izleyicilerinin görebileceği 16:9 görünümü göstermektedir. Tam 3:1 LED ekran, mekandaki izleyicilerin ne görebileceğini gösterir.



## 6.1.6 Etkinlik İçi Oyun Alanı

Canlı Etkinliğinizi desteklemek ve katılımı teşvik etmek için etkinliğiniz boyunca devam edecek bir eSailing oyunları alanı oluşturmayı düşünebilirsiniz. Bu, özel bir eSailing çadırında veya standında olabilir.

Cihazların oyun istasyonlarına sabitlenmesini tavsiye ediyoruz, böylece güvenli olurlar ve halktan kişiler ekibinizden birinin gözetimine ihtiyaç duymadan oyunu deneyebilirler.

Halkın üyeleri yelken okulunu tamamlayabilir veya oyunda canlı olan mücadelelere katılabilir. Çadırdaki/stanttaki oyuncular özel yarışlarda birbirlerine karşı oynayabilirler.





# 6. EV SAHİBİ ETKİNLİKLERİ

## 6.2. Sanal Etkinlik

**Sanal etkinlikler çevrimiçi olarak gerçekleştirilir.** Katılımcılar dünyanın herhangi bir yerinden katılabilir ve tek gereksinim internet bağlantısıdır. Sanal etkinlikler daha az kaynak gerektirir. Sanal bir etkinlik düzenlerken zamanı, finansmanı ve katılan kişi sayısını sınırlandırırız. Sanal etkinlikler, sanal arayüzlerde rahatça gezinebilen daha genç bireylere yöneliktir. Kolay katılımcı etkileşimine, geniş bir katılımcı kitlesine ve ek maliyetlere katlanmadan izleyici kitlesine ulaşılmasına olanak tanır. Sanal etkinlikler sırasında bağlantı kurmak zor olabilir ve sanal etkinlikler katılımcıların ve izleyicilerin bir cihaz ekranı önünde uzun süreler geçirmesini gerektirir.

### Özet olarak:

Sanal etkinlikler, geniş bir erişim sağlama potansiyeline sahip uygun maliyetli etkinliklerdir. Katılımcılar ve izleyiciler için gerekli olan tek şey internet bağlantısıdır. Katılımcılarla iletişim kolaydır ve kullanılan platformlar gelecekteki girişimleri planlamak için yararlı olan çeşitli istatistikler sağlar.



## 6.2.1 Katılımcılarınızı Davet Etmek

Bir Sanal Etkinliğe katılmaya uygun olup olmadıklarını öğrenmek için onlarla iletişime geçmeniz gerekecektir. Kalan önemli adımlar Canlı Etkinlikler bölümünde sunulmuştur. Etkinliği ihtiyaçlarınıza göre uyarlamak için adımları özgürce seçebilirsiniz.

Çevrimiçi etkinliklerde önemli olan oyuncularla iletişim kuracağınız platformu belirtmektir. Düzenlenen sanal etkinliğin basit ve anlaşılır bir şekilde yönetilmesine olanak tanıyan Discord platformunu kullanmanızı öneririz.

02:00

1	PTurczynowi...	
2	KoWaL P-410	+8m
3	Andrzej1	+18m
4	Mieszko Mór...	+18m
5	La Jefa_GBA	+24m
6	Furmański D	+34m
7	Wary 79 W	+40m
8	Pol169	+44m
9	KORBA	+46m
10	Pablo Sikora	+70m

PGE POLSKA LIGA ESPORTOWA

## 6.2.2 Sanal Etkinlik için neler gereklidir?

**İyi düzenlenmiş bir arka plana sahip çevrimiçi yayın için uygun bir stüdyo alanı.** Alan iyi aydınlatılmalı ve dikkatler yorumculara odaklanmalıdır. Gerekli içeriği sunmak için arka planda bir ekran olması faydalı olacaktır. Canlı kamera oynatımı için sabit kamera yorumcularını değerlendirin. Net ve kesintisiz ses sağlamak için her yorumcunun bağımsız bir mikrofonu olmalıdır.

**Yayın yönetmeni.** Bu, etkinlik yayınını idare eden kişidir. Çevrimiçi akış görünümünü yöneten ve stüdyo, oyun, skor panosu ve sponsor spotları arasında sunulan içeriği seçen uygun bir yazılıma sahiptirler.

### **Sunucu(lar) / Yorumcu(lar),**

**Güçlü bir ağ bağlantısı-** HD yayın için 50 Mbps'lik bir yükleme hızı gereklidir. Kullanılabilecek yayın platformları arasında YouTube, Twitch, Vimeo ve Facebook yer alır.

