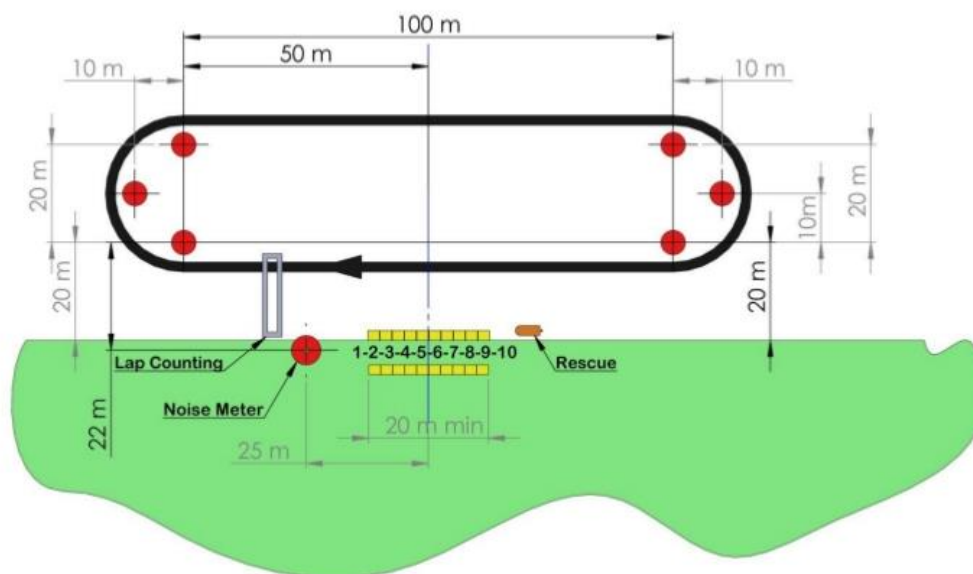


Allegato 5 al

**FIM - MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA
GENERALE GARE 2018
CLASSI HYDRO**

- 1) La competizione sarà disputata su un circuito come mostrato nel disegno sotto riportato. Il circuito dovrà essere collocato con la linea di corsa parallela alla pedana o area di partenza e la linea di centro sarà ad angolo retto tra la boa di centro e la linea divisoria tra le postazioni 5 e 6.

Disegno 1



- 2) Il circuito va guidato in senso orario.
 3) Ogni concorrente deve fare almeno **4** manche.
fino a 8/10 concorrenti:
 nr. **4** prove (tutte valide) **6** giri validi del percorso (nel tempo max. di **240"**)
oltre gli 8/10 concorrenti:
 nr. **4** prove di qualifica **6** giri validi del percorso (tutte valide) (nel tempo max. di **240"**)
 per i primi **8 qualificati**:
 nr. **1** prove di finale **6** giri validi del percorso (nel tempo max. di **240"**)
 Un concorrente è considerato classificato al compimento di 1 partenza valida nell'arco della gara.
 4) Ogni manche e/o finale deve essere composta da un minimo di 3 ed un massimo di 12/13 concorrenti. La composizione delle manche deve essere il più uniforme possibile per numero di concorrenti.
 5) Gli 8 concorrenti con il miglior risultato nelle manche di qualificazione accedono alla finale. Il concorrente qualificato al primo posto occuperà la posizione di partenza n° 1, il secondo la n° 2, il terzo la n° 3, il quarto la n° 4 ecc. sino all'ottavo che occuperà la posizione n° 8.
 6) Prima della partenza di ogni manche sarà effettuato un controllo radio per prevenire interferenze. A tal fine tutti i trasmettitori e ricevitori devono essere accesi. Una volta dato l'OK non sarà più possibile protestare.
 7) Una manche deve essere composta in modo che i concorrenti possano essere mischiati il più possibile nella manche stessa. Anche il posto sulla pedana deve essere a caso.

1.1 REGOLAMENTO GENERALE CATEGORIE HYDRO

Nelle classi HYDRO ogni concorrente riceve i seguenti punti in conformità al piazzamento ottenuto.

