

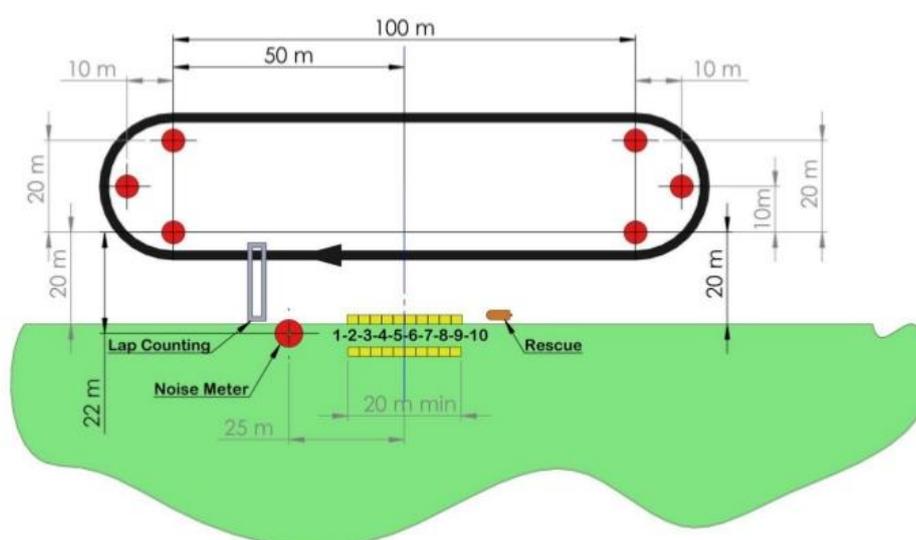
Allegato 3 al

**FIM - MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA
GENERALE GARE 2019
CATEGORIA F1 ¼ - F1 3.5**

1.0 REGOLAMENTO GENERALE F1 1/4

- 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 percorso in senso orario.
 3) Ogni concorrente deve fare almeno **3** manche.
 4) La gara sarà articolata in manche della durata di **8** minuti. In caso venga svolta una finale la durata è di **12** minuti. (non include il tempo di preparazione e il tempo cronometrato)
fino a 8/10 concorrenti:
 nr. **3** manche (minimo) durata **8'**
 si sommano i risultati (giri e tempi), scartando il peggiore
oltre i 8/10 concorrenti:
 nr. **3** manche di qualifica durata **8'**
 (suddivisi in due o più batterie) si sommano i risultati (giri e tempi), scartando il peggiore per i primi **10** classificati:
 nr. **1** manche di finale durata **12'**
 Un concorrente è considerato classificato al compimento di 1 partenza valida nell'arco della gara.
 5) Una manche deve avere un minimo di **3** ed un massimo di **8/10** concorrenti. Se sono iscritti più di **8/10** concorrenti nella classe si disputerà la finale in accordo col paragrafo (4).
 6) 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.
 7) I **10** 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 al decimo che occuperà la posizione n° 10.

- 8) Il risultato della competizione viene deciso dal numero di giri validi e dal tempo di chiusura al netto dei giri di penalizzazione.
- 9) Durante la gara non è previsto il recupero dei modelli.
- 10) Durante la manche, ogni giro dei concorrenti dovrà essere esposto sul tabellone dei punteggi. (risultato provvisorio)

1.1 PUNTEGGIO CAMPIONATO ITALIANO F1 ¼

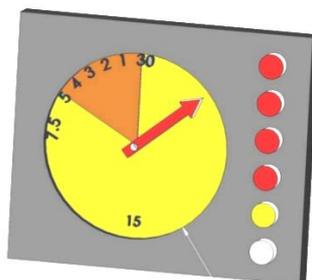
In base alla classifica finale di giornata a ogni concorrente saranno assegnati i seguenti punteggi, in conformità al piazzamento ottenuto, validi per la Classifica del Campionato Italiano.

