



Normativa Sviluppo eSailing 2022

PREMESSA

Il mondo degli **“Sport Virtuali”** rappresenta una realtà in continua crescita che offre molteplici opportunità e benefici per le varie Federazioni Sportive. Negli anni le tecnologie e i traguardi raggiunti in questo settore, hanno portato alla realizzazione di applicazioni che sono prossime alla realtà con prestazioni incredibilmente efficienti e veritiere. Il numero di partecipanti agli sport virtuali è diventato tale che note aziende internazionali hanno iniziato a sponsorizzare con costanza questo settore.

Il Presidente del CIO Bach, in una recente intervista, ha chiarito la necessità di supportare quelle federazioni che al loro interno hanno gli sport virtuali ovvero la simulazione di sport tramite piattaforme già accettate nel proprio ecosistema.

La presente normativa, segue le linee guida del CIO che, considerando l’ampiezza del fenomeno in termini numerici, ha deciso di fare proprio il mondo degli Sport Virtuali sia con l’obiettivo Olimpico (la Vela è uno dei cinque sport virtuali selezionati) sia come strumento di attrazione per le varie discipline sportive con il potenziale allargamento della base e il conseguente incremento dei nuovi tesserati.

I campi di applicazione di queste piattaforme virtuali e in particolare quelli legati allo sport della vela, sono molteplici e con il progredire delle tecnologie siamo convinti che altre attività potranno essere implementate in corso d’opera.

1. DEFINIZIONE

- 1.1 L’eSailing FIV (**eFIV**) è uno Sport Virtuale praticato sul world wide web e riconosciuto dalla Federazione Italiana Vela quale parte integrante del progetto federale.
- 1.2 L’eSailing si svolge principalmente sulla piattaforma di Virtual Regatta <https://www.virtualregatta.com>
- 1.3 La FIV si riserva di esplorare altre piattaforme di sport virtuale legate alla vela.
- 1.4 L’**eSailing** è rappresentata e coordinata da un Consigliere Federale e il GdL eSailing.
- 1.5 L’eSailing attraverso il suo consigliere federale si occupa anche di mantenere i rapporti con Virtual Regatta e World Sailing relativamente a queste tematiche.

2. OBIETTIVI dell’ATTIVITÀ eSAILING

- 2.1 Utilizzare l’eSailing quale strumento di attrazione e veicolazione verso la vela reale dei potenziali giovani velisti diversamente abili e non che, per motivi diversi, non hanno la possibilità di accedere, in maniera diretta, alle strutture tradizionali (circoli, centri velici, etc.) dove imparare e praticare questa disciplina.
- 2.2 Offrire un momento formativo sia a livello di iniziazione sia come supporto alle diverse attività della FIV per una vela che continua ad evolversi.
- 2.3 Coordinare l’attività agonistica internazionale, nazionale e zonale.



3. ETÀ (Categorie), TESSERAMENTO e REGATE (Limitazioni)

3.1 È possibile iniziare a praticare l'eSailing dall'età di **6 anni compiuti**.

3.2 L'attività, per i soggetti nati nel 2014, 2015 e quelli che hanno compiuto 6 anni, dovrà essere esclusivamente di natura formativa e ludica **e dovrà avvenire sotto la costante supervisione di un istruttore o di un adulto.**

3.3 Con riferimento all'età, sono:

a) **CADETTI** i nati negli anni 2012 e 2013;

b) **JUNIORES** i nati negli anni 2007-2008-2009-2010-2011;

3.4 È possibile svolgere attività agonistica Inshore eSailing come segue:

a) Per i **CADETTI** l'attività dovrà essere principalmente di natura formativa e ludica. I

CADETTI non dovranno regatare sul gioco Inshore per più di **30** minuti (o tre prove) al giorno e sul gioco Offshore massimo 4 sessioni da 15 minuti

b) Per i **JUNIORES** l'attività dovrà essere prevalentemente formativa. I **JUNIORES** non

dovranno regatare sul gioco Inshore per più di **50** minuti (o cinque prove) al giorno e per più di 4 sessioni da 20 minuti

3.5 Sono previste le seguenti **Categorie**:

Cadetti - Juniores - Over 16 - Femminile - Para eSailing.

3.6 Per partecipare all'attività eSailing della Federazione Italiana Vela è necessario ottenere la **Tessera FIV** presso uno dei circoli affiliati al costo di euro 10 (non è obbligatorio presentare il certificato medico).

