



CAMPIONATO ITALIANO HYDRO-FLY 2016

DEFINIZIONE

L'attività HydroFly consiste nell'utilizzo primario della Moto d'Acqua in combinazione con un apparato jet costituito da un supporto, due ugelli idrogetto e scarpe wakeboard ad un conduttore/utilizzatore, (Rider) collegato al mezzo principale (Moto d'Acqua) tramite un tubo.

Grazie a questo collegamento, la Moto d'Acqua è in grado di fornire la pressione necessaria al sostenimento idrodinamico del medesimo conduttore/utilizzatore, il quale può compiere evoluzioni di vario tipo, prove di abilità o gare a cronometro, su un campo di gara predisposto dalla FIM./COL

COMPONENTI

I componenti del kit di base (c.d. flyboard base) sono i seguenti:

- 1 tavola (shoe-bar);
- Paio di scarpe tipo wakeboard;
- Sistema di rotazione (composto da specifiche sfere per cuscinetti in plastica onde evitare la corrosione, che consente l'eliminazione di impurità, quali sabbia, alghe o altro);
- 1 tubo di mt. 18 o 23 che fornisce acqua pressurizzata dalla moto d'acqua al flyboard
1 curva a 180° che inverte l'uscita dell'acqua dalla moto;
- 1 sistema di uscita conico per dirigere e accelerare il flusso di acqua alla turbina
- 1 sistema di attacco rapido che permette lo sgancio tra flyboard e moto d'acqua.

I componenti del KIT ELETTRONICO WIRELESS (optional) sono i seguenti:

Il kit elettronico wireless è un sistema remoto che permette all'utente di controllare l'accelerazione e la potenza di qualsiasi moto d'acqua, nonché avviare e arrestare il motore senza la necessità di una persona sulla moto stessa. Questo kit wireless funziona con due batterie tipo AA. Le caratteristiche principali sono:

- Modulazione della potenza a vari livelli, grazie alla regolazione del 25-50-75-100% della potenza della moto d'acqua.
- Sistema di sicurezza che interrompe l'alimentazione della moto d'acqua se l'acceleratore non viene utilizzato per 4 secondi.
- Sistema di sicurezza per non perdere l'acceleratore dal polso durante l'utilizzo, tramite una cinghia.
- Acceleratore inaffondabile e 100% impermeabile.

- Tipologia di moto:

Runabot (BRP-YAM-KAWA)

Minimo 260 CV.



REQUISITI DEL RIDER

I Rider sono piloti in possesso di licenza rider iscritti ad una Associazione sportiva (ASD) affiliata alla FIM, solo in queste condizioni è consentito al Rider di partecipare alle manifestazioni a calendario FIM in condizioni di idonea copertura assicurativa.

AREA COMPETIZIONE

La competizione è organizzata in un'area riparata ed idonea per competere in acque calme.

Il campo di gara è costituito da un rettangolo di 100 x 50 metri delimitato da 4 boe non collegate fra di loro. Il lato di 100 mt. è in parallelo al litorale. L'area è approssimativamente posta a 10 mt dal litorale comunque non con un fondale inferiore a 3 mt. .

Una banchina galleggiante in un'area riparata serve da area di lancio/parcheggio e consente ai concorrenti di dare gas e decollare da entrambi i lati.

Tutte le fasi preparatorie della gara sono seguite e coordinate dal Presidente della Commissione HydroFly della FIM.

PROGRAMMA DI GARA

Round di qualificazione

Tutti i concorrenti hanno diritto ad un round di qualificazione di 1.30 minuti

L'ordine di esibizione dei Riders viene scelto in modo casuale dopo la presentazione di tutte le schede d'iscrizione.

Al termine di ogni qualificazione la giuria assegna un punteggio ad ogni concorrente. Dopo ogni round, il punteggio del concorrente viene postato su una tavola digitale a vista dei concorrenti e degli spettatori.