Posizione	Punteggio	Posizione	Punteggio
1° posto	400	11° posto	22
2° posto	300	12° posto	17
3° posto	225	13° posto	13
4° posto	169	14° posto	9
5° posto	127	15° posto	7
6° posto	96	16° posto	5
7° posto	72	17° posto	4
8° posto	54	18° posto	3
9° posto	40	19° posto	2
10° posto	30	20° posto	1

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) 8 minuti manche qualifica, 12 minuti la finale.
- 2) Durante il tempo di preparazione i motori vengono accesi e gli scafi lanciati. Se un concorrente non è in acqua dopo il tempo di preparazione avrà perso il lancio. Il tempo di preparazione non potrà essere fermato, salvo casi eccezionali a discrezione Commissario Generale (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) I concorrenti che hanno perso il lancio potranno partire al seguito di tutti i modelli che stanno già procedendo sul percorso, dopo l'autorizzazione del Giudice di pedana.
- 5) L'orologio per le procedure di partenza fornisce segnalazioni ottiche ed acustiche che i concorrenti usano per preparare la partenza della manche. (Disegno 2)
- 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.

Disegno 2



- 7) 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 e 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 INTERRUZIONE/SOSPENSIONE DURANTE LA MANCHE

- 1) Una gara può essere sospesa dal Commissario Generale a causa di circostanze eccezionali (es. perdita delle boe).
- 2) Il Giudice di partenza darà un segnale acustico uguale a quello di fine gara e nello stesso istante il cronometro verrà fermato. Tutti i concorrenti con il proprio modello dovranno completare il giro iniziato (che verrà conteggiato) e rientrare in pedana. A questo punto tutti i motori dovranno essere spenti.
- 3) Il sistema di cronometraggio registrerà i tempi dei modelli che taglieranno il traguardo dopo il segnale acustico. Quando l'ultimo modello taglierà il traguardo anche il sistema di cronometraggio sarà messo in modalità pausa.
- 4) I concorrenti e gli assistenti dovranno fare un passo indietro dai modelli. Non sono permesse le riparazioni.
- 5) Durante l'interruzione della corsa le barche ferme in acqua possono essere soccorse.
- 6) Le barche soccorse non possono ripartire.
- 7) Dopo aver risolto il problema che ha causato l'interruzione, il Giudice di partenza dà un segnale di partenza. Il tempo di gara ripartirà con il segnale di partenza da dove era stato fermato.
- 8) Il cronometraggio e il conteggio dei giri ripartirà con il segnale di partenza.
- 9) Se la finale viene fermata nei primi tre minuti sarà annullata e ricominciata dall'inizio. (tutte i modelli potranno ripartire, viene considerata nuova gara)
- 10) La fine della gara sarà indicata con segnale acustico. Dopo il segnale tutti i modelli devono terminare il giro iniziato, i contagiri dovranno registrare tutti i tempi impiegati dai modelli fino al termine della chiusura del giro e lo stesso sarà conteggiato.

1.4 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 vengono sanzionati con un giro di penalità
- 2) I modelli che attraverseranno la linea di partenza immediatamente prima della fine del Tempo di cronometraggio saranno sanzionati con un giro di penalità per falsa partenza.
- 3) Saltare una boa e tagliare il tracciato verrà penalizzato con un giro per ogni infrazione commessa, indipendentemente dalla fase in cui avviene.
- 4) I concorrenti possono rientrare in qualsiasi momento durante la gara alla propria postazione in pedana. Saranno contati solo i giri validi completati.

