



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI



1. AUTORITÀ ORGANIZZATRICE

- 1.1 L'Autorità Organizzatrice(OA) è la SombbreroEsport con il supporto della Italian Team Racing Academy(ITRA), la Plaqa ASD, affiliata CONI, e l'ASI, ente di promozione comitato di Bergamo.
- 1.2 Sarà nominato un Direttore della Regata e un presidente del Comitato per le Proteste.
- 1.3 L'evento è un Team Racing 2K (2 contro 2, barche a chiglia) con il 4° posto il team perde.
- 1.4 Lo Streamer Ufficiale sarà Alberto Carraro, che trasmetterà e commenterà live su i suoi canali Youtube e Facebook alcune regate delle fasi finali.

2. REGOLAMENTI

- 2.1 la regata sarà governata da:
 - a) Le regole come definite nel Regolamento di Regata Virtuale (VRRS) pubblicate il 22 Gen. 2019;
 - b) Le regole dell'Appendice A come definite nel Regolamento di Regata (RRS) 2017-2020;
 - c) Questo Bando di Regata
 - d) Le Istruzioni di Regata (SI);
 - e) Tutti i comunicati ufficiali sul Tabellone Ufficiale dei Comunicati (ONB);
 - f) Ogni modifica di questo Bando di Regata o delle Istruzioni di Regata;
- 2.2 La lingua ufficiale dell'evento è l'Inglese. In caso di conflitto tra un testo in lingua italiana e uno in lingua inglese prevarrà quello in lingua inglese.
- 2.3 L'orario ufficiale dell'evento è il Central European Standard Time (CEST), **ROMA**, 24 ore.

3. COMUNICAZIONI

- 3.1 Tutte le comunicazioni ufficiali saranno postate sul canale di SombbreroEsport sulla piattaforma Discord. Il link per il server è il seguente: <https://discord.gg/dCwbtD7>
- 3.2 Il Tabellone Ufficiale dei Comunicati sarà disponibile sul canale Discord, tutte le modifiche e informazioni saranno postate su di esso.
- 3.3 Ogni modifica del programma dovrà essere postata non più tardi delle ore 2000 del giorno precedente a cui si applica.

4. FORMATO DELL'EVENTO

- 4.1 I Team saranno allocati a discrezione dell'OA.
- 4.2 L'evento si svolgerà in Stage (Fasi):
 - a) **Stage 1:** Girone all'italiana, ogni team regaterà in una serie [chi arriva prima a due(2) punti regata] contro ogni altro team per una volta (per chiarimenti leggere anche i punti 10.1 e 10.2);
 - b) **Stage 2:** Quarti di Finale Final a eliminazione diretta [chi arriva prima a tre(3) punti regata];
 - c) **Stage 3:** Semi Finali a eliminazione diretta [chi arriva prima a tre(3) punti regata];
 - d) **Stage 4:** Finale [chi arriva prima a quattro(4) punti regata];
Finalina [chi arriva prima a tre(3) punti regata];
- 4.3 Lo Stage 1 potrà essere condotto a gruppi, la decisione dipenderà dal numero finale di iscritti. In questo caso ogni team regaterà in una serie [chi arriva prima a due(2) punti regata] contro ogni altro team del suo gruppo per una volta (per chiarimenti leggere anche i punti 10.1 e 10.2).
- 4.4 Il formato dell'evento sarà dettagliato nelle Istruzioni di Regata.
- 4.5 Il Regatta Director può modificare il formato, terminare uno stage. Stage precedenti potranno

essere terminati in favore di stage successivi.

5. PROGRAMMA DI MASSIMA

5.1 Ogni team dovrà regatare almeno due volte a settimana.

5.2 L'OA pubblicherà il calendario regate con le date gli orari di ogni giorno di regata.

5.3 PROGRAMMA

GIORNI PER REGATARE	Data	inizio alle:	Fine alle:
Giorno Uno: Lunedì o Martedì	dettagli nelle SI	2200	2330
Giorno Due: Giovedì o Venerdì	dettagli nelle SI	2200	2330

5.4 I Team potranno accordarsi di programmare la loro serie in un differente giorno/orario ma sempre all'interno di quella settimana.

