



CAMPIONATO ITALIANO MATCH RACING eFIV 2021

15 - 28 Novembre 2021

BANDO E ISTRUZIONI DI REGATA

Abbreviazioni

CO	Comitato Organizzatore	PRO	Principal Race Officer
DP	Penalità Discrezionale	eFIV	Progetto eSailing della Federazione Italiana Vela

1. COMITATO ORGANIZZATORE e CONTROLLI

- 1.1 GdL FIV eSailing e Sombrero eSport info@sombrerosport.it sotto l'egida della Federazione Italiana Vela.
- 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 riservato esclusivamente ai **tesserati FIV**, la categoria Cadetti non è ammessa.
- 2.2 La Regata si disputerà con la formula del **Match Racing** (1 contro 1) e sarà governata da:
 - a) Le regole come definite nel [Regolamento di Regata Virtuale \(VRRS\)](#) (22 Gennaio 2019);
 - b) Le regole 2, 69 e le Appendici A e C (modificate) come definite nel [Regolamento di Regata](#) (RRS);
 - c) [La Normativa Sviluppo e-Sailing 2021](#);
 - d) [REGOLAMENTO 2.0 per la partecipazione alle Regate e-Sailing 2021](#);
 - e) Questo Bando e Istruzioni di Regata;
 - f) L'Appendice Z - Formato della Manifestazione.
 - g) Tutti i comunicati ufficiali;
 - h) Ogni modifica a questo Bando e Istruzioni di Regata;
 - i) Le decisioni del PRO o suo Delegato (anche in tema di possibili riparazioni da attribuire);
- 2.3 La manifestazione si svolgerà su base individuale e non è ammesso l'aiuto da parte di terzi.
- 2.4 La lingua ufficiale dell'evento è l'ITALIANO.
- 2.5 L'orario ufficiale dell'evento è **ROMA**, 24 ore.

3. COMUNICAZIONI, ORARI e PASSWORD

- 3.1 Tutte le comunicazioni ufficiali, incluse le modifiche, saranno postate su **#mr-albo-comunicati**.
- 3.2 Ogni modifica al programma sarà postata entro le ore **2000** del giorno precedente a cui si applica.
- 3.3 Eventuali variazioni sull'orario del primo **Segnale di Avviso** (1 minuto e 15 secondi al segnale di partenza) previsto per le ore **2200** del **15 Novembre 2021**, saranno postate entro le ore 1800 su **#mr-albo-comunicati** dell'evento.
- 3.4 La lista degli incontri (incluso l'ordine e gli orari) sarà postata su **#elenco-incontri**.
- 3.5 Le **Password** d'accesso, disponibili dalle ore **2100 di ogni serata dell'evento**, saranno postate su **#pw**. Sarà esclusiva responsabilità di ogni giocatore prenderne visione.
- 3.6 Se il PRO o un suo delegato posta tre (3) faccine arrabbiate durante un incontro significa: *"Questo incontro è interrotto e sarà ripetuto, uscire dalla stanza e prepararsi ad una nuova sequenza di partenza"*. Si invitano i giocatori a monitorare la chat **#pro-info-incontri**.



4. FORMATO DELLA MANIFESTAZIONE

4.1 Il Comitato Organizzatore selezionerà, a sua insindacabile discrezione e, sulla base del numero degli iscritti, il formato più adeguato.

Questo potrà includere differenti fasi, uno o più gironi all'italiana e, serie ad eliminazione diretta.

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, a sua insindacabile discrezione, può modificare il formato e eliminare fasi dell'evento. Fasi precedenti potranno essere eliminate in favore di fasi successive.

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

5.1 L'imbarcazione utilizzata per l'evento è il "J70" di Virtual Regatta.

5.2 Il percorso utilizzato sarà quello **Upwind Medium** di Virtual Regatta con boe a sinistra, cancello di poppa e arrivo in poppa.

5.3 In ogni incontro, i due giocatori, prima di entrare nella stanza dovranno accordarsi sul colore da usare per evitare duplicazioni o somiglianze che possano generare confusione.