### **Sahne arkası bilgisayar ve yarış teknisyeni,**

yarışmanın gidişatı ve oyuncularla iletişimle ilgili tüm faaliyetlerden sorumludur. Yarış başladıktan sonra, teknisyen yarış parkurunu seyirci modunda gözlemler. Ekranları operatör tarafından yayın için kullanılabilir. Ayrıca, teknisyen bitiş tablosunun kaydedilmesinden ve yarışlar arasındaki puanların hesaplanmasından sorumludur.

Her zaman olduğu gibi, yarışların yürütülmesinden sorumlu olacak bir **Yarış Görevlisinin** olması yararlıdır. Yarış Görevlisi, tüm yarış parkurundaki her şeyi denetleyecek olan su üzerindeki bir yöneticidir.

Zamanınız paha biçilemez. Hızlı puan hesaplamaları için güvenilir bir yazılım kullanın. Sailranks.com gibi hazır platformları kullanmanızı öneririz, ancak şunları da yapabilirsiniz kendi e- tablonuzu da oluşturabilirsiniz.

Gerekli kaynaklara sahipseniz, etkinlikle ilgilenen bir prodüksiyon ortağı tutabilirsiniz.

## 6.2.3 Diğer e-Sportlardan İlham Almak

Daha fazla bilgi edinmek için **Canlı Etkinlik bölümüne** göz atın.

Katılımcıların ilgisini artırmak için faaliyetlerinizi yelken sezonuna uygun hale getirin.

Hava koşulları izin vermediğinde yelken becerilerini geliştirmek için eSailing'i bir araç olarak kullanın. eSailing sezon öncesi ısınma görevi görebilir.



# 6. EV SAHİBİ ETKİNLİKLERİ

## 6.3. —————○ Hibrit etkinlik

**Hibrit etkinlikler, canlı ve sanal bileşenlerin herhangi bir oranda kullanılmasına izin verir.** Katılımcıların veya izleyicilerin karma bir grup olduğu ve etkinliğin hem uzaktan hem de şahsen katılıma izin verdiği durumlarda bunlar bir çözümdür. Hibrit etkinliklerle bütçeyi hareket halindeyken yönetebiliyor ve en maliyetli unsurları çevrimiçi alana aktarabiliyoruz. Bu tür etkinlikler aracılığıyla sınırsız erişime sahip somut bir etkinlik gerçekleştirebiliriz. Hibrit etkinliklerin düzenlenmesi zaman alıcı olabilir.

### **Özetle:**

Hibrit bir etkinlik, canlı ve sanal etkinlik öğelerinin birleşimini sağlar. Bu çözüm, geniş kitlelere hitap etmenin yanı sıra somut deneyimler sunmak istediğimiz durumlarda uygundur.



# 7. ÖZET

Virtual Regatta platformunu kullanmak esailing ve yelken sporlarına olan ilginin artmasına katkı sağlıyor.

Bu el kitabı, yelken federasyonları, sporları ve tekliflerini genişletmek ve yeni, çekici bir tanıtım biçimi önermek isteyen kuruluşlar için yararlı araçlar sağlamak üzere oluşturulmuştur.

Bu belgede oyun talimatı oluşturmaya ve yarışları düzenlemeye odaklandık.

Önemli bir husus, önemli bir eğitim değeri taşıyan Sanal Yarış Yelken Okulu bölümünün ayrıntılı bir açıklamasının sağlanmasıydı. Dokümanın ikinci bölümünde etkinlik organizasyonuna faydalı olacak konuları sunduk.



## Hatırlatıcı

Yukarıdaki araçları kullanmak için düzenli, esnek ve planlama ve uygulama sürecinde ortaya çıkabilecek beklenmedik zorluklara hazırlıklı olmak çok önemlidir.

# PARTNERLER



# Hemen VR Oynamak için QR Kod ya da Linke Ulařınız!



Türkiye Yelken Federasyonu DigiSail Projesi Uygulamaları İletişim Formuna QR kodu okutarak veya [linke tıklayarak](#) ulaşabilirsiniz.



# DigiSail Projesine Nereden Ulařabilirim?



DigiSail Projesi kapsamında tüm detaylara QR kodu okutarak veya [linke tıklayarak](#) ulařabilirsiniz.



**Funded by  
the European Union**

Bu proje Erasmus+ programı kapsamında Avrupa Komisyonu'ndan fon almıştır.

Komisyon, proje tarafından yapılan herhangi bir iletişim ve yayından veya burada yer alan bilgilerin kullanılmasından sorumlu değildir.