



## CAMPIONATO ITALIANO HYDRO-FLY 2017

L'attività HydroFly consiste nell'utilizzo di una tavola al quale il pilota è fissato tramite degli scarponi (tipo wakeboard o similari), che vola sull'acqua sospinta da un getto di pressione generato dall'idrogetto di una moto d'acqua, al quale viene installato un sistema di tubi capace di incanalare tutta la pressione in un unico tubo cui viene fissata la tavola stessa, che separandola per vie laterali tramite bocchettoni ristretti, indirizza l'acqua verso il basso spingendo il pilota in direzione contraria.

### COMPONENTI

I componenti del kit di base (vedi esempio flyboard) sono i seguenti:

- 1 tavola (shoe-bar);
- Paio di scarpe tipo wakeboard;
- Sistema di rotazione (manicotto a snodo con cuscinetto che utilizza speciali sfere in plastica per ritardare la corrosione, e consentono l'eliminazione di impurità, quali sabbia, alghe o altro);
- 1 tubo di mt. 18 o 23 che fornisce acqua pressurizzata dalla moto d'acqua alla tavola
- 1 sistema di uscita a 180 gradi (curva) per invertire e accelerare il flusso di acqua in direzione della prora della moto d'acqua
  
- 1 sistema di fasce e moschettone per il fissaggio del tubo principale alla prora della moto d'acqua
- 1 sistema di aggancio/sgancio rapido tra tubo/tavola e curva/moto d'acqua.
  
- kit wireless (opzionale)

Il kit elettronico wireless è un servocomando, installato sulla moto d'acqua che tramite un telecomando remoto, permette di avviare e arrestare il motore senza la necessità di una persona sulla moto stessa, e controllarne i giri motore.

Il servocomando (centralina) è collegato alla moto d'acqua tramite diversi contatti elettrici e utilizza la batteria della moto d'acqua stessa, mentre il telecomando remoto utilizza batterie di tipo AA.

La centralina può essere impostata su 5 diversi step a seconda della potenza che si preferisce, o per lo spegnimento immediato in caso di impatto con l'acqua

Un Sistema di sicurezza interrompe l'alimentazione della moto d'acqua se l'acceleratore non viene utilizzato per 3 secondi.

Il telecomando remoto (controller) è dotato di un Sistema di sicurezza per non perdere l'acceleratore dal polso durante l'utilizzo, tramite una cinghia.

Il controller è inaffondabile e 100% impermeabile.

### **EQUIPAGGIAMENTO DI GARA**

Tipologia di moto:

Runabout ( BRP-YAM-KAWA) Minimo 260HP.

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.

In caso il Rider voglia utilizzare il proprio equipaggiamento completo (curva, tubo, tavola), dovrà farlo presente al momento d'iscrizione, e mostrarlo ai giudici prima della gara, per il controllo di idoneità.

I giudici dichiarano l'idoneità dell'equipaggiamento privato di ogni rider per l'eventuale utilizzo o divieto di utilizzo a loro discrezione dopo il visionamento dello stesso.

### **REQUISITI DEL RIDER**

I RIDERS, 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 minimo 10 mt dal litorale comunque con un fondale non inferiore a 6 mt. . Una banchina galleggiante in un'area esterna al rettangolo di gara, 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.

## **NORME GENERALI DI PERFORMANCE E SOSTEGNO:**

I Riders durante ogni round o sessione di riscaldamento, dovranno indossare obbligatoriamente;

- Muta a gamba lunga (es salopette, smanicata o manica lunga)
- Giubbottino salvagente omologato (vietato impact vest)

Al piloti non verrà concesso di partecipare indossando solo calzoncini da bagno, tute da competizione, indumenti a compressione, guanti e collari.

Inoltre:

Non è consentito l'uso di sostegni, abbigliamento o accessori (es 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. Colori e design di tali articoli non sono limitati.

\*\*\* \*\*

## **REGOLAMENTO**

### **• SESSIONI 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 round di qualificazione la giuria assegna un punteggio totale ad ogni concorrente. Il punteggio del concorrente viene postato su una tavola digitale a vista dei concorrenti e degli spettatori.

Ad ogni concorrente viene concesso un periodo di trenta secondi per il riscaldamento prima di ogni round. Questo si applica solo al round di qualificazione, 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 l'attrezzatura senza però eseguire nessuna figura. 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 alzeranno 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 salvo situazioni di sicurezza o pre concordati e autorizzati dai giudici di gara.

Alla fine di ogni sessione (e 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.

### **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.

### **Round dei quarti di finale. ( 8 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 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.

