

CAMPIONATO ITALIANO Open a SQUADRE di CLUB 2023

*Qualificazioni (on-line) 17 Aprile - 15 Maggio
Finale 1-2 posto, Genova 23 Settembre*

BANDO E ISTRUZIONI DI REGATA

Abbreviazioni

OA Autorità Organizzatrice	PRO Principal Race Officer
CdP Comitato delle Proteste	eFIV Progetto eSailing della Federazione Italiana Vela
DP Penalità Discrezionale	MNA Member National Authority di World Sailing
NP Penalità Standard (non protestabile dal giocatore o giocatrice ma esclusivamente dal PRO o suo delegato/a).	

1. AUTORITÀ ORGANIZZATRICE e CONTROLLI

- 1.1 GdL FIV eSailing e Sombrero Sport info@sombrerosport.it sotto l'egida della Federazione Italiana Vela e-fiv@federvela.it.
1.2 È responsabilità del Comitato Organizzatore controllare che tutti i giocatori siano in possesso della tessera FIV valida per l'anno in corso.

2. REGOLAMENTI

- 2.1 Questo evento è aperto a tutti i giocatori che abbiano compiuto **12 anni al 17 Aprile 2023** all'inizio della manifestazione italiani e stranieri tesserati FIV per l'anno in corso oppure tesserati per il loro paese.
- 2.2 La Regata si disputerà con la formula a Squadre di Club (3 contro 3) e sarà governata da:
- Le regole come definite nel [Regolamento di Regata Virtuale \(VRRS\)](#) (22 Gennaio 2019);
 - Le regole 2, 62, 69 e l'Appendice A (modificata) del [Regolamento di Regata](#) (RRS);
 - La Normativa Sviluppo eSailing 2023;
 - Il Regolamento per la partecipazione alle Regate eSailing 2023;
 - Questo Bando e Istruzioni di Regata (BIdR);
 - L'Appendice Z, formato dettagliato della Manifestazione che sarà postata in **#documenti**;
 - Tutti i comunicati ufficiali sul canale della manifestazione **#comunicati**;
 - Ogni modifica a questo Bando e Istruzioni di Regata che sarà postata in **#comunicati**;
 - Ogni modifica all'appendice Z;
 - Le decisioni del PRO o suo delegato/a (anche in tema di possibili riparazioni da attribuire);
- 2.3 **[DP] È Vietato l'utilizzo del Gennaker durante la pre-partenza.** In ogni incontro, è vietato utilizzare il gennaker da quando manca un minuto (-1) al segnale di partenza fino a che non si è partiti (tagliato la linea di partenza per partire). Se una squadra, ritiene che infrangendo questa regola, uno o più giocatori della squadra avversaria o la squadra avversaria nel suo complesso, abbia acquisito un vantaggio o una diminuzione dello svantaggio (prima dell'infrazione) potrà inviare prove visive (video) dell'eventuale infrazione. Le prove visive dovranno essere postate appena possibile dopo il termine di quell'incontro sul canale **#proteste**. Se il CdP delibera che la regola è stata infranta, potrà penalizzare la squadra a propria discrezione con: un semplice richiamo verbale oppure la squalifica di uno o più componenti oppure assegnare la vittoria all'altra squadra presente nell'incontro.
- 2.4 **[DP] La Partenza in OCS è Vietata.** In ogni incontro, da quando manca un minuto (-1) al segnale di partenza fino al segnale di partenza (0) stesso, i giocatori non dovranno navigare **VOLONTARIAMENTE** sopravvento la linea di partenza o i suoi prolungamenti con l'obiettivo di ricevere una penalità automatica dal gioco e rimanere sotto penalità per effettuare la "partenza in ocs".
Se una squadra ritiene che uno o più giocatori della squadra avversaria abbia infranto questa regola potrà inviare delle prove visive (video) dell'eventuale infrazione. Le prove visive dovranno essere postate appena possibile dopo il termine di quell'incontro sul canale **#proteste**. Se il CdP delibera che uno o più giocatori hanno infranto questa regola potrà penalizzarli con una squalifica (**DSQ**). In aggiunta, alla squadra del/i giocatore/i penalizzato/i saranno attribuiti ulteriori 10* punti posizione per quell'incontro. *(totali e non per singola infrazione).