5.4 [DP] In ogni incontro, è vietato utilizzare il gennaker dal Segnale Preparatorio (-1) al Segnale di Partenza. Se un giocatore, infrangendo questa regola, acquisisce un vantaggio o una diminuzione dello svantaggio prima dell'infrazione, sarà squalificato (DSQ) senza udienza e la vittoria sarà assegnata all'altro giocatore dell'incontro. Ciò modifica la RRS A5.

5.5 Per ogni incontro, il PRO o suo delegato a sua insindacabile discrezione, selezionerà una località tra quelle disponibili con una intensità del vento tra i 19 e 22 nodi.

6. ELEGGIBILITÀ, ISCRIZIONI e ELENCO ISCRITTI

6.1 Per iscriversi al Campionato un giocatore dovrà compilare il [Modulo di Iscrizione](#) entro e non oltre le ore **1600** di **Sabato 13 Novembre 2021** indicando:

- a) Il proprio 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);
- b) Il proprio numero di tessera FIV per confermare di essere in regola per l'anno 2021;
- c) Il Circolo di appartenenza;
- d) **Il nome dell'imbarcazione*** su Virtual Regatta Inshore (VRI);
- f) Il nome utente sulla piattaforma Discord (**incluso il numero dopo #**);
- g) La e-mail e il numero telefonico per WhatsApp (se non in possesso di discord);

6.2* Il Comitato Organizzatore si riserva, a sua insindacabile discrezione, di accettare quei giocatori che, all'atto dell'iscrizione, presentino 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 e del CONI e i loro rispettivi CODICE ETICO.

6.3 Confermata l'iscrizione è necessario accertarsi di essere stati abilitati sul canale Discord **e-FIV**.

6.4 L'elenco finale degli iscritti sarà postato sul canale **#elenco-iscritti** della regata appena possibile.

6.5 In caso di assenza di uno o più giocatori, la lista degli iscritti sarà completata utilizzando la lista d'attesa.

6.6 Un giocatore iscritto al Campionato, che non comunica la propria assenza, sarà classificato (NC).

6.7 Il Comitato Organizzatore si riserva, a sua insindacabile discrezione, di accettare iscrizioni tardive.



7. PUNTEGGIO (vedi anche l'Appendice Z) e RISULTATI

7.1 Al vincitore di ogni incontro sarà assegnato un punto.

7.2 Se un giocatore si ritira da una parte della regata, restano validi i risultati conseguiti fino ad allora.

7.3 In una serie ad eliminazione diretta, un giocatore, per qualificarsi alla fase successiva, dovrà totalizzare il numero di punti previsti per quella fase.

7.4 L'Appendice A del RRS è modificata come segue:

- a) DNC: In un incontro, un giocatore dovrà essere classificato DNC se non entra nella stanza all'orario previsto per la partenza (un post del giocatore che informa su problemi di connessione potrebbe far decidere al PRO o suo delegato di posticipare l'orario previsto). La vittoria sarà assegnata all'altro giocatore che potrà poi lasciare la stanza.
- b) DNS: In un incontro, un giocatore dovrà essere classificato DNS se entra nella stanza ma si disconnette non più tardi di 20'' dal Segnale di Partenza (leggi anche 7.5).
- c) DNF: In un incontro, un giocatore dovrà essere classificato DNF se dopo essere partito si disconnette prima di aver tagliato la linea di arrivo. L'altro giocatore dovrà comunque completare il percorso e finire.

7.5 DNS, Procedura in caso di Disconnessione

- a) Se un giocatore è DNS (vedi 7.4 b), l'incontro dovrà essere interrotto (vedi 3.5) e fatto ripartire (la procedura è utilizzabile una sola volta per ognuno dei due giocatori) entro i successivi 5'.
- b) Nel caso in cui, entrambi i giocatori di un incontro abbiano sofferto una disconnessione (non simultanea nella stessa sequenza di partenza) prima dei 20'' dal Segnale di Partenza il PRO o suo delegato aprirà la stanza per l'ultima volta e l'incontro non dovrà essere più interrotto. I giocatori saranno poi classificati di conseguenza.