### **SemiFinali**

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 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.

## **FINALE**

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 (2° contro 1°). Ogni concorrente ha totale libertà di esecuzione.

### **• 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 ribalta durante il round , il concorrente termina la prova e perde il round e verrà tenuto conto il punteggio dei suoi 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.

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 i seguenti criteri:

### **CRITERI DI GIUDIZIO**

#### **•TECNICA E QUALITÀ:**

un giudice, darà punteggio ad ogni round, valutando la tecnica dell'atleta e la qualità dimostrata nelle singole figure e nel complesso del round eseguito,. Il punteggio può variare da 1 a 10 punti.

#### **• DIFFICOLTÀ QUANTITÀ E SPETTACOLO:**

questo parametro viene valutato da un giudice che tiene conto della difficoltà (es altezza e velocità) delle evoluzioni singole, e la quantità di figure e combo eseguiti durante il round. Il giudice terrà conto anche dell'impressione del pubblico a seconda della reazione complessiva durante il round. Il punteggio può variare da 1 a 10.

#### **• ESECUZIONE ED INNOVAZIONE**

Un giudice prenderà nota di ogni singola figura e ogni combo eseguito durante il round, e a round terminato, sommerà i punteggi di ogni figura, valutando anche l'innovazione delle figure eseguite dal rider.

## **SISTEMA DI PUNTEGGIO**

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

Nel caso che il Rider ripeta più volte la stessa figura o combo, verrà dato punteggio valutando la migliore dell'esecuzione della figura già eseguita.

Inoltre, In caso di figura ripetuta più volte, verrà dato punteggio per qualità di esecuzione e difficoltà, senza calcolare però la stessa figura per più di una volta.

I punteggi di ogni round per singolo Rider, verranno sommati, per determinare il rider che procede al round successivo, fino alla finale, che prevede conteggio del singolo round finale, e determinerà il vincitore della gara, mentre il totale dei round per ogni singolo rider, verrà calcolato per determinare il ranking nazionale.

In caso di pareggio, il rider che ha acquisito maggior punteggio nel round precedente, accede al round successivo.

In caso di pareggio nella finale, i giudici terranno conto del punteggio totale dei round per singolo rider, che decreterà il vincitore

In caso di ulteriore pareggio, i giudici determineranno dopo un colloquio privato, il vincitore della gara.

- **PUNTEGGI PER FIGURA SINGOLA**

- DOLPHIN (tuffo basso o serie di tuffi stile delfino)

DOLPHIN SEMPLICE: 2

DOLPHIN ROVESCiato: 5

DOLPHIN CONTINUATO (minimo 3 tuffi di seguito): 6

DOLPHIN COMBO (semplice+rovesciato/spin): 8

- SPIN (tavola che gira su se stessa)

360°	(single	spin):	5
720°	(double	spin):	8
1080°	(triple	spin):	10
1440°	(quad.	spin):	20
1800° 5° (fifth spin):			25*

\*(uguale per un numero di avvitamenti maggiore.)

Per gli spin, si considera punteggio pieno solo se l'evoluzione è continua, senza pausa o sistemazione della tavola, e la figura termina fuori dall'acqua, salvo eccezione in cui il trick termini in tuffo.

- SLALOM (movimento laterale tecnico)

3 Consecutivi: 2

4 Consecutivi: 3

5 Consecutivi: 4 \*

\* 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.

- SUPERMAN (estensione totale orizzontale del corpo)

SUPERMAN IN TUFFO: 5 (la figura prevede un superman, con tuffo diretto, senza perdita di controllo)

SUPERMAN: 10

DUBLE SUPERMAN: 15

- FLIP (rotazione all'indietro)

BACKFLIP: 10

LAYOUT BACKFLIP: 15

(la figura prevede un backflip con gambe e braccia estese, significante altezza e atterraggio quasi a pelo d'acqua, con grande cerchio del tubo dietro il Rider)

BACK TO BACK: 15

(la figura prevede una minima pausa o estensione delle gambe tra il primo ed il secondo backflip, )

DOUBLE BACKFLIP: 25

(la figura non prevede nessuna pausa ne estensione delle gambe tra il primo e secondo avvitamento)

LAYOUT DUBLE: 30

(la figura prevede un bacflip seguito da layout o viceversa, senza pause tra loro)

TRIPLE BACK-FLIP: 40

(può essere determinata tale, anche con minime estensioni delle gambe, senza pause durante tutta la durata della figura)

- INNOVAZIONE (trick provenienti dai combo, riconosciuti come figure di alta tecnica e qualità)

SUPERMAN-BACKFLIP: 25

( la figura non deve avere pause, ma un fluido continuo)

SUPERMAN-BACK TO BACK: 30

SUPERMAN-DUBLE BACKFLIP: 40

(come per il semplice double backflip, non devono esserci pause ne estensione delle gambe tra il primo e il secondo avvitamento)

COMBO (serie di figure con cortissime pause tra le singole)

Ogni combo incrementa il punteggio di ogni singola evoluzione di punti a seconda della fluidità e velocità di esecuzione, con punteggi superiori alla figura singola a discrezione dei giudici.

