

**FIM - MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA
REGOLAMENTO ATTIVITA' NAZIONALE 2026
GENERALE GARE**

“SEZIONE M” MOTORI ELETTRICI

Approvato dal Consiglio Federale del 23 gennaio 2026

1. DEFINIZIONE

Gli scafi di questa categoria sono modelli controllati dal concorrente con un radiocomando. Lo stile dei modelli è libero, con le caratteristiche più confacenti al tipo di gara.

In ogni caso il modello deve ricordare le linee essenziali di una barca.

2. CATEGORIE AMMESSE E CARATTERISTICHE

La categoria “**motore elettrico**” è suddivisa nelle seguenti classi che si differenziano tra di loro per il tipo di motorizzazione, caratteristiche costruttive dello scafo e dalla tipologia di batterie di alimentazione del motore.

Classi Mono :

MINI MONO

Modelli monocarena, peso minimo in assetto da gara **450 gr.**, lunghezza massima scafo **450 mm.** (da poppa a prua). Motore libero e propulsione con elica di superficie.

Batterie ammesse : NiMH , LiPo o LiFePo (vietate le HV)

Peso massimo **140 gr.**

Limitatore settato a **21 Wh** o 1260 Wmin

Per **C.I.** : Opzione senza limitatore, Batterie **capacità** massima

2200 mAh (3 celle) oppure **3000 mAh** (2 celle)

Pacchi con etichette originali non modificati

MONO 1

Modelli monocarena, Motore libero e propulsione con elica di superficie.

Batterie ammesse : NiMH , LiPo o LiFePo (vietate le HV)

Peso minimo 360 gr.

Limitatore settato a 60 Wh o 3600 Wmin

Per **C.I.** : **Opzione senza limitatore** con batterie con **capacità** massima

5500 mAh (3 celle) oppure **8100 mAh** (2 celle)

Pacchi con etichette originali non modificati

MONO 2

Modelli monocarena, Motore libero e propulsione con elica di superficie.

Batterie ammesse : NiMH , LiPo o LiFePo (vietate le HV)

Peso minimo 720 gr

Limitatore settato a 120 Wh o 7200 Wmin

Per **C.I.** : **Opzione senza limitatore** con batterie con **capacità** massima

5500 mAh (6 celle) oppure **8100 mAh** (4 celle)

Pacchi con etichette originali non modificati

Classi Hydro :

MINI HYDRO

Hydroplani a costruzione libera con carena multipla (3 punti). peso minimo in assetto da gara **450 gr.**, lunghezza massima scafo **450 mm.** (dalla punta degli scarponi allo specchio di poppa). Motore libero e propulsione con elica di superficie

Batterie ammesse : NiMH , LiPo o LiFePo (vietate le HV)

Peso massimo **140 gr.**

Limitatore settato a **21 Wh** o 1260 Wmin

Per **C.I.** : Opzione senza limitatore, Batterie **capacità** massima

2200 mAh (3 celle) oppure **3000 mAh** (2 celle)

Pacchi con etichette originali non modificati

HYDRO 1

Hydroplani a costruzione libera con carena multipla (3 punti). Motore libero propulsione con elica di superficie.

Batterie ammesse: NiMH , LiPo o LiFePo (vietate le HV)

Peso minimo 360 gr.

Limitatore settato a 60 Wh o 3600 Wmin

Per **C.I.** : **Opzione senza limitatore** con batterie con **capacità** massima

5500 mAh (3 celle) oppure **8100 mAh** (2 celle)

Pacchi con etichette originali non modificati

HYDRO 2

Hydroplani a costruzione libera con carena multipla (3 punti) . Motore libero e propulsione con elica di superficie.

Batterie ammesse : NiMH , LiPo o LiFePo (vietate le HV)

Peso minimo 720 gr

Limitatore settato a 120 Wh o 7200 Wmin

Per **C.I.** : **Opzione senza limitatore** con batterie con **capacità** massima

5500 mAh (6 celle) oppure **8100 mAh** (4 celle)

Pacchi con etichette originali non modificati

Classi Eco :

MINI ECO

Modelli monocarena, peso minimo in assetto da gara **450 gr.**, lunghezza massima scafo **430 mm.** (da poppa a prua). Motore libero e propulsione con elica immersa.