- 5) I concorrenti e i loro meccanici/assistenti non possono interferire con gli altri concorrenti mentre recuperano il loro modello. Qualsiasi interferenza sarà sanzionata con il cartellino giallo. Il modello può essere rimesso in acqua solo se è rientrato e recuperato direttamente dalla propria postazione in pedana, non è consentito rimetterlo in acqua se è stato ritirato da altre parti del circuito.
- 6) Il concorrente o il meccanico/assistente potrà lasciare la propria postazione assegnata sulla pedana per riparare o apportare modifiche sul proprio modello e recuperare pezzi di ricambio. Anche in questo caso sarà sanzionata ogni manovra che interferisca con gli altri concorrenti.
- 7) Mentre il proprio modello è in acqua né il concorrente né il meccanico/assistente potranno lasciare la propria postazione in pedana.
- 8) Se un modello perde la veletta il concorrente può completare il giro iniziato. I giri completati successivamente senza la veletta non verranno conteggiati.
- 9) Se un modello rimane incastrato in una boa il concorrente deve spegnere il motore. Se il concorrente non spegne il motore riceverà un cartellino rosso.
- 10) Durante la gara l'Ufficiale di Gara può annunciare le barche ferme sul percorso, tuttavia è responsabilità del meccanico/assistente comunicarlo al proprio pilota.
- 11) La collisione con uno scafo già annunciato fermo sul percorso comporta un giro di penalità; se al termine della manche si accerta che a causa della collisione lo scafo colpito ha subito un danno che non gli consente di poter ripartire il danneggiante riceverà anche il cartellino rosso con azzeramento del risultato eventualmente conseguito nelle manche.
- 12) Al meccanico/assistente non è permesso toccare il radiocomando del concorrente mentre la barca è in acqua.
- 13) La fine della gara sarà indicata con segnale acustico. Dopo il segnale tutti i modelli devono terminare il giro iniziato, i contagiri dovranno registrare tutti i tempi impiegati dai modelli fino al termine della chiusura del giro e lo stesso sarà conteggiato.

1.5 REGOLE DI GUIDA

- 1) Ogni boa del campo di gara deve essere superata dall'esterno.
- 2) Le boe non possono essere riprese. Il salto di una boa verrà penalizzato con un giro per ogni infrazione commessa, indipendentemente dalla fase in cui avviene.
- 3) 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.
- 4) 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.
- 5) I concorrenti devono passare a una distanza di 3 metri dalla pedana.
- 6) Nel caso in cui il concorrente debba rientrare il passaggio a meno di 3 metri dalla pedana non sarà sanzionato se effettuato decelerando.
- 7) Un concorrente deve avere il pieno controllo dell'acceleratore durante tutto il tempo che il modello è in acqua. Il Giudice di pedana potrebbe chiedere al concorrente che dimostri l'abilità di controllo dell'acceleratore in qualsiasi momento della gara. Se il concorrente non ha il controllo dell'acceleratore deve tenersi fuori dalla portata degli altri competitori fino a quando la sua barca non può essere fermata in sicurezza.

1.6 PENALITA' PER LE CATEGORIE F1 ¼

- 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) Un giro di penalità (cartellino giallo con numero 1) verrà applicato al secondo avvertimento durante la gara oppure:
 - Se un concorrente interferisce con altri concorrenti e ha un impatto negativo sulla loro gara.
 - Se un concorrente colpisce un modello fermo annunciato dal Giudice di pedana. (art. 13 Regolamento Generale)
 - Se un concorrente crea danno a un'altra barca (ma la stessa può continuare a essere utilizzata).

- 3) Due giri di penalità (cartellino giallo con numero 2) verrà applicato al terzo avvertimento durante la gara e se causa lo stop di un altro concorrente.
- 4) Penalità dello Stop & Go (**cartellino giallo con S**) sarà comminato in questi casi:
 - Un modello che passi volutamente vicino alla barca di recupero o alla pedana (entro i 3 metri)
 - Un modello che passi vicino alla barca di recupero o alla pedana senza decelerare.
- 5) L'applicazione dello Stop & Go avverrà nel seguente modo: il concorrente dovrà completare il giro, rientrare in pedana e togliere il modello dall'acqua, dovrà spegnere il motore e rimettere il modello sul suo supporto e allontanarsi di un passo. Al termine della procedura potrà ripartire.
- 6) Il salto di una boa e/o il taglio del tracciato verrà penalizzato con **un giro**. (un giro di penalizzazione per ogni boa saltata) indipendentemente dalla fase in cui avviene.
- 7) Il concorrente che passerà troppo vicino alla pedana (dentro i 3 metri) riceverà un **cartellino giallo**.
- 8) Zigzagare per impedire a un'altra barca il sorpasso verrà penalizzato con **un giro**.
- 9) Guidare all'interno del campo di gara, verrà penalizzato con un giro di penalità e un cartellino giallo.
- 10) Tagliare o attraversare il campo di gara verrà penalizzato con un cartellino rosso.
- 11) 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 un cartellino giallo. Se la guida del concorrente continuerà a non essere sotto controllo, il concorrente verrà sanzionato con la squalifica dalla manche.
- 12) Si possono ricevere solo **tre penalità** in una manche e/o finale. Alla **quarta penalità** il concorrente verrà squalificato dalla manche in corso.
- 13) Creare un danno ad un modello impedendo allo stesso di essere utilizzato comporterà la squalifica dalla manche.
- 14) La squalifica dalla manche e/o finale non comporterà alcun punteggio.
- 15) Se un concorrente deliberatamente crea un danno ad un altro concorrente riceverà il cartellino rosso, immediatamente verrà squalificato dall'evento.
- 16) 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.
- 17) Al concorrente deve essere notificata la penalità verbalmente e in maniera visiva con l'esibizione dell'eventuale cartellino. Non c'è possibilità di appellarsi contro la decisione.