Un volta trovato l'accordo sul nuovo giorno/orario i team dovranno informare immediatamente l'OA.

5.5 Se i team non troveranno un accordo sul giorno/orario, dovranno regatare come da programma.

5.6 Il cambiamento a un differente giorno/orario dovrà essere approvata a discrezione dell'OA e almeno uno dei due team deve essere proprietario dell'accesso VIP di Virtual Regatta(VR).

6. BARCA E SPINNAKER

6.1 La barca selezionata è l'“Offshore Racer” di Virtual Regatta.

6.2 I team dovranno scegliere colori diversi prima di regatare (colori simili non saranno ammessi).

6.3 Una barca in regata non dovrà avere lo spinnaker issato dal suo Segnale Preparatorio (-1') fino a che non ha liberato la boa di bolina (M1).

6.4 Una barca in regata dopo aver ammainato lo spinnaker al cancello di poppa non dovrà issarlo fino a che non abbia liberato la boa di bolina (M1) per la seconda volta.

6.5 Chiarimento:

- Una barca libera una boa quando il gioco emette un segnale sonoro e/o la zona di quella boa scompare;
- Al cancello di poppa lo spinnaker può essere ammainato in ogni momento come il regatante preferisce.

7. ELEGGIBILITÀ e COMPOSIZIONE DEL TEAM

7.1 Ogni team dovrà essere composto da un minimo di **2** regatanti e un massimo di **5**.

7.2 Il team dovrà indicare un Capitano e dovrà informare l'OA sul se un membro del team è proprietario dell'accesso VIP di Virtual Regatta.

7.3 Ogni membro del team dovrà avere una adeguata connessione ad internet per giocare a Virtual Regatta.

7.4 Per ogni serie il team dovrà selezionare 2 membri registrati nella regata.

7.5 Il tempo limite per aggiungere nuovi regatanti al proprio team è il termine dello stage 1.

7.6 Richieste di sostituzione di un componente registrato del team dovranno essere inviate al Regatta Director che le autorizzerà a sua discrezione.

7.7 Ad un regatante già registrato per un team non sarà permesso di unirsi ad un altro team dopo

che la prima regata dello stage 1 è iniziata, questo anche se non ha gareggiato in nessuna regata precedente.

8. REGISTRAZIONE

- 8.1 Se desideri essere invitato per favore registra, il prima possibile, la tua richiesta di invito per la Summer League completando il modulo d'iscrizione sul sito ufficiale dell'evento:
www.esport.sombrerosport.it
- 8.2 L'OA deciderà, a sua discrezione, se accettare oppure no la tua richiesta e ti informerà appena possibile della sua decisione.

9. PERCORSI (descrizione) e LOCALITÀ

- 9.1 Il Percorso sarà un bastone con arrivo in poppa, con boe a sinistra, boa di stocchetto e cancello di poppa da compiere due volte.
- 9.2 Il percorso da usare dovrà essere "Upwind Medium".
- 9.3 Le località dovranno essere Cagliari o Porto Cervo

10. PUNTEGGIO e RISULTATI

- 10.1 Dovrà essere applicato il sistema del "Punteggio Minimo" del Regolamento di Regata 2017-2020 con le seguenti modifiche e chiarimenti:
- a) **Punti Posizione:** il 1° riceverà 1 punto, il 2° 2 punti, il 3° 3 punti, il 4° 4 punti;
 - b) **Punti Regata:** 1 punto dovrà essere assegnato al team che finirà senza il 4° posto;
 - c) **Punti Serie:** 1 punto sarà assegnato per la vittoria di ogni serie.
- 10.2 **Punteggio nello Stage Girone all'Italiana o nello Stage a Gruppi**
I punti serie saranno usati per determinare il vincitore.
- 10.3 **Punteggio in una serie a eliminazione diretta**
Il vincitore di una serie è il primo team che totalizza il numero di punti regata previsti dalle Istruzioni di Regata.
- 10.4 Una immagine dello schermo con i risultati dovrà essere postato dal team vincitore il prima possibile sulla **Pagina Risultati** della regata. La penalità per non aver postato i risultati è a discrezione del presidente del Comitato per le Proteste.
- 10.5 Il seguente testo modifica l'Appendice A del RRS:
- a) **DNC:** Una barca dovrà essere classificata DNC se non entra nella regata.
 - b) **DNS:** Una barca dovrà essere classificata DNS se entra nella regata ma viene disconnessa non più tardi di 20" dal segnale di partenza.
 - c) **DNF:** Una barca dovrà essere classificata DNF se parte, ma non finisce la regata. I punti dovranno essere attribuiti in ordine di uscita o disconnessione dal gioco.
 - d) Se un team aveva un vantaggio significativo e, uno (o più) regatanti vengono disconnessi causando così di essere classificato(i) DNF, i team potranno accordarsi per ripetere quella regata.