Batterie ammesse : NiMH , LiPo o LiFePo (vietate le HV)

Peso massimo **140 gr.** (compreso di cavi)

Limitatore: Batterie peso libero

Limitatore settato a **21 Wh** o 1260 Wmin

Per **C.I.** : **Opzione senza limitatore**, batterie **capacità** massima

2200 mAh (3 celle) oppure **3000 mAh** (2 celle)

Pacchi con etichette originali non modificati

ECO EXPERT

Modelli monocarena, Motore libero e propulsione con elica immersa **peso minimo 1Kg.**

Batterie ammesse : NiMH , LiPo o LiFePo (vietate le HV)

Peso minimo **360 gr.**

Limitatore settato a 60 Wh o 3600 Wmin

Per **C.I.** : **Opzione senza limitatore** con batterie con **capacità** massima

5500 mAh (3 celle) oppure **8100 mAh** (2 celle)

Pacchi con etichette originali non modificati

Nota generale per tutte le classi: la lunghezza minima dei cavi connettori compresi è di 3 cm.

Nota: - **Mono**

= Modello a disegno libero con carena a V **con elica e timone di superfice** (elica e timone sullo specchio poppiere)

- **Hydro** = Modello a disegno libero con carena a tre punti **con elica e timone di superfice** (elica e timone sullo specchio poppiero)
- **Eco** = Modello a disegno libero con carena a V **con elica e timone immersi** (elica e timone sotto la carena)

3. NORME PRINCIPALI E GENERALI

3.1 Norme Principali

3.1.1 Competizioni alle quali si applicano le norme

- Gare Promozionali
- Gare Regionali
- Gare Nazionali
- Campionati Nazionali
- Gare Internazionali

3.1.2 Tassa di iscrizione

Le tasse di iscrizione sono fissate dagli organizzatori e devono essere specificate nel bando di regata.

L'Importo della quota di iscrizione deve essere specificato per ogni singola Manifestazione:

Per le gare di carattere Nazionale e Internazionale si suggeriscono i seguenti importi che restano a discrezione dei Club organizzatori:

- **max euro 30,00 per la prima barca e max euro 15,00 per le successive;**
- quote dimezzate per Piloti fino 18 anni di età (anche se compiuti nell'anno in corso);
- iscrizione gratuita per le eventuali barche di riserva.
- I concorrenti di nazionalità straniera sono ammessi alle manifestazioni che si svolgono in Italia previo versamento di un contributo assicurativo supplementare pari a € 10,00, oltre alla quota di iscrizione, a titolo di copertura assicurativa RCT valida per l'intera durata della manifestazione.

Per i soli nuovi concorrenti, che manifestano la volontà di partecipare ad un singolo evento, posso partecipare richiedendo al Club organizzatore di emettere una WILD CARD pagando euro 30,00 che sono comprensivi del tesseramento alla FIM la licenza temporanea e l'assicurazione. Tali concorrenti non figureranno nella classifica del C.I. ma solo in quella della relativa gara disputata.

3.1.3 Tasse per reclami alla Giuria

La tassa per reclami alla Giuria, fissata per tutti i piloti, è di 50,00 euro.

3.1.4 Composizione Ufficiali di Gara

- Commissario Generale
- Segreteria Corsa
- Giudice di Pedana
- Giudice di Boa
- Giudice Tecnico
- Giudice al Cronometraggio

Tali soggetti sono deputati a garantire la regolarità dello svolgimento delle competizioni sportive in base al presente Regolamento. Presenziano alle gare, dirigono lo svolgimento delle stesse ed intervengono in caso di infrazione dei Regolamenti assegnando le relative penalità.