- 2.5 La lingua ufficiale dell'evento è l'Italiano
 2.6 L'orario ufficiale dell'evento è **ROMA** (CEST), 24 ore.

3. COMUNICAZIONI, ORARI

- 3.1 Tutte le comunicazioni ufficiali, incluse le modifiche, saranno postate sul canale federale Discord **eFIV** dell'evento **#comunicati**.
 3.2 Ogni modifica al programma sarà postata non più tardi delle ore **20:00** del giorno precedente a cui si applica. Sarà esclusiva responsabilità dei giocatori prenderne visione.

4. FORMATO DELLA MANIFESTAZIONE

- 4.1 L'Autorità Organizzatrice selezionerà, a sua insindacabile discrezione e, sulla base del numero delle squadre iscritte, il formato più adeguato. Questo potrà includere differenti fasi, uno o più gironi all'italiana e, serie ad eliminazione diretta.
 4.2 In ogni sfida tra due squadre in un girone all'italiana sarà necessario ottenere due (2) punti incontro per ottenere un punto vittoria. Ogni imbarcazione potrà essere selezionata una sola volta.
 4.3 In ogni sfida tra due squadre in una serie ad eliminazione diretta sarà necessario ottenere il numero di punti incontro previsti per quella fase per ottenere la vittoria e, se applicabile, il passaggio del turno. Ogni imbarcazione potrà essere selezionata un massimo due volte.
 4.4 In ogni sfida, l'imbarcazione del primo incontro sarà scelta per sorteggio dal OA. Dalla seconda sfida in poi la scelta sarà attribuita alla squadra sconfitta nell'incontro appena terminato.
 4.2 Il **Formato dettagliato** della manifestazione, sarà oggetto dell'**Appendice Z** che sarà postata appena possibile dopo la chiusura delle iscrizioni.
 4.3 Il PRO o suo delegato/a, a sua insindacabile discrezione, potrà modificare il formato e eliminare fasi dell'evento. Fasi precedenti potranno essere eliminate in favore di fasi successive.
 4.4 In casi eccezionali, e previa autorizzazione dell'OA, due squadre di un incontro potranno chiedere di disputare la loro sfida in un giorno/orario diverso da quello previsto.

5. PROGRAMMA della MANIFESTAZIONE

- 5.1 Gli incontri (**esclusa la finale 1-2 posto**) si svolgeranno on-line il **17 e 24 Aprile, 1 - 8 - 15 Maggio 2023**.
 5.2 In ogni serata l'orario di inizio è previsto per le **ore 21:30**.

Giorno	Fase	Attività	Orario	Location
17 Aprile	Video Briefing con il PRO	-	online dalle 1500	On-line
17 Aprile	Girone all'Italiana	Primo Segnale di START della serata	2130	On-line
24 Aprile	Girone all'Italiana	Primo Segnale di START della serata	2130	On-line
1 Maggio	Girone all'Italiana	Primo Segnale di START della serata	2130	On-line
8 Maggio	Quarti di Finale	Primo Segnale di START dei QF	2130	On-line
15 Maggio	Semifinali	Primo Segnale di START delle SF	2130	On-line
15 Maggio	Finale 3 - 4 Posto	Primo Segnale di START della F 3-4	A Seguire	On-line
23 Settembre - Genova, Salone Nautico	FINALI	Primo Segnale di START della F 1-2	TBA	In presenza
23 Settembre - Genova, Salone Nautico	-	Cerimonia di Premiazione	Immediatamente dopo la Finale	In presenza

- 5.3 Il sopracitato programma potrà subire delle variazioni e/o riduzioni sulla base degli iscritti alla manifestazione ad insindacabile discrezione del OA. Eventuali modifiche potranno essere implementate nell'Appendice Z (formato dettagliato della manifestazione).