Posizione	Punteggio
1° posto	400
2° posto	300
3° posto	225
4° posto	169
5° posto	127
6° posto	96
7° posto	72
8° posto	54
Tempo di gara non terminato	25
Tempo di gara non iniziato	0

In caso di punteggio pari merito sarà disputato uno spareggio nei seguenti casi:

- Per il diritto di accesso di un concorrente alla finale
- Nella finale, per decidere i posti 1,2 o 3

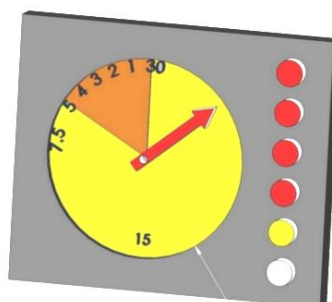
Lo spareggio avrà luogo dopo aver concluso le eliminatorie o dopo le finali.

Il risultato finale della competizione sarà la somma di tutti i punti ottenuti nelle manche disputate, senza scarti. Nel caso in cui vengano disputate le eliminatorie e la finale il punteggio sarà così determinato: tutti i finalisti saranno inseriti in classifica secondo i punti totali ottenuti durante la finale, i concorrenti rimanenti verranno inseriti dal 9° posto in poi secondo il totale delle sommatorie dei punti ottenuti durante le gare di qualificazione.

1.2 PROCEDURA DI PARTENZA

- 1) Ogni gara consiste di 3 fasi distinte:
 - Tempo di preparazione (Pit time) 2 minuti.
 - Tempo cronometrato (Milling time) 30 secondi
 - Tempo di gara (Race time) 6 giri validi del percorso, tempo massimo 240".
- 2) Durante il tempo di preparazione i motori vengono accesi e gli scafi lanciati. Se un concorrente non sarà in acqua dopo il tempo di preparazione avrà perso il lancio. Il tempo di preparazione non potrà essere fermato, salvo casi eccezionali a discrezione dei giudici (es. problemi al percorso). I modelli possono essere regolati durante il tempo di preparazione, tuttavia il concorrente non potrà lasciare la postazione di pedana.
- 3) Una volta iniziato il tempo cronometrato nessun modello potrà più essere lanciato.
- 4) L'orologio per le procedure di partenza fornisce segnalazioni ottiche ed acustiche che i concorrenti usano per preparare la partenza della manche. (Disegno 2)
- 5) Prima della partenza di ogni manche sarà effettuato un controllo radio per prevenire interferenze. A tal fine tutti i trasmettitori e ricevitori devono essere accesi. Una volta dato l'OK non sarà più possibile protestare.

Disegno 2





- 6) L'orologio deve essere conforme a quanto segue:
- Un giro della lancetta deve essere di 30 secondi con una precisione di circa 1 secondo.
 - Il quadrante deve mostrare i seguenti punti 15 secondi, 7,5 sec., 5 , 4 , 3 , 2 , 1 secondi.
 - Il settore dei 5 secondi deve essere evidenziato con un colore in contrasto col resto del quadrante.
 - Ci devono essere 4 luci rosse che devono essere tutte accese all'inizio del tempo di preparazione. Le luci si spegneranno poi singolarmente ad intervalli di 30 secondi.
 - Spentasi l'ultima luce rossa si accende una luce gialla che indica gli ultimi 30 secondi al via, tempo in cui nessun modello può essere lanciato.
 - Al termine dei 30 secondi una luce bianca un segnale acustico indicherà l'inizio della gara. La lancetta deve raggiungere la posizione delle ore 12 contemporaneamente all'accensione della luce o del segnale acustico che indica la partenza.
 - Il quadrante dell'orologio deve essere bianco o arancio e la lancetta nera.
 - Il quadrante dell'orologio deve avere un diametro compreso tra 750 e 1000 mm.
 - L'orologio deve essere galleggiante così da essere posizionato al centro del percorso.
 - L'orologio di partenza può essere di tipo digitale