Per la figura di Commissario di Boa possono essere nominati, qualora necessario, componenti del Comitato Organizzatore o piloti, purché non direttamente impegnati nelle categorie di riferimento.

3.2 Regole Concorrenti

3.2.1 Età dei concorrenti

Per ragioni di sicurezza i concorrenti fino ai 12 anni compiuti, possono partecipare solo nelle categorie Mini, Mono1, Hydro1 ed Eco Expert. Il concorrente minorenni deve essere accompagnato durante tutta la manifestazione da una persona maggiorenne responsabile (a qualsiasi titolo) del suo comportamento sul campo di regata.

La manleva dovrà tassativamente essere firmata da entrambi i genitori aventi patria potestà e presentata alle iscrizioni. In caso contrario il minorenni non potrà essere iscritto alla manifestazione.

3.2.2 Registrazione dei concorrenti

- 1) Al fine di competere in una manifestazione di motonautica radiocomandata è necessario iscriversi presso l'organizzatore in conformità a quanto stabilito nel bando di regata.
- 2) Le iscrizioni vanno effettuate online sul modulo messo a disposizione sul sito dalla FIM entro i termini prestabiliti dal bando di regata.
- 3) Iscrivendosi alla competizione il concorrente ne accetta le norme relative.
- 4) Eventuali modifiche alle iscrizioni, richieste sul campo di gara prima del termine delle verifiche tecniche ed amministrative, potranno essere prese in considerazione solamente nel caso in cui la loro accettazione non comporti variazioni al programma di gara già predisposto.
- 5) Un modello può essere registrato in una sola categoria inserita nel bando di gara.

3.2.3 Numero di concorrenti ammesso

Sono ammessi alle gare i piloti regolarmente tesserati ad Associazioni aderenti alla F.I.M. in possesso di licenza.

I piloti non tesserati ad Associazioni affiliate alla F.I.M. e non in possesso di licenza F.I.M. possono essere ammessi, previo rilascio di una Wild-Cards, per ogni singola gara inserita a calendario.

3.2.4 Assistenti e sostituzione del concorrente

- 1) Ogni concorrente deve avere un assistente/meccanico designato dal concorrente stesso.
Esclusivamente per il Campionato Italiano, in casi eccezionali di estrema necessità, è consentito al pilota gareggiare senza assistente/meccanico, assumendosi la totale responsabilità per eventuali penalità e/o cartellini che dovessero essere assegnati.
- 2) L'assistente/meccanico può aiutare il concorrente nei preparativi per la partenza e fino al termine della gara.
- 3) L'assistente/meccanico deve rimanere in pedana, con il concorrente, fino al termine della gara.
- 4) Non è permessa la sostituzione del concorrente durante la gara.
- 5) Per ragioni di sicurezza i concorrenti fino a 12 anni compiuti non possono essere utilizzati come assistenti.

3.2.5 Comportamento Antisportivo

- 1) Il Commissario Generale può comminare un cartellino rosso al concorrente e/o al suo meccanico a fronte di:
 - Comportamento aggressivo verso altri concorrenti, Ufficiali di Gara o spettatori.
 - Interferire deliberatamente nella gara di un altro concorrente danneggiandolo.Se un meccanico riceve un cartellino rosso anche il rispettivo concorrente dovrà rientrare in pedana immediatamente in quanto non è possibile continuare a gareggiare senza un assistente/meccanico.
- 2) La squalifica per cartellino rosso si applicherà a tutte le classi in cui il pilota è iscritto e per tutta la durata della manifestazione