2.0 REGOLAMENTO GENERALE F1 3.5

- 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 3

in fase di realizzazione

- 1) Il circuito va guidato in senso orario.
- 2) Ogni concorrente deve fare **4** manche.
- 3) La gara sarà articolata in manche della durata di **5** minuti.
- 4) Le manche sono a composizione variabile con un minimo di **3** ed un massimo di **8** concorrenti.
- 5) l'ordine di arrivo delle batterie è stabilito in base ai giri e tempi.
- 6) la classifica a punti delle manche è stabilita in base all'ordine di arrivo.
- 7) la classifica finale della gara è calcolata sommando i punteggi di tutte le manche disputate.
- 8) Il concorrente è considerato classificato al compimento di 1 partenza valida nell'arco della gara.
- 9) Durante la manche, ogni giro dei concorrenti dovrà essere esposto sul tabellone dei punteggi. (Risultato provvisorio)

2.1 PUNTEGGIO NELLE MANCHE E CLASSIFICA FINALE DI GIORNATA

Nella categoria F.1 3,5 ogni concorrente riceve i seguenti punti in conformità al piazzamento ottenuto durante le manche.

Posizione	Punteggio	Posizione	Punteggio
1° posto	400	11° posto	22
2° posto	300	12° posto	17
3° posto	225	13° posto	13
4° posto	169	14° posto	9
5° posto	127	15° posto	7
6° posto	96	16° posto	5
7° posto	72	17° posto	4
8° posto	54	18° posto	3
9° posto	40	19° posto	2
10° posto	30	20° posto	1

I concorrenti registrati ma con 0(zero) punti, saranno elencati a seguire, in ordine alfabetico. In caso di parità per il passaggio alla finale verranno considerati in sub-ordine:

1. in caso di parità viene considerato il totale dei giri e tempi di tutte le manche disputate.
2. il punteggio della manche eventualmente scartata
3. il numero dei primi, secondi, terzi posti, ecc.
4. il punteggio dell'ultima manche disputata in ordine cronologico

Il punteggio per il Campionato Italiano da assegnare ai piloti classificati al termine delle gare è il seguente:

Posizione	Punteggio	Posizione	Punteggio
1° posto	25	11° posto	5
2° posto	20	12° posto	4
3° posto	17	13° posto	3
4° posto	15	14° posto	2
5° posto	12	15° posto	1
6° posto	10	16° posto	1
7° posto	9	17° posto	1
8° posto	8	18° posto	1
9° posto	7	19° posto	1
10° posto	6	20° posto	1

Al concorrente che dopo aver regolarmente superato le verifiche tecniche ed amministrative e pagato la tassa d'iscrizione dovesse essere impossibilitato a classificarsi per cause non dipendenti dalla sua volontà, verrà comunque assegnato 1 punto.