1.3 REGOLE GENERALI DURANTE LA MANCHE

- 1) Durante gli ultimi 5 secondi del tempo cronometrato, al fine di garantire la sicurezza di tutte le barche, i modelli devono tenersi su una linea dritta dopo aver passato la boa N. 6. Zigzagare lungo il tracciato, cambiamenti di tracciato superiori ai 45 gradi al fine di evitare di passare troppo presto la linea di partenza non sono permessi e verranno penalizzati con un giro extra.
- 2) I giri validi per ogni modello inizieranno al primo passaggio valido dopo il segnale di inizio gara.
- 3) Saltare una boa e tagliare il tracciato verrà penalizzato con un giro extra per ogni infrazione commessa, indipendentemente dalla fase in cui avviene.
- 4) Ogni concorrente termina la propria gara al completamento dei 6 giri regolamentari (avendo considerato eventuali giri supplementari per ogni infrazione commessa)
- 5) Nel caso in cui nessuna barca completi il numero di giri richiesto entro 240" di gara, la manche viene annullata. Non è permessa la ripetizione della gara.
- 6) Dopo che un concorrente ha completato il numero di giri richiesto deve togliere la barca dall'acqua.
- 7) Se l'ufficiale addetto alla posizione di partenza ritiene che ci siano delle barche sul campo di gara che non saranno in grado di completare la gara nel tempo rimanente, può richiedere loro di togliere le loro barche dall'acqua.
- 8) Le barche che non hanno completato il numero di giri richiesto ricevono 25 punti.
- 9) La corsa verrà ripetuta solo in caso di radio interferenza generale.

1.4 REGOLE DI GUIDA

- 1) Ogni boa del campo di gara deve essere superata dall'esterno.
- 2) Curve a sinistra eccessive sul tracciato non sono permesse, eccetto quando si dà la precedenza o per evitare collisioni. Sono permesse correzioni di virata minime verso sinistra, oppure per sorpassare altre barche.
- 3) Le boe saltate non possono essere riprese.
- 4) Se il Giudice di Pedana ha elementi per ritenere che un concorrente non sia in grado di avere il controllo del proprio modello sanzionerà lo stesso con una ammonizione. Se la guida del concorrente continuerà a non essere sotto controllo, il concorrente verrà sanzionato con la squalifica dalla manche.
- 5) Una barca più lenta può essere sorpassata da entrambi i lati. Durante la manovra di sorpasso la barca più lenta non deve cambiare traiettoria od ostacolare la barca che sta sorpassando.



La barca che sorpassa può ritornare nella normale linea di percorso quando ha guadagnato una luce di vantaggio non inferiore a 3 lunghezze.

- 6) Per normale linea di percorso si intende la linea più vicina alle boe del campo gara. Le barche sulla normale linea di percorso hanno la precedenza.
- 7) Una barca su una normale linea di percorso ha il diritto di mantenere il suo tracciato.
- 8) Un barca che sorpassa la barca che si trova davanti, che si trova sulla stessa linea di percorso, deve essere almeno a tre lunghezze di barche avanti, prima di avere il diritto di precedenza.

1.5 PENALITA' PER LE CATEGORIE HYDRO

- 1) In caso di prima infrazione e nei casi in cui l'infrazione stessa non abbia causato lo stop di un modello concorrente o il danneggiamento della posizione in classifica dello stesso, verrà comminato un cartellino giallo.
- 2) Ogni penalità commessa, il concorrente è tenuto ad effettuare un **giro extra**.
 - Saltare una boa e tagliare il tracciato indipendentemente dalla fase in cui avviene
 - Passare troppo vicino alla pedana (circa 3 metri).
 - Effettuare una traiettoria superiore a 45 gradi lungo il tracciato che metta in pericolo un altro modello.
 - Zigzagare per impedire a un'altra barca il sorpasso.
 - Guidare all'interno del campo di gara.
 - Tagliare o attraversare il campo di gara.
- 3) Si possono ricevere solo due penalità in una manche. Alla terza penalità il concorrente verrà squalificato dalla manche in corso.
- 4) Creare danno a un'altra barca, impedendo alla stessa di essere utilizzata nella competizione, comporta la squalifica dalla manche in corso.
- 5) La squalifica dalla gara non comporterà alcun punteggio.
- 6) Se un concorrente crea un danno, deliberatamente, ad un altro concorrente riceverà il cartellino rosso, e verrà squalificato immediatamente dalla manifestazione in corso.
- 7) Non sarà in alcuno modo tollerato nessun comportamento Anti-Sportivo. Qualsiasi intemperanza nei confronti di un altro concorrente, un giudice o un meccanico, sarà sanzionata con il cartellino rosso e l'immediata squalifica dall'evento.