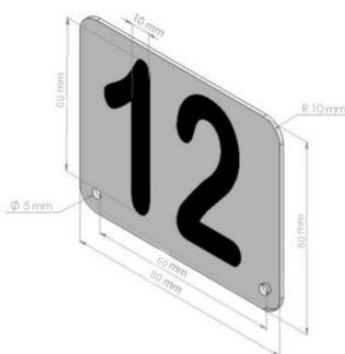
3.3 Norme tecniche

3.3.1 Regole Generali di Costruzione e regolazione.

- 1) I modelli possono essere alimentati da motori elettrici secondo le specifiche di classe. Motori water-jet e altri tipi di propulsioni non normalizzate non sono ammessi.
- 2) Lo stile dei modelli è libero, con le caratteristiche più confacenti al tipo di gara. In ogni caso il modello deve ricordare le linee essenziali di una imbarcazione.
- 3) La guida del modello (timone e acceleratore) deve avvenire tramite un radiocomando.
- 4) E' possibile per tutti i modelli utilizzare uno o più motori e anche una o più eliche di superficie o immerse in base alle caratteristiche di categoria.
- 5) L'acceleratore deve avere il pieno controllo del motore.
- 6) Tutti i modelli devono essere dotati di un interruttore di emergenza per lo spegnimento in caso di avaria (Kill Switch /"stacca batteria"), che permetta di interrompere il collegamento tra le batterie e il regolatore/motore. Tale dispositivo deve essere composto da due connettori fissati sulla parte superiore del modello, collegati con un cavo flessibile rosso appiattito e che formi un anello con un diametro minimo di 20 mm. I connettori possono essere applicati in sequenza uno dietro l'altro oppure affiancati. L'estrazione del cavo deve avvenire in maniera contraria al senso di marcia e deve permettere l'estrazione di entrambi i connettori.
- 7) L'alimentazione del ricevitore è fornita da un cosiddetto sistema BEC, non è necessario alcun interruttore aggiuntivo. Nel caso detta alimentazione sia fornita da un pacco batterie aggiuntivo e necessario inserire un interruttore dedicato per la sua disattivazione.
- 8) La colorazione di tutti i modelli (chiglia e coperta) deve assicurare un'alta visibilità in caso di stop sul percorso di gara. Ogni modello deve essere colorato su almeno il 50% della superficie dello scafo e su almeno il 50% della superficie della coperta per garantire la visibilità quando è fermo in acqua. La fibra di vetro non verniciata, il carbonio, il kevlar e la semplice vernice nera non contano come superficie colorata.
- 9) La veletta deve essere costruita in materiale flessibile e resistente non metallico, tale da non causare danni al modello qualora si rovesci. La veletta deve essere bianca (NO trasparente) e deve riportare i numeri assegnati di colore nero, sul lato sinistro dello scafo per le categorie che utilizzano il circuito ovale e sul lato destro per le categorie che utilizzano il circuito triangolare.
- 10) L'eventuale perdita della veletta porta numero sarà tempestivamente segnalata al concorrente interessato che dovrà ritirarsi e rientrare immediatamente alla propria postazione in pedana.
- 11) La dimensione della veletta per tutte le classi deve essere come segue:

Altezza	80 mm.
Larghezza	80 mm. (gli angoli devono essere arrotondati)

Disegno 3



3.3.2 Numeri di registrazione e altre indicazioni sullo scafo

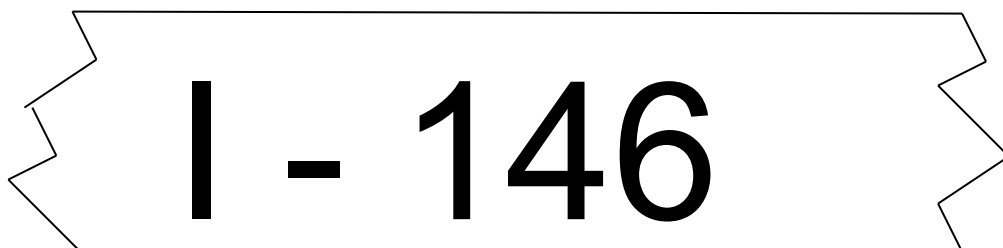
- 1) In tutte le competizioni i modelli dovrebbero recare il numero di registrazione che viene assegnato dalla Federazione.
- 2) Il modello di riserva deve recare un identico numero di registrazione.
- 3) Lo scafo deve riportare il logo della Federazione.