Subito dopo l'esibizione di un concorrente, ad ogni concorrente successivo viene concesso un periodo di trenta secondi per il riscaldamento. Questo si applica ad ogni round per aiutare i Riders ad identificare eventuali comportamenti inusuali dell'equipaggiamento in dotazione e ad acclimatarsi alle condizioni del tempo e delle acque.

Il concorrente rimane in posizione low taxi (è definito low taxi il muoversi in acqua a livello di cintura o più basso) finché viene emessa una segnalazione acustica o luminosa proveniente dalla giuria, che indica l'inizio del riscaldamento. Da questo momento i Riders possono esercitarsi a testare le figure e le manovre, per le quali non riceveranno punti. Dopo 30 secondi i giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round. Durante i Round, a 30 secondi dalla fine, i giudici fanno una breve segnalazione ed alzano la bandiera gialla per indicare che il Rider ha ancora 30 secondi di gara. Al termine del round i giudici fanno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

A questo punto il Rider deve andare in posizione low taxi ed uscire dall'area di competizione.

In nessun momento gli scarponcini del Rider una volta usciti dal rettangolo di gara, devono stare sopra la superficie dell'acqua

Alla fine di tutti i round (non dopo la fine del proprio round) il concorrente avrà l'opportunità di vedere i punti di ogni giudice.

Per il round di qualificazione, ogni concorrente ha totale libertà di esecuzione delle singole figure o



dei combo (combinazione di 2 o più figure in sequenza senza pause) Nel caso che il Rider ripeta più volte la stessa figura o combo, verrà data punteggiatura ad una sola di esse valutando la migliore dell'esecuzione della figura già eseguita. I punteggi massimi raggiungibili per ogni figura saranno resi pubblici al momento dell'iscrizione dei Riders. Questo consentirà agli spettatori e agli altri concorrenti di sapere quale sia la valutazione della gara di uno specifico Rider. Non sono consentite modifiche alla lista delle figure una volta che il punteggio di valutazione di base è reso pubblico.

Round degli ottavi di finale (16 concorrenti)

Ogni rider ha a disposizione 2.30 minuti di gara senza diritto di riscaldamento i giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round. A 30 secondi dalla fine i giudici fanno una breve segnalazione acustica ed alzano la bandiera gialla per indicare che il Rider ha ancora 30 secondi a disposizione. Al termine del round i giudici fanno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

I riders si esibiscono uno contro uno in base al migliore e peggiore punteggio ottenuto (16° contro 1°, 15° contro 2°, e così via). Ogni concorrente ha totale libertà di esecuzione delle singole figure o dei combo.

Round dei quarti di finale. (8 concorrenti)

Ogni rider ha a disposizione 3.00 minuti di gara senza diritto di riscaldamento i giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round. A 30 secondi dalla fine i giudici fanno una breve segnalazione acustica ed alzeranno la bandiera gialla per indicare che il Riders ha ancora 30 secondi a disposizione. Al termine del round i giudici faranno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

. I riders si esibiscono uno contro uno in base al migliore e peggiore punteggio ottenuto (8° contro 1°, 7° contro 2°, e così via). Ogni concorrente ha totale libertà di esecuzione delle singole figure o dei combo.

SemiFinali

. Ogni rider ha a disposizione 4.00 minuti di gara senza diritto di riscaldamento i giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round. A 30 secondi dalla fine i giudici fanno una breve segnalazione acustica ed alzeranno la bandiera gialla per indicare che il Riders ha ancora 30 secondi a disposizione. Al termine del round i giudici faranno una doppia segnalazione



acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

. I riders si esibiscono uno contro uno in base al migliore e peggiore punteggio ottenuto (4° contro 1°, 3° contro 2°, e così via) Ogni concorrente ha totale libertà di esecuzione delle singole figure o dei combo

FINALE

. Ogni rider ha a disposizione 4.00 minuti di gara senza diritto di riscaldamento i giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round. A 30 secondi dalla fine i giudici fanno una breve segnalazione acustica ed alzeranno la bandiera gialla per indicare che il Riders ha ancora 30 secondi a disposizione. Al termine del round i giudici faranno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

. I riders si esibiscono uno contro uno in base al migliore e peggiore punteggio ottenuto (2° contro 1°). Ogni concorrente ha totale libertà di esecuzione delle singole figure o dei combo

CONDOTTA DI GARA E SQUALIFICHE

In caso di guasto meccanico/elettronico, verificato dal commissario di gara, il rider ripeterà la manche.