2.2 PROCEDURA DI PARTENZA

Compatibilmente con il tipo di percorso adottato e le caratteristiche del campo di regata la partenza può essere:

- 1) Lanciata con orologio e stessa procedura usata per le gare di F1 ¼.
- 2) Da fermo a lisca di pesce, con semaforo, come segue:
 1. Chiamata in pedana e 2 minuti per schierarsi nelle rispettive postazioni
 2. Prova radio
 3. Annuncio di 2' alla partenza, i concorrenti possono provare i motori senza mettere in acqua
 4. A 30" dalla partenza, i concorrenti possono scaldare i motori con lo scafo trattenuto in acqua
 5. Allo scadere dei 30" inizia la sequenza di accensione delle 5 luci del semaforo, lo spegnimento simultaneo di tutte le luci accese è il segnale di START e le imbarcazioni devono essere rilasciate indirizzandole verso la prima boa di virata (in caso di partenza anticipata, cartellino giallo e 1 giro di penalità)
- 3) 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.
- 4) La partenza ritardata non comporta alcuna penalità.
- 5) Il tempo di gara inizia al segnale di start, il primo passaggio sul traguardo non viene conteggiato.
- 6) Le griglie di partenza iniziali saranno determinate per sorteggio e le successive verranno elaborate automaticamente dal computer.

2.3 INTERRUZIONE/SOSPENSIONE DURANTE LA MANCHE

- 1) Una gara può essere sospesa dal Commissario Generale a causa di circostanze eccezionali (es. perdita delle boe).
- 2) Il Giudice di partenza darà un segnale acustico uguale a quello di fine gara e nello stesso istante il cronometro verrà fermato. Tutti i concorrenti con il proprio modello dovranno completare il giro

iniziato (che verrà conteggiato) e rientrare in pedana. A questo punto tutti i motori dovranno essere spenti.

- 3) I concorrenti e gli assistenti dovranno fare un passo indietro dai modelli. Non sono permesse le riparazioni ma è possibile effettuare rifornimento.
- 4) Durante l'interruzione della corsa le barche ferme in acqua possono essere soccorse.
- 5) Le barche soccorse non possono ripartire.
- 6) Se la manche viene fermata nei primi tre minuti sarà annullata e ricominciata dall'inizio. (tutte i modelli potranno ripartire, viene considerata nuova gara)
- 7) La fine della gara sarà indicata con segnale acustico. Dopo il segnale tutti i modelli devono terminare il giro iniziato, i contagiri dovranno registrare tutti i tempi impiegati dai modelli fino al termine della chiusura del giro e lo stesso sarà conteggiato.

2.4 REGOLE GENERALI DURANTE LA MANCHE

- 1) I concorrenti in fase di partenza devono mantenere una traiettoria rettilinea senza zigzagare e/o ostacolare in alcun modo gli altri concorrenti, ai responsabili di comportamenti scorretti saranno penalizzati in proporzione dei danni eventualmente provocati.
- 2) I concorrenti possono rientrare in qualsiasi momento durante la gara alla propria postazione in pedana. Saranno contati solo i giri validi completati.
- 3) La messa in acqua di uno scafo deve sempre essere autorizzata dal giudice di pedana.
- 4) I concorrenti o i loro meccanici/assistenti non possono interferire gli altri concorrenti mentre recuperano il loro modello. Qualsiasi interferenza causa un avvertimento e il cartellino giallo. Il modello può essere rimesso in acqua solo se è rientrato e recuperato direttamente dalla propria postazione in pedana. Non può ripartire se è stato ritirato da altre parti del circuito.
- 5) I concorrenti e i meccanici/assistenti possono lasciare la propria postazione assegnata sulla pedana per riparare o apportare modifiche sul proprio modello e recuperare pezzi di ricambio. Anche in questo caso non possono interferire con gli altri concorrenti.
- 6) Mentre il proprio modello è in acqua nessuno può lasciare la propria postazione in pedana.
- 7) Se un modello perde la veletta il concorrente può completare il giro. I giri completati successivamente senza la veletta non verranno conteggiati.
- 8) Se un modello rimane incastrato in una boa il concorrente deve spegnere il motore. Se il concorrente non spegne il motore riceverà un cartellino rosso.
- 9) Al meccanico/assistente non è permesso toccare il radiocomando del concorrente mentre la barca è in acqua.
- 10) La fine della gara sarà indicata con segnale acustico. Dopo il segnale tutti i modelli devono terminare il giro iniziato, i contagiri dovranno registrare tutti i tempi impiegati dai modelli fino al termine della chiusura del giro e lo stesso sarà conteggiato.