Esempi di alcuni COMBO o figure provenienti dal combo:

DUBLE SUPERMAN

SUPERMAN-BACKFLIP

SUPERMAN-DUBLE BACKFLIP

SUPERMAN LAYOUT

SPIN-DUBLE BACKFLIP

720-BACKFLIP

720-DUBLE BACKFLIP

1080-BACKFLIP

1080-DUBLE BACKFLIP

Ecc

\*NOTA BENE: le figure sopra citate, vengono classificate tali solo con l'esecuzione della stessa, senza toccare l'acqua, in caso di atterraggio in acqua o caduta, i giudici decurteranno punti dal punteggio originale della figura

## RECLAMI

Ogni rider, può effettuare reclamo se non concorda con i giudici sul proprio punteggio e valutazione, sul punteggio e valutazione di uno o più avversari o se pensa che ci siano stati errori da parte dei giudici o non abbiano seguito il regolamento.

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 Rider sceglie di fare reclamo, dovrà compilare un modulo ufficiale, pagare una tassa di 100 euro alla segreteria gara e i giudici prenderanno in esame il reclamo.

Se i giudici ricalcolano e dichiarano che il punteggio non è corretto e decidono a favore del Rider che ha presentato reclamo, allo stesso verrà restituita la tassa di 100 euro, e verrà assegnato e esposto il nuovo punteggio.

Se i giudici calcolano e dichiarano che punteggio è corretto, che non ci sono anomalie nel risultato, il Rider perde i 100euro di tassa e la classifica resta invariata.

\*Si incoraggiano i Riders ad effettuare reclamo solo se hanno un motivo chiaro e accertabile.

## 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 la Federazione Italiana Motonautica compilando il Modulo di Iscrizione.



## CAMPIONATO ITALIANO HYDRO-FLY 2017

L'attività HydroFly consiste nell'utilizzo di una tavola al quale il pilota è fissato tramite degli scarponi (tipo wakeboard o similari), che vola sull'acqua sospinta da un getto di pressione generato dall'idrogetto di una moto d'acqua, al quale viene installato un sistema di tubi capace di incanalare tutta la pressione in un unico tubo cui viene fissata la tavola stessa, che separandola per vie laterali tramite bocchettoni ristretti, indirizza l'acqua verso il basso spingendo il pilota in direzione contraria.

### COMPONENTI

I componenti del kit di base (vedi esempio flyboard) sono i seguenti:

- 1 tavola (shoe-bar);
- Paio di scarpe tipo wakeboard;
- Sistema di rotazione (manicotto a snodo con cuscinetto che utilizza speciali sfere in plastica per ritardare la corrosione, e consentono l'eliminazione di impurità, quali sabbia, alghe o altro);
- 1 tubo di mt. 18 o 23 che fornisce acqua pressurizzata dalla moto d'acqua alla tavola
- 1 sistema di uscita a 180 gradi (curva) per invertire e accelerare il flusso di acqua in direzione della prora della moto d'acqua
  
- 1 sistema di fasce e moschettone per il fissaggio del tubo principale alla prora della moto d'acqua
- 1 sistema di aggancio/sgancio rapido tra tubo/tavola e curva/moto d'acqua.
  
- kit wireless (opzionale)

Il kit elettronico wireless è un servocomando, installato sulla moto d'acqua che tramite un telecomando remoto, permette di avviare e arrestare il motore senza la necessità di una persona sulla moto stessa, e controllarne i giri motore.

Il servocomando (centralina) è collegato alla moto d'acqua tramite diversi contatti elettrici e utilizza la batteria della moto d'acqua stessa, mentre il telecomando remoto utilizza batterie di tipo AA.

La centralina può essere impostata su 5 diversi step a seconda della potenza che si preferisce, o per lo spegnimento immediato in caso di impatto con l'acqua

Un Sistema di sicurezza interrompe l'alimentazione della moto d'acqua se l'acceleratore non viene utilizzato per 3 secondi.