6. IMBARCAZIONE (e Colore), PERCORSO, GENNAKER (limitazioni) e LOCALITÀ (Vento)

- 6.1 Le imbarcazioni utilizzate per l'evento sono il "**J70**", "**F50**" e "**Laser**" di Virtual Regatta.
 6.2 Il percorso utilizzato sarà quello **Upwind M. 2T** di Virtual Regatta con boe a sinistra, cancello di poppa e arrivo in poppa per il J70 e il Laser e **Reaching L. Bound 2T** sarà invece quello per l'"F50"
 6.3 In ogni sfida, le due squadre, dovranno utilizzare il colore **Azzurro** o **Bianco** con la **skin** (livrea) della **FIV**, come previsto nel calendario della regata se utilizzeranno il J70 e accordarsi su due colori diversi per le altre classi (Laser e F50).
NB Per la **Skin FIV**, nella home di VRI entrare nella schermata colori in basso; scorrere le barche fino al J70, in alto è presente un quadro con i simboli della stella, dei colori e un codice **MNA**.

- Cliccare su **MNA** tra le varie opzioni ci sono anche i due simboli dei J70 FIV uno Nero e l'altro Bianco, cliccare su quello previsto per il proprio incontro dal calendario regata; è ora possibile accedere al proprio incontro come previsto dal punto 10.1.
- 6.4 Per ogni incontro, il PRO o suo delegato/a sua insindacabile discrezione, annuncerà ad inizio serata una località tra quelle disponibili con una intensità del vento tra i **19 e 23 nodi**.
- 6.5 **[NP]** Il PRO o suo delegato/a, dopo il segnale di START potrà richiedere ad una o entrambe le due squadre di interrompere un incontro a sua discrezione. **Ciò modifica la RRS 62.1(a)**.
- 7. ELEGGIBILITÀ, ISCRIZIONI e ELENCO ISCRITTI**
- 7.1 Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di **tre** (3) giocatori ad un massimo di **cinque** (5).
- 7.2 Ogni squadra dovrà essere composta da giocatori tesserati FIV (giocatori italiani) per lo stesso Club o Circolo (giocatori italiani).
- 7.3 Se un Club non ha tutti i giocatori (tesserati) necessari per iscrivere una squadra, l'OA gli assegnerà sua insindacabile discrezione altri giocatori (uno o due) da altri Club [per raggiungere il minimo dei tre (3) previsti] applicando, nell'ordine, i seguenti criteri:
- da un Club nella stessa Città/Provincia;
 - da un Club nella stessa Zona FIV;
 - da un Club in una Zona FIV confinante;
 - da una Zona non confinante;
 - un giocatore straniero.
- 7.4 La squadra soggetta al reclutamento esterno dovrà essere approvata dal OA. Ogni squadra sarà vagliata con attenzione dal OA e la sua ammissione sarà negata se risulterà che la sua costituzione è stata causa di riduzione del numero minimo di 3 giocatori per un altro club.
- 7.5 Se un Club ha un numero di giocatori che gli permette di completare più squadre dovrà dare priorità a questa azione prima di procedere, se del caso, alla cessione dei restanti per il reclutamento esterno.
- 7.6 Ogni squadra sarà identificata automaticamente con il nome del Club. Per le squadre soggette al reclutamento esterno vale invece il principio: maggioranza dei componenti tesserati per lo stesso club. Nell'ipotesi di una squadra formata da tre giocatori tesserati per tre diversi club che non trovino un accordo, il vessillo sotto cui parteciperanno sarà deciso ad insindacabile giudizio dall'OA.
- 7.7 Per iscriversi al Campionato ogni **Singolo giocatore** dovrà compilare: il [Modulo di Iscrizione GIOCATORE](#) entro e non oltre le ore **1400** del **16 Aprile 2023** inserendo:
- Nome, Cognome e data di nascita (se **Minorenne** dovrà inserire all'inizio il Nome, Cognome e data di nascita del Genitore o Tutore e smarcare le relative autorizzazioni);
 - Numero di tessera FIV 2023 (per i giocatori italiani o stranieri) o numero di MNA card, se presente (per i giocatori stranieri);
 - Il Club/Circolo per cui è tesserato;
 - Il nome dell'imbarcazione*** su Virtual Regatta Inshore (VRI);
 - Il nome utente sulla piattaforma Discord (**incluso il numero dopo #**);
 - La e-mail e il numero telefonico per WhatsApp (anche se in possesso di Discord);
- 7.8 Per iscriversi al Campionato ogni **Club** dovrà successivamente compilare: il [Modulo di Iscrizione SQUADRA](#) entro e non oltre le ore **1600** del **16 Aprile 2023** indicando il **Capitano**, Numero, Nome e Cognome dei componenti la squadra, Club di appartenenza e il nome delle imbarcazioni (incluso il capitano).
- 7.9* **[DP] [NP]** Il Comitato Organizzatore si riserva, a sua insindacabile discrezione, di **NON** accettare quelle squadre che all'atto dell'iscrizione presentino dei nomi imbarcazioni che, in maniera inequivocabile, possano causare scherno, offesa o che veicolino finalità politiche, etniche, religiose, di genere o di altro tipo e comunque non in linea con i dettami della FIV, del CONI e i loro rispettivi CODICE ETICO.
- 7.10 Confermata l'iscrizione è necessario accertarsi di essere stati abilitati sul canale Discord **eFIV**.
- 7.11 L'elenco finale delle squadre iscritte sarà postato sul canale **#squadre** appena possibile dopo la chiusura delle iscrizioni. In caso di assenza di uno o più squadre, l'elenco sarà integrato dalle squadre in lista d'attesa.
- 7.12 Il Comitato Organizzatore si riserva, a sua insindacabile discrezione, di accettare iscrizioni tardive.
- 8. PUNTEGGI e RISULTATI**
- 8.1 In ogni incontro la squadra che totalizzerà dieci (10) o meno punti posizione sarà la vincitrice di un punto incontro.
- 8.2 Per ottenere un (1) punto vittoria, una squadra dovrà ottenere due (2) punti incontro.
- 8.3 In una serie ad eliminazione diretta, una squadra, per qualificarsi alla fase successiva, dovrà totalizzare il numero di punti vittoria previsti.
- 8.4 Se una squadra si ritira dalla regata, restano validi i risultati e i punti conseguiti fino a quel momento se la squadra in questione ha completato almeno il 50% degli incontri previsti per quella fase.
- 8.5 Sarà applicato il sistema del "*Punteggio Minimo*" del corrente RRS con le seguenti modifiche:
- Punti posizione:** 1° posto 1 punto, 2° posto 2 punti, 3° posto 3 punti, 4° posto 4 punti, 5° posto 5 punti, 6° posto 6 punti; in aggiunta DNF (vedi 8.6c) DNC/DNS 6 punti, DSQ 7 punti;
 - Punti incontro:** vedi 8.1;
 - Punti vittoria:** vedi 8.2.