2.5 REGOLE DI GUIDA

- 1) Ogni boa del campo di gara deve essere superata dall'esterno.
- 2) Le boe non possono essere riprese. Il salto di una boa verrà penalizzato con un giro per ogni infrazione commessa, indipendentemente dalla fase in cui avviene.
- 3) 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.
- 4) 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.
- 5) I concorrenti devono passare a una distanza di 3 metri dalla pedana.
- 6) Nel caso in cui il concorrente debba rientrare il passaggio a meno di 3 metri dalla pedana non sarà sanzionato se effettuato decelerando.
- 7) Un concorrente deve avere il pieno controllo dell'acceleratore durante tutto il tempo che il modello è in acqua. Il Giudice di pedana potrebbe chiedere al concorrente che dimostri l'abilità di controllo

dell'acceleratore in qualsiasi momento della gara. Se il concorrente non ha il controllo dell'acceleratore deve tenersi fuori dalla portata degli altri competitori fino a quando la sua barca non può essere fermata in sicurezza.

- 8) Gli scafi che si fermano sul percorso devono essere immediatamente segnalati al giudice di pedana.
- 9) La collisione con uno scafo già annunciato fermo sul percorso comporta un giro di penalità; se al termine della manche si accerta che a causa della collisione lo scafo colpito ha subito un danno che non gli consente di poter ripartire il danneggiante riceverà anche il cartellino rosso con azzeramento del risultato eventualmente conseguito nelle manche.

2.6 PENALITA' PER LA CATEGORIA F.1 3,5

- 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) Un giro di penalità (cartellino giallo con numero 1) verrà applicato al secondo avvertimento durante la gara oppure:
 - Se un concorrente interferisce con altri concorrenti e ha un impatto negativo sulla loro gara.
 - Se un concorrente colpisce un modello fermo annunciato dal Giudice di pedana. (art. 13 Regolamento Generale)
 - Se un concorrente crea danno a un'altra barca (ma la stessa può continuare a essere utilizzata).
- 3) Due giri di penalità (**cartellino giallo con numero 2**) viene applicato al terzo avvertimento durante la gara.
- 4) Saltare una boa durante la gara e nel giro di rientro, verrà penalizzato con un giro. (**un giro** di penalizzazione per ogni boa saltata)
- 5) Zigzagare per impedire a un'altra barca il sorpasso verrà penalizzato con **un giro**.
- 6) Se il Giudice di pedana ritiene che un concorrente non è in grado di guidare e controllare il proprio modello, verrà emesso un primo avvertimento (**cartellino giallo**), se la sua guida non migliorerà, sarà squalificato dalla gara.
- 7) Si possono ricevere solo tre penalità in una gara. Alla quarta penalità il concorrente verrà squalificato dalla manche in corso.
- 8) Creare danno a un'altra barca, impedendo alla stessa di essere utilizzata nella competizione, porta alla squalifica dalla gara.
- 9) La squalifica dalla gara non comporterà alcun punteggio.
- 10) Se un concorrente deliberatamente crea un danno ad un altro concorrente riceverà il cartellino rosso, immediatamente verrà squalificato dall'evento.
- 11) Non è consentito un comportamento Anti-Sportivo. Al Concorrente che urla verso un altro concorrente, un giudice o un meccanico, riceverà un cartellino rosso e sarà immediatamente squalificato dall'evento. Il modello deve essere ritirato immediatamente dall'acqua.
- 12) Al concorrente deve essere notificata la penalità verbalmente e in maniera visiva con l'esibizione dell'eventuale cartellino. Non c'è possibilità di appellarsi contro la decisione.