Se una moto d'acqua si gira durante il round, il concorrente termina la prova e perde il round e verrà tenuto conto solo il suo miglior ranking dei round precedenti. Se un Rider o la moto esce fuori dall'area di gara durante il round verranno decurtati 20 punti., se si eleva fuori dall'area di gara gli vengono decurtati 10 punti, in caso ripetuto errore il rider verrà squalificato.

In caso di più moto ribaltate nello stesso round, ai fini della classifica si terrà conto del miglior ranking di ciascun rider

SISTEMA DI PUNTEGGIO

Il punteggio ottenuto dai riders è valido ai fini della classifica generale

I riders sono giudicati da una giuria composta da 3 giudici di gara nominati dalla FIM, che assegnerà i punti secondo il criterio seguente:

FREE STYLE EVOLUTION (FIGURA SINGOLA)

1) DOLPHIN:

DOLPHIN SEMPLICE: 4



DOLPHIN ROVESCIATO: 6

DOLPHIN COMBO (minimo 3 tuffi di seguito): 15

DOLPHIN SUPER COMBO (semplice+ rovesciato): 25

2) TWIST:

360° SIMPLE TWIST: 3

720° DOUBLE TWIST: 5

1080° TRIPLE TWIST: 8

1440° QUADRUPLE TWIST: 10

1800° 5° TWIST: 12–(uguale per un numero di avvitamanti maggiore.)

Per i Twist si considera punteggio pieno solo se l'evoluzione termina fuori dall'acqua, salvo eccezione in cui il trick termini in tuffo.

3) SLALOM:

3 Consecutivi: 2

4 Consecutivi: 3

5 Consecutivi: 4

6 Consecutivi: 5 (uguale per un numero di slalom maggiori)

. Per lo slalom l'altezza deve essere il meno possibile e la schiuma deve abbondare, quindi prevede alta velocità di esecuzione.

4) SUPERMAN:

SUPERMAN IN TUFFO: 15

SUPERMAN RIPRESO: 25

DOUBLE SUPERMAN RIPRESO: 40

5) BACKFLIP:

BACK-FLIP: 25

DOUBLE BACK-FLIP: 45

TRIPLE BACK-FLIP: 70

COMBO EVOLUTION (FIGURA COMBINATA)

Ogni combo incrementa il punteggio di ogni singola evoluzione di 2 punti. Quindi se un Dolphin singolo vale 5 e un Twist vale 3 la somma farà $(5+2)+(3+2) = 12$

TWIST – DOLPHIN:

TWIST – BACKFLIP:

BACK-FLIP – DOLPHIN:

SLALOM – TWIST:

SUPERMAN – BACK-FLIP:

COMBO BACK-FLIP:

CRITERI DI GIUDIZIO

Il punteggio di ogni evoluzione parte dal valore massimo per un'esecuzione tecnicamente perfetta, ma ciascuna evoluzione può avere valori differenti a seconda della riuscita del gesto più o meno corretto.



Anche qualora il Rider esegua la stessa evoluzione specifica più volte durante la sua performance, il punteggio che gli verrà assegnato sarà pari al valore della singola evoluzione specifica di maggior qualità. Il punteggio totale del risultato viene valutato in funzione di singoli parametri:

TECNICA E STILE DI VOLO (corretta posizione del corpo, originalità e fantasia di esecuzione): in questo parametro si valuta la tecnica dell'atleta, sia durante le fasi di volo semplice, sia durante le evoluzioni acrobatiche, ma anche il suo portamento e la sua capacità di rendere il gesto armonioso e coinvolgente. Il punteggio può variare da 0 a 5.