8.6 **L'Appendice A del RRS è inoltre così modificata:**

- a) **DNC:** Un giocatore di una squadra sarà classificato DNC se non entra nella stanza di gioco entro l'orario previsto per la partenza [un post del capitano (taggando l'organizzazione) che informa su problemi di connessione **potrebbe** far decidere al PRO o suo delegato/a di posticipare l'orario previsto). Vedi anche 10.4 e 10.5;
- b) **DNS:** In un incontro, un giocatore di una squadra dovrà essere classificato DNS se entra nella stanza di gioco ma si disconnette prima dei -20'' dal Segnale di Partenza (vedi anche punto 8.8) o, partendo in anticipo (OCS) non ritorna nell'area di pre-partenza entro la finestra di tempo prevista e viene espulso automaticamente dalla stanza di gioco.
- c) **DNF:** Un giocatore di una squadra sarà classificato DNF se parte regolarmente ma non taglia la linea di arrivo. In caso di disconnessioni multiple, i punti saranno assegnati in ordine di uscita dalla stanza di gioco.

Chiarimento

Es: In un incontro 3 contro 3, un giocatore della squadra **A** si disconnette mentre naviga sul primo lato di bolina, un giocatore della squadra **B** si disconnette mentre naviga sul primo lato di poppa. Questi giocatori sono considerati entrambi DNF, ma il giocatore della squadra A è classificato 6°(6 punti e quello della squadra B 5°(5 punti).

8.7 Una squadra o un suo singolo componente in caso di disconnessioni multiple, anche se da solo in una stanza, non dovrà lasciarla senza aver chiesto l'autorizzazione al PRO o un suo delegato/a.