Il telecomando remoto (controller) è dotato di un Sistema di sicurezza per non perdere l'acceleratore dal polso durante l'utilizzo, tramite una cinghia.

Il controller è inaffondabile e 100% impermeabile.

### **EQUIPAGGIAMENTO DI GARA**

Tipologia di moto:

Runabout ( BRP-YAM-KAWA) Minimo 260HP.

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.

In caso il Rider voglia utilizzare il proprio equipaggiamento completo (curva, tubo, tavola), dovrà farlo presente al momento d'iscrizione, e mostrarlo ai giudici prima della gara, per il controllo di idoneità.

I giudici dichiarano l'idoneità dell'equipaggiamento privato di ogni rider per l'eventuale utilizzo o divieto di utilizzo a loro discrezione dopo il visionamento dello stesso.

### **REQUISITI DEL RIDER**

I RIDERS, 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 minimo 10 mt dal litorale comunque con un fondale non inferiore a 6 mt. . Una banchina galleggiante in un'area esterna al rettangolo di gara, 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.

## **NORME GENERALI DI PERFORMANCE E SOSTEGNO:**

I Riders durante ogni round o sessione di riscaldamento, dovranno indossare obbligatoriamente;

- Muta a gamba lunga (es salopette, smanicata o manica lunga)
- Giubbottino salvagente omologato (vietato impact vest)

Al piloti non verrà concesso di partecipare indossando solo calzoncini da bagno, tute da competizione, indumenti a compressione, guanti e collari.

Inoltre:

Non è consentito l'uso di sostegni, abbigliamento o accessori (es 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. Colori e design di tali articoli non sono limitati.

\*\*\* \*\*

## **REGOLAMENTO**

### **• SESSIONI 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 round di qualificazione la giuria assegna un punteggio totale ad ogni concorrente. Il punteggio del concorrente viene postato su una tavola digitale a vista dei concorrenti e degli spettatori.

Ad ogni concorrente viene concesso un periodo di trenta secondi per il riscaldamento prima di ogni round. Questo si applica solo al round di qualificazione, 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 l'attrezzatura senza però eseguire nessuna figura. 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 alzeranno 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 salvo situazioni di sicurezza o pre concordati e autorizzati dai giudici di gara.

Alla fine di ogni sessione (e 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.

### **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.

### **Round dei quarti di finale. ( 8 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 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.

### **SemiFinali**

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 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.

## **FINALE**

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 (2° contro 1°). Ogni concorrente ha totale libertà di esecuzione.

### **• 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 ribalta durante il round , il concorrente termina la prova e perde il round e verrà tenuto conto il punteggio dei suoi 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.

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 i seguenti criteri:

### **CRITERI DI GIUDIZIO**

#### **•TECNICA E QUALITÀ:**

un giudice, darà punteggio ad ogni round, valutando la tecnica dell'atleta e la qualità dimostrata nelle singole figure e nel complesso del round eseguito,. Il punteggio può variare da 1 a 10 punti.

#### **• DIFFICOLTÀ QUANTITÀ E SPETTACOLO:**

questo parametro viene valutato da un giudice che tiene conto della difficoltà (es altezza e velocità) delle evoluzioni singole, e la quantità di figure e combo eseguiti durante il round. Il giudice terrà conto anche dell'impressione del pubblico a seconda della reazione complessiva durante il round. Il punteggio può variare da 1 a 10.

#### **• ESECUZIONE ED INNOVAZIONE**

Un giudice prenderà nota di ogni singola figura e ogni combo eseguito durante il round, e a round terminato, sommerà i punteggi di ogni figura, valutando anche l'innovazione delle figure eseguite dal rider.

## **SISTEMA DI PUNTEGGIO**

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

Nel caso che il Rider ripeta più volte la stessa figura o combo, verrà dato punteggio valutando la migliore dell'esecuzione della figura già eseguita.

Inoltre, In caso di figura ripetuta più volte, verrà dato punteggio per qualità di esecuzione e difficoltà, senza calcolare però la stessa figura per più di una volta.

I punteggi di ogni round per singolo Rider, verranno sommati, per determinare il rider che procede al round successivo, fino alla finale, che prevede conteggio del singolo round finale, e determinerà il vincitore della gara, mentre il totale dei round per ogni singolo rider, verrà calcolato per determinare il ranking nazionale.

In caso di pareggio, il rider che ha acquisito maggior punteggio nel round precedente, accede al round successivo.

In caso di pareggio nella finale, i giudici terranno conto del punteggio totale dei round per singolo rider, che decreterà il vincitore

In caso di ulteriore pareggio, i giudici determineranno dopo un colloquio privato, il vincitore della gara.