3.7 I circoli potranno tesserare questi eAtleti con le stesse modalità previste per le altre categorie.

4. FORMAZIONE

4.1 ACADEMY

a) Sarà creata la **eFIV Academy** modulata per Categorie:

Cadetti - Juniores - Over 16 - Femminile - Para eSailing;

b) Le quattro discipline previste sono:

i) Regate di **Flotta, a Squadre e Match Racing;**

- Strutturate in tre livelli: **Iniziazione - Avanzato - Regata.**

ii) Regate **Offshore;**



5. CAMPIONATI ITALIANI E REGATE NAZIONALI

5.1

- a) Campionato Italiano **eSailing** di **FLOTTA - GRAN FINALE**
- b) Regata Nazionale “**Mille per una Vela**” di qualificazione per il Campionato Italiano;
- c) Campionati Zonali di qualificazione per il Campionato Italiano;
- d) Ranking Italiana Monoscafi;
- e) Ranking Italiana Multiscafi;
- f) Campionato Italiano **eSailing** a **SQUADRE** (per Circoli) - formato 3 contro 3;
- g) Campionato Italiano **eSailing MATCH RACING**;
- h) Campionato Italiano **eSailing Offshore**.
- i) I timonieri della Categoria Cadetti non potranno partecipare alle manifestazioni.

NB I criteri di ammissione delle manifestazioni di cui ai punti 5.1 a, b, c, d, e, f, g, h saranno dettagliati nel Regolamento per la partecipazione alle regate **eSailing 2022** (TBA);

5.2 REGATE ZONALI (vedi anche 5.6)

Potranno essere organizzate altre regate (es: Campionato Zonale Cadetti):

- a) Dalle Zone;
- b) Dai Circoli.

5.3 CAMPIONATI DI CLASSE (vedi anche 5.6)

Le classi che desiderano organizzare il loro Campionato di Classe potranno contattare il GdL eSailing all'email e-fiv@federverla.it .

5.4 REGATE NAZIONALI

Potranno essere organizzate altre regate dai Circoli interessati.

5.5 INTERNAZIONALI

Per gli eventi internazionali il GdL eSailing valuterà ogni singola richiesta pervenuta da parte degli affiliati.

5.6 RICHIESTA di INSERIMENTO REGATE nel CALENDARIO eSAILING (procedura)

- a) Per proporre l'inserimento di una regata nel Calendario **eSailing** la zona, il circolo o la classe dovrà compilare online [Modulo Standard Richiesta Regate 2022](#) in ogni sua parte e inviarlo almeno 15 giorni prima dell'inizio della manifestazione a:
e-fiv@federverla.it
- b) La FIV risponderà ad ogni richiedente il prima possibile.
- c) L'obiettivo è quello di coordinare l'attività periferica evitando inutili sovrapposizioni tra le regate in particolare con quelle nazionali e internazionali.

6. RANKING LIST NAZIONALI

- 6.1 I tesserati FIV con l'eccezione dei Cadetti potranno partecipare all'attività agonistica in accordo con i parametri previsti dai punti 3.3 e 3.4 della Normativa Sviluppo **eSailing 2022**.



6.2 Per il 2022 saranno realizzate due (2) ranking nazionali:

- **Ranking Italiana Monoscafi** - (4 eventi - 2, 7, 14, 21 Marzo);
- **Ranking Italiana Multiscafi** - (4 eventi - 28 Marzo, 4, 6, 11 Aprile).

6.3 Sarà creata la Ranking List Nazionale.

7. DELEGATI ZONALI eSailing

7.1 I Delegati Zonali **eSailing** sono nominati dalle zone sentito il parere del GdL eSailing.

7.2 Il GdL si occuperà della formazione e del supporto tecnico dei delegati zonali.

8. UFFICIALI DI REGATA

8.1 Trattandosi di regate si rende necessaria la presenza del Comitato di Regata (UdR CdR singolo) e del Comitato per le Proteste (UdR CdP singolo).

8.2 Il GdL eSailing durante l'anno organizzerà degli incontri per illustrare il funzionamento dell'applicazione (Virtual Regatta) e il software per le classifiche (www.sailscore.info) e le possibili problematiche relative alle proteste.

9. PROTOCOLLI d'INTESA, STRUMENTI e GESTIONE dell'ATTIVITÀ

9.1 La FIV, in accordo con il triennale protocollo d'intesa (realizzazione e messa in opera del progetto **eSailing**) approvato dal Consiglio Federale in data 19 Febbraio 2021, conferma che l'attività **eSailing** sarà gestita da PLAQ ASD per il periodo previsto sotto il controllo del consigliere federale responsabile del settore **eSailing**.

10. ALTRE APPLICAZIONI

Il GdL eSailing è disponibile a discutere con gli altri Gruppi di Lavoro FIV la possibilità di supportare progetti già esistenti o in fase di progettazione e realizzazione.

11. GIOCO RESPONSABILE

Il gioco è un'esperienza divertente e positiva che mira alla formazione e all'intrattenimento. Per la maggior parte dei giocatori non costituisce alcun rischio. Siamo comunque consapevoli che, per qualcuno tra gli utenti attivi online, il gioco può, nel caso estremo, diventare una dipendenza. E' importante, dunque, che i giocatori assumano abitudini di gioco corrette. Vogliamo essere promotori di un gioco responsabile seguendo una politica che mira ad offrire divertimento ed intrattenimento senza eccessi.