8.8 **DNS. Procedura in caso di Disconnessione**

- a) Se il giocatore di una squadra è DNS (vedi 8.6 b), l'incontro dovrà essere interrotto (vedi 6.5) e fatto ripartire (la procedura è utilizzabile una sola volta per ognuna delle due squadre) entro i successivi 5 minuti;
- b) Nel caso in cui, entrambe le squadre di un incontro abbiano sofferto la disconnessione di un giocatore (non simultanea nello stessa sequenza di partenza) prima dei -20'' dal Segnale di Partenza la stanza di gioco di quell'incontro dovrà essere aperta per l'ultima volta e l'incontro non dovrà essere più interrotto. I giocatori saranno poi classificati di conseguenza (incluso 0-0);

8.9 **[DP]** Uno screenshot, incluso il testo, (es: **R7 - A oppure B**) dovrà essere pubblicato dalla squadra vincitrice appena possibile dopo il termine dell'incontro su **#risultati**. La penalità per non aver postato il risultato di un incontro sarà a discrezione del PRO o un suo delegato/a.

9. PARITÀ

9.1 Durante una fase Girone all'Italiana, o a Gruppi, le parità dovranno essere risolte utilizzando, nell'ordine, i seguenti criteri:

- a) Il più alto numero di punti vittoria solo tra le squadre in parità;
- b) Il più basso totale di punti posizione solo tra le squadre in parità;
- c) Ha il maggior numero di punti vittoria contro una squadra piazzata più in alto o, se necessario, la seconda più in alto, e così via fino alla rottura della parità;
- d) Il totale punti posizione più basso relativo agli incontri disputati in quella fase;
- e) Un singolo incontro di spareggio se possibile, altrimenti il lancio di una moneta.
- f) Se una parità è rotta parzialmente, le rimanenti parità dovranno essere risolte ripartendo dall'applicazione del criterio 9.1(a) e così via.

10. APRIRE UN INCONTRO, SVOLGIMENTO e NUMERO MINIMO di GIOCATORI IN REGATA

10.1 Per giocare: **Aprire l'applicazione VRI**, ricordarsi di **selezionare la Skin FIV prevista** in quell'incontro, **Corsa Personalizzata, Crea la regata, 6 giocatori**, smarcare il **box password**, **inserire la password** (es: **r27-** tutto attaccato e minuscolo), pagina successiva: selezionare la **barca** (il **J70, F50** o il **Laser**) la **località indicata** dal PRO o suo delegato/a con una intensità del **vento** compresa **tra 19 e 23 nodi**, il **percorso (Upwind M. 2T o Reaching L. Bound 2T)**, cliccare su gioca. Aspettare che tutti i giocatori siano nelle vicinanze della Barca del Comitato di Regata (*per i dinosauri la Barca Giuria*) prima di **"startare"**.

10.2 Il PRO e i suoi delegati ricordano di operare sempre nel rispetto del fair play e dei tempi di gioco. A tal proposito **si raccomanda massima puntualità**. Ritardi da parte dei giocatori saranno sanzionati come previsto dai punti 10.4 e 10.5.

10.3 L'incontro inizierà se, all'orario previsto, le due squadre sono presenti con almeno due giocatori.

Se questo è il caso, il terzo giocatore di ognuna delle due squadre dell'incontro sarà classificato DNS e riceverà 6 punti posizione come previsto dal punto 8.5a.

Inoltre, se le due squadre al termine dell'incontro dovessero trovarsi in parità (totale dei punti posizione) la vittoria sarà assegnata alla squadra che non ha il 1° classificato tra i suoi piazzamenti.

10.4 Se per la disputa di un incontro una squadra si presenta con due giocatori e l'altra si presenta con un solo giocatore o nessun giocatore, il PRO o un suo delegato/a assegnerà la vittoria a tavolino alla squadra con due giocatori. Se entrambe le squadre si presentano con un solo giocatore o nessun giocatore, l'incontro sarà considerato disputato ma non sarà attribuito nessun punto vittoria (0-0).