- **PUNTEGGI PER FIGURA SINGOLA**

- **DOLPHIN** (tuffo basso o serie di tuffi stile delfino)

DOLPHIN SEMPLICE: 2

DOLPHIN ROVESCiato: 5

DOLPHIN CONTINUATO (minimo 3 tuffi di seguito): 6

DOLPHIN COMBO (semplice+rovesciato/spin): 8

- **SPIN** (tavola che gira su se stessa)

360°	(single	spin):	5
720°	(double	spin):	8
1080°	(triple	spin):	10
1440°	(quad.	spin):	20
1800° 5° (fifth spin):			25*

\*(uguale per un numero di avvitamenti maggiore.)

Per gli spin, si considera punteggio pieno solo se l'evoluzione è continua, senza pausa o sistemazione della tavola, e la figura termina fuori dall'acqua, salvo eccezione in cui il trick termini in tuffo.

- SLALOM (movimento laterale tecnico)

3 Consecutivi: 2

4 Consecutivi: 3

5 Consecutivi: 4 \*

\* 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.

- SUPERMAN (estensione totale orizzontale del corpo)

SUPERMAN IN TUFFO: 5 (la figura prevede un superman, con tuffo diretto, senza perdita di controllo)

SUPERMAN: 10

DUBLE SUPERMAN: 15

- FLIP (rotazione all'indietro)

BACKFLIP: 10

LAYOUT BACKFLIP: 15

(la figura prevede un backflip con gambe e braccia estese, significante altezza e atterraggio quasi a pelo d'acqua, con grande cerchio del tubo dietro il Rider)

BACK TO BACK: 15

(la figura prevede una minima pausa o estensione delle gambe tra il primo ed il secondo backflip, )

DOUBLE BACKFLIP: 25

(la figura non prevede nessuna pausa ne estensione delle gambe tra il primo e secondo avvitamento)

LAYOUT DUBLE: 30

(la figura prevede un bacflip seguito da layout o viceversa, senza pause tra loro)

TRIPLE BACK-FLIP: 40

(può essere determinata tale, anche con minime estensioni delle gambe, senza pause durante tutta la durata della figura)

- INNOVAZIONE (trick provenienti dai combo, riconosciuti come figure di alta tecnica e qualità)

SUPERMAN-BACKFLIP: 25

( la figura non deve avere pause, ma un fluido continuo)

SUPERMAN-BACK TO BACK: 30

SUPERMAN-DUBLE BACKFLIP: 40

(come per il semplice double backflip, non devono esserci pause ne estensione delle gambe tra il primo e il secondo avvitamento)

COMBO (serie di figure con cortissime pause tra le singole)

Ogni combo incrementa il punteggio di ogni singola evoluzione di punti a seconda della fluidità e velocità di esecuzione, con punteggi superiori alla figura singola a discrezione dei giudici.

Esempi di alcuni COMBO o figure provenienti dal combo:

DUBLE SUPERMAN

SUPERMAN-BACKFLIP

SUPERMAN-DUBLE BACKFLIP

SUPERMAN LAYOUT

SPIN-DUBLE BACKFLIP

720-BACKFLIP

720-DUBLE BACKFLIP

1080-BACKFLIP

1080-DUBLE BACKFLIP

Ecc

\*NOTA BENE: le figure sopra citate, vengono classificate tali solo con l'esecuzione della stessa, senza toccare l'acqua, in caso di atterraggio in acqua o caduta, i giudici decurteranno punti dal punteggio originale della figura

## RECLAMI

Ogni rider, può effettuare reclamo se non concorda con i giudici sul proprio punteggio e valutazione, sul punteggio e valutazione di uno o più avversari o se pensa che ci siano stati errori da parte dei giudici o non abbiano seguito il regolamento.

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 Rider sceglie di fare reclamo, dovrà compilare un modulo ufficiale, pagare una tassa di 100 euro alla segreteria gara e i giudici prenderanno in esame il reclamo.

Se i giudici ricalcolano e dichiarano che il punteggio non è corretto e decidono a favore del Rider che ha presentato reclamo, allo stesso verrà restituita la tassa di 100 euro, e verrà assegnato e esposto il nuovo punteggio.

Se i giudici calcolano e dichiarano che punteggio è corretto, che non ci sono anomalie nel risultato, il Rider perde i 100euro di tassa e la classifica resta invariata.

\*Si incoraggiano i Riders ad effettuare reclamo solo se hanno un motivo chiaro e accertabile.

## 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 la Federazione Italiana Motonautica compilando il Modulo di Iscrizione.