7.6 Un giocatore anche se solo in una stanza, non dovrà lasciarla senza l'autorizzazione del PRO o suo delegato.

7.7 Al termine di ogni incontro, il giocatore vincente dovrà postare il risultato dell'incontro su **#risultati** come segue: numero incontro e screenshot della schermata di arrivo (es: R27 e lo screenshot).

8. PARITÀ (a modifica dell'Appendice C del RRS)

8.1 In un Girone all'Italiana (Round Robin) completo o a Gruppi

In un girone all'italiana (o a gruppi) le parità saranno risolte applicando nell'ordine i seguenti criteri:

- a) Scontro diretto tra i due giocatori;
- b) Messi in ordine, ha il punteggio più alto tra i giocatori in parità (quando sono più di due giocatori);
- c) Risultato conseguito con il giocatore meglio classificato nel girone oppure, se necessario, il secondo meglio classificato e così via fino a quando la parità non viene risolta (escludendo i giocatori oggetto della parità);
- d) A parità di posizione ha il punteggio più alto tra i diversi gruppi, senza tener conto del numero di giocatori in ciascun gruppo.

8.2 In un Girone all'Italiana (Round Robin) incompleto o a Gruppi

In un girone all'italiana (o a gruppi) incompleto le parità saranno risolte applicando nell'ordine i seguenti criteri:

- a) Media punti realizzati negli incontri disputati; b) Scontro diretto tra i due giocatori;

8.3 In una Serie ad Eliminazione Diretta

Le parità (incluso quelle con punteggio 0-0) tra giocatori in una fase ad eliminazione diretta dovranno essere risolte applicando nell'ordine i seguenti criteri:

- a) Ha ottenuto il miglior piazzamento nel girone all'italiana più recente
- b) Ha vinto l'incontro più recente nella manifestazione tra i giocatori in parità.



9. REGOLE DI CORRETTEZZA

9.1 [DP] Il CO farà tutto il possibile per proteggere i giocatori corretti 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.

10. SVOLGIMENTO delle PROVE

10.1 La stanza sarà creata a circa **tre (3) minuti** dal Segnale di Avviso di ogni incontro e i giocatori potranno così entrare. Il CO raccomanda massima puntualità. I ritardi da parte dei giocatori saranno sanzionati con un DNC e la conseguente assegnazione della vittoria agli avversari.

10.2 Il Segnale di Avviso di un incontro non sarà differito. Deroghe a questo principio potranno essere concesse dal PRO o un suo delegato nel caso di richieste postate repentinamente nella chat da parte di giocatori che possano dimostrare l'eccezionalità dell'evento che ha causato il loro ritardo (vedi anche 7.4 a).

10.3 Esclusivamente per il primo incontro di giornata della manifestazione potrà essere valutato un differimento di 3 minuti del Segnale di Avviso. Una volta iniziata la procedura di partenza non si potrà più accedere alla stanza.

10.4 L'utilizzo o meno degli aiuti che si possono attivare nel gioco è a totale discrezione del giocatore.

11. PREMI e PREMIAZIONE

11.1 Il Vincitore sarà proclamato **Campione Italiano Match Racing eFIV 2021**, il Secondo classificato sarà medaglia d'Argento e il Terzo medaglia di Bronzo.

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

12. MEDIA, MEDIA PARTNER e PREMIAZIONE

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

12.2 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.

12.3 Nel partecipare all'evento, i giocatori 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.

12.4 Ai giocatori potrà essere chiesto di farsi intervistare durante l'evento.

12.5 I giocatori qualificati per **le Semifinali** della manifestazione dovranno dotarsi, obbligatoriamente, di webcam.

12.6 NB Al termine delle FINALI, i primi tre classificati dovranno entrare nella diretta (audio e video). Il CO provvederà ad informarli tempestivamente su quale piattaforma accedere.

12.7 Il CO ha il diritto di usare tutte le immagini e i suoni registrati durante l'evento in maniera gratuita.



13. ESONERO di RESPONSABILITÀ

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 Race Inshore.