Targa da applicare in modo visibile

I = Nazionalità

146 = Numero di registrazione nazionale

Disegno 4



3.3.3 Applicazione, uso e controllo frequenza delle apparecchiature per radiocomando

- 1) Durante le manifestazioni ufficiali sono ammesse solo apparecchiature omologate CE.
- 2) L'uso dell'apparecchiatura di radiocomando è soggetto alle legislazioni vigenti nella nazione in cui si svolge la manifestazione. Gli organizzatori devono fornire nel modello d'iscrizione l'elenco delle bande di frequenza utilizzabili.
- 3) La ripetizione di una gara a causa di problemi radio può essere decisa solamente dal direttore di gara in accordo con gli organizzatori.
- 4) Non ci sono restrizioni per i concorrenti che usano un radiocomando con frequenza 2.4 Ghz.

3.3.4 Boe (Dimensioni, Costruzione, Ancoraggio, Posizionamento)

- 1) Il percorso di gara deve essere delimitato da boe. Ogni boa deve essere di due colori con strisce verticali ben visibili (bianco/rosso). Le boe devono essere ancorate in modo sicuro.
- 2) Le boe devono essere cilindriche ed avere diametro minimo di 200 mm ed emergere per un minimo di 200 mm e di un massimo di 300 mm sopra la superficie dell'acqua. Le boe devono essere ancorate in modo da essere ad angolo retto rispetto alla superficie dell'acqua.
- 3) Le boe devono essere fatte di materiali quali polistirolo, sughero, fibre naturali o altri materiali che non danneggiano gli scafi.

3.3.5 Pedana di partenza (Costruzione e materiali)

- 1) Le pedane di partenza devono fornire uno spazio adeguato ai concorrenti, ai loro modelli, agli assistenti e agli Ufficiali di Gara. Deve essere evitata qualsiasi ostruzione che possa mettere in pericolo la sicurezza dei concorrenti e dei modelli.
- 2) La pedana di partenza, se presente, deve essere larga come minimo 1,5 m e lunga circa 10 m.
- 3) L'accesso alla pedana di partenza deve essere libero da ostacoli. La superficie della pedana non deve essere scivolosa anche quando è bagnata.
- 4) Quando è occupata la pedana di partenza non deve muoversi, rollare o cambiare posizione in qualsiasi altro modo. La superficie della pedana di partenza non deve essere più alta di 50 cm dalla superficie dell'acqua.

- 5) Pedane di partenza galleggianti sono ammesse solo quando l'ancoraggio e la stabilità sono sufficienti da evitare il rollio causato dalle onde o dal movimento delle persone.

3.3.6 Contagiri e cronometraggio

Il servizio è a cura del Gruppo Ufficiali di gara della F.I.M.

Per tutte le categorie e/o classi deve essere utilizzato un sistema computerizzato; nel caso in cui questo non sia utilizzabile deve essere predisposto un adeguato sistema alternativo.

3.3.7 Installazione Trasponder

Tutti le barche devono essere equipaggiate con un Transponder Personale.

Ogni concorrente è responsabile del buon funzionamento del proprio Transponder e della sua corretta installazione.

L'eventuale malfunzionamento di ogni singolo Transponder sarà tempestivamente segnalato al concorrente interessato che dovrà rientrare immediatamente alla propria postazione in pedana per provvedere al ripristino del funzionamento dello stesso. In caso contrario non verranno conteggiati i giri effettuati.

3.4 Norme sportive

3.4.1 L'area della competizione

I campi di gara devono rispettare il Capitolato Servizi fornito dalla Federazione Italiana Motonautica secondo le specifiche di Omologazione da parte della Commissione.