COMBO EVOLUTION (riuscita combinazioni di evoluzioni): questo parametro viene valutato da un giudice che tiene conto delle evoluzioni combinate tra loro in funzione della loro riuscita, del loro grado di difficoltà, dell'altezza alla quale vengono eseguite e in base alla loro velocità. Il punteggio può variare da 0 a 5.

FREE STYLE EVOLUTION (corretta esecuzione delle evoluzioni singole): questo parametro considera le evoluzioni singole con altezza di riferimento, pulizia e velocità di esecuzione. Il punteggio può variare da 0 a 5.

In caso di pareggio, il concorrente che ha il punteggio tecnico più alto risulta in vantaggio. Se il punteggio tecnico è identico, entrambi i Riders accederanno ai round successivi. Se il pareggio nei punteggi tecnici accade tra la 1^a e il 4^a posizione, sarà utilizzato anche il punteggio ottenuto nella fase precedente il punteggio. In caso di ulteriore parità i giudici voteranno il vincitore del round

RECLAMI

Una volta esposti i risultati della gara, per i concorrenti si aprirà un periodo di 30 minuti per proporre eventuali reclami.

I reclami sono aperti solo ai Riders per i quali potrebbe derivare una variazione della posizione di classifica. Se un Riders sceglie di fare reclamo sul suo risultato, dovrà compilare un modulo ufficiale, pagare una tassa di 200 euro alla segreteria gara e i giudici prenderanno in esame l'appello. Se i giudici trovano che il loro punteggio non è corretto e decidono a favore del Riders, al Riders viene assegnato il nuovo punteggio e gli viene restituita la

tassa di 200 euro. Se i giudici trovano che il loro punteggio è corretto, il Riders perde i 200 euro e la classifica resta invariata. Si incoraggiano i Riders ad effettuare reclamo solo se hanno un motivo chiaro e accertabile.

NORME GENERALI DI PERFORMANCE E SOSTEGNO

Non è consentito l'uso di sostegni, abbigliamento o accessori (mantelle, maschere, cappelli etc) personalizzati.

Se il pilota o il team hanno specifiche esigenze o richieste in merito all'utilizzo di particolari articoli di abbigliamento, il pilota o il team stesso deve presentarli alla giuria prima dell'inizio della competizione. La giuria non valuterà le richieste pervenute dopo l'inizio della gara.

I piloti al momento della gara, devono indossare una muta subacquea, ovvero in calzoncini da bagno, tute da competizione, indumenti a compressione, caschi, guanti e stivaletti. Colori e design di tali articoli non sono limitati. Sono obbligatori l'uso di una tuta da competizione e l'uso del casco e il giubbotto salvataggio

EQUIPAGGIAMENTO

Durante la competizione ed esclusivamente durante i round (no sessioni di allenamento) sarà disponibile il seguente equipaggiamento per ogni concorrente:

- Flyboard (senza stabilizzatori manuali) + EMK + Scarpe S/M – L/XL



Nel caso in cui il concorrente intenda usare il proprio equipaggiamento, il Pilota dovrà avere quanto segue:

- Scarpe wakeboard e tavola

Il rider ha la facoltà di avere a bordo della moto un suo assistente che può erogare il gas.

CAMPIONE ITALIANO

Il campione italiano hydrofly, sarà il rider che avrà conquistato più punti nelle gare. Il sistema di punteggio è : 1 posto 25 punti, 2/20 3/16 4/13 5/11 6/10 7/9 8/8 9/7 10/6 11/5 12/4 13/3 14/2 15/1 16/1

ISCRIZIONI AL CAMPIONATO

Ogni Riders avrà l'obbligo di iscriversi alle gare, tramite il Team organizzatore, (Jet-Fly team) alla Federazione Italiana compilando il Modulo di Iscrizione.

Milano 22/03/2016