Chiarimento Es: in un regata 2 contro 2 una barca del team A si disconnette durante il primo lato di bolina, una barca del team B si disconnette durante il primo lato di poppa. Queste barche sono considerate DNF, ma la barca del team B sarà classificata 3[^] e la barca del team A sarà classificata 4[^]. Il Team B è il vincitore di quella regata.

10.6 DNS, Procedure in caso di Disconnessione

- a) Se una barca è DNS (vedi 10.5b), la regata dovrà essere abbandonata e fatta ripartire (solo una volta) nei successivi cinque(5) minuti.
- b) Nel caso di ulteriore disconnessione nella regata fatta ripartire, questa non potrà essere abbandonata e i regatanti saranno classificati come da sequenza di disconnessione.
- c) Nel caso di una disconnessione, una immagine dello schermo che mostra il tempo dalla partenza e i team ancora collegati dovrà essere inviata per revisione dell'OA alla Pagina per le **Proteste e Richieste di Riparazione** sul canale ufficiale Discord dell'evento.

11. PARITÀ

11.1 Durante lo Stage Girone all'Italiana o quello a Gruppi, le parità dovranno essere risolte usando, i seguenti metodi in questo ordine:

- (a) Il più alto numero di punti serie tra i concorrenti in parità;
- (b) Il più basso totale di punti regata in tutte le serie tra i team in parità;
- (c) Il più basso totale di punti regata in tutte le serie;
- (d) Una regata di spareggio, altrimenti il lancio di una moneta.

Se una parità è parzialmente risolta da uno dei punti sopra le rimanenti parità dovranno essere risolte ripartendo dal punto 11.1(a).

12. TROFEO

Il Team vincitore sarà premiato con una targa celebrativa dell'evento.

13. FAIR PLAY

13.1 Tranne prima del Segnale Preparatorio (-1'), un regatante non dovrà usare la scatola di messaggi istantanei (emoticon incluse) localizzata nella parte mediana destra dello schermo regata. I Concorrenti che partecipano in quella regata potranno inviare una prova (l'immagine dello schermo) all'Autorità Organizzatrice. L'OA penalizzerà il team che infrange questa regola in maniera automatica con la sconfitta (combinazione 4-4) in quella regata e se l'infrazione viene ripetuta dallo stesso team con la sconfitta in quella serie.

13.2 Lo Yachting è uno sport per gentildonne e gentiluomini e l'Autorità Organizzatrice farà tutto il possibile per proteggere i regatanti corretti da spiacevoli situazioni.

Raccomandiamo fortemente a tutti i regatanti di pensare due volte prima di postare qualcosa sul canale ufficiale dell'evento su Discord e su ogni altra pagina collegata all'evento.

L'Autorità Organizzatrice agirà con tolleranza zero per ogni azione che può causare discredito a un regatante, l'evento e più in generale al nostro sport.

La Penalità sarà l'immediata squalifica del team dall'evento.

14. DIRITTI DEI MEDIA, IMMAGINI E SUONI

14.1 Nel partecipare all'evento, i regatanti concedono all'OA 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 regatanti durante e dopo il periodo della competizione.

14.2 Ai regatanti potrà essere chiesto di farsi intervistare durante l'evento.

14.3 L'OA ha il diritto di usare tutte le immagini e i suoni registrati durante l'evento in maniera

gratuita.

15. ESONERO DI RESPONSABILITÀ

L'OA non si assume alcuna responsabilità per mancanza di velocità di connessione internet, per l'utilizzo dei dati o per gli acquisti di giochi da parte dei regatanti; ne i problemi riscontrati da fornitori terzi, Virtual Race.