3.4.2 L'area di partenza, l'area di preparazione e il permesso di accesso

- 1) L'area di partenza è un'area chiusa direttamente adiacente alle acque di gara dalla quale i concorrenti lanciano il loro modello; nell'area di partenza può essere prevista una specifica pedana.
- 2) L'area di preparazione è un'area chiusa al pubblico dove tutti i concorrenti preparano i modelli e le attrezzature per la partenza e serve da zona di attesa durante la manifestazione.
- 3) L'area di preparazione deve essere posta il più vicino possibile all'area di partenza, in funzione degli impianti locali, fornendo anche eventuale riparo e protezione dalle condizioni atmosferiche per i modelli. Solo i Giudici di Gara, i concorrenti e gli assistenti impegnati nella manifestazione sono ammessi all'area di preparazione.
- 4) I requisiti minimi per l'area di partenza:
Una pedana dovrebbe essere lunga circa 10 mt. e larga almeno 1.5 mt.,
Posizioni numerate di partenza:
Categoria MONO dal 1 al 7.
Categorie HYDRO dal 1 al 7.
Categorie ECO dal 1 al 7.
- 5) E' proibito fumare nell'area di partenza. L'infrazione a tale norma comporta una multa di € 100,00.
- 6) L'organizzatore deve fornire da una a due barche di recupero, possibilmente entrambe motorizzate, che saranno posizionate in modo da non ostacolare la visuale dei concorrenti e che dovranno avere un accesso facilitato per evitare interferenze ai concorrenti che stanno gareggiando. Anche se motorizzate le barche di recupero dovranno essere comunque dotate di almeno un remo. Solo una barca per volta potrà essere utilizzata durante la gara.
- 7) Scafi gonfiabili e altri scafi che possano essere danneggiati da un impatto e mettere a rischio l'incolumità del personale non potranno essere usati.
- 8) Il personale dovrà indossare il giubbotto salvagente.
- 9) Il Giudice di pedana è responsabile di gestire il personale del servizio di recupero.
- 10) Il recupero dei modelli per tutte le categorie verrà effettuato al termine della gara.
In caso che un modello inizi a inabissarsi si può effettuare il recupero durante la gara.

- 11) La pedana deve essere divisa in settori di circa 1.5 metri per ogni concorrente. La posizione di partenza deve essere numerata e assegnata prima della gara. La pedana deve avere anteriormente un riparo a prevenire la salita dei modelli sulla stessa.
- 12) Dove lo spazio lo consenta, gli organizzatori possono realizzare una pedana che rechi posteriormente una seconda pedana rialzata di 50 cm. destinata ai piloti per la guida. Questa seconda pedana sarà numerata come la prima. Il concorrente potrà scegliere dove guidare. Il concorrente ed il meccanico potranno usare solo la postazione assegnata.
- 13) Reti o altre attrezzature di sicurezza devono essere posizionate tutt'attorno il campo di gara a protezione degli spettatori. Queste dovranno tenere conto di possibili collisioni tra modelli o modelli fuori controllo.
- 14) Durante la gara nessuno ha il permesso di entrare in acqua. I concorrenti che non rispettano questa regola saranno squalificati. Se qualcuno, tra concorrenti, meccanici, assistenti e spettatori dovesse cadere in acqua la gara andrà fermata immediatamente.

3.4.3 Numero ammesso, possibilità di iscrizione e condizioni dei modelli

- 1) Ogni concorrente può registrare per la manifestazione due modelli per classe.
- 2) Entrambi i modelli possono essere portati nell'area di preparazione.
- 3) Solo un modello può essere portato sulla pedana di partenza.
- 4) Il modello, una volta nell'area di preparazione, deve avere tutti gli elementi identificativi del concorrente.

3.4.5 Registrazione dei concorrenti e modelli

- 1) Ogni concorrente deve registrare i propri modelli compresi i modelli di riserva e la propria apparecchiatura del radiocomando entro il termine di registrazione annunciato.
- 2) Insieme ai modelli il concorrente deve presentare al verificatore anche la conferma della loro registrazione emessa dagli organizzatori.
- 3) La Federazione fornirà i Giudici di Gara qualificati per le verifiche tecniche.
- 4) Gli orari delle registrazioni e delle verifiche tecniche devono essere predisposti dagli organizzatori in modo che possano essere completate dai Giudici di Gara entro l