10.5 Il Segnale di Avviso (botone di START) di un incontro non sarà differito. Deroghe a questo principio potranno essere concesse dal PRO o un suo delegato/a nel caso di richieste postate prontamente nella chat da parte di quei capitani che possano dimostrare l'eccezionalità dell'evento che ha causato il loro ritardo [vedi anche 8.6 (a)].

10.6 Esclusivamente per il primo incontro di ogni giornata della manifestazione sono ammessi 3 minuti di tolleranza rispetto al Segnale di Avviso previsto dal programma. Una volta iniziata la procedura di partenza non si potrà più accedere alla stanza.

10.7 L'utilizzo o meno degli aiuti che si possono attivare nel gioco è a totale discrezione dei giocatori.

11. **REGOLE DI CORRETTEZZA**

11.1 **[DP]** Il CO farà tutto il possibile per proteggere i giocatori da spiacevoli situazioni. Il CO, inoltre, raccomanda a giocatori e spettatori di valutare con attenzione le possibili conseguenze derivanti dal postare qualsiasi testo, foto, video e ogni altra forma di comunicazione prevista sul server ufficiale eFIV e ogni altro canale collegato all'evento, incluse le chat private.

Il CO agirà con tolleranza zero nei riguardi di ogni azione che porti discredito ad un giocatore, alla manifestazione e più in generale allo sport.

La penalità per il giocatore sarà l'immediata squalifica dalla manifestazione, la sospensione dal server eFIV e un rapporto alla commissione disciplinare della FIV. La penalità per lo spettatore sarà, se tesserato FIV, un rapporto alla commissione disciplinare della FIV altrimenti l'allontanamento dal server eFIV.

12. **CLASSIFICA**

12.1 Al termine di ogni incontro il PRO aggiornerà i risultati su <http://www.sailscore.info> il link sarà disponibile anche su **#risultati**.

13. **PREMI**

13.1 La squadra vincitrice sarà proclamata **Campione Italiano Open a Squadre di Club eFIV 2023**, la seconda classificata sarà medaglia d'Argento e la terza medaglia di Bronzo.

13.2 I premi saranno oggetto di un apposito comunicato della FIV.

14. **MEDIA, MEDIA PARTNER, PREMIAZIONE e DATI**

14.1 Il Campionato sarà trasmesso possibilmente dal vivo con commento sulle pagine, YouTube, Facebook e Twitch della Federazione Italiana Vela.

14.2 Ogni giocatore è libero di pubblicare sui propri canali social foto della regata, utilizzando l'hashtag #e-FIV, #sailingfiver, #virtualregattaitalia e naturalmente i propri, taggando le pagine Ufficiali.

14.3 Nel partecipare all'evento, i giocatori, le squadre e i Club concedono al CO e agli sponsor, in automatico e in gratuità, il diritto perpetuo di creare, usare e mostrare, volta per volta a loro discrezione, film, foto dal vivo o registrate e ogni altra riproduzione dei giocatori prima, durante e dopo il periodo della competizione.

14.4 Alle squadre potrà essere chiesto di farsi intervistare durante l'evento.

14.5 Le squadre qualificate per **le Semifinali** dovranno dotarsi, obbligatoriamente, di webcam.

14.6 Il CO ha il diritto di usare tutte le immagini e i suoni registrati durante l'evento in maniera gratuita per qualsiasi finalità incluso video o altri elementi di promozione.

15. **ESONERO di RESPONSABILITÀ**

15.1 Il Comitato Organizzatore, la Federazione Italiana Vela, gli Ufficiali di Regata e lo streamer non si assumono alcuna responsabilità per mancanza di velocità di connessione internet, per l'utilizzo dei dati, per gli acquisti di giochi da parte dei giocatori e eventuali problemi riscontrati da fornitori terzi, Virtual Regatta Inshore.

ALBO d'ORO

Anno	Circolo	Squadra
2021	Circolo della Vela Bari	Giuseppe D'Amato (Capitano) Davide D'Amato Rocco Guerra Enrico Dal Pont
2022	Società Canottieri Marsala	Amos Di Benedetto (Capitano) Carlo Sbacchi Giuliano Trobia Ludovico Scamporlino Lorenzo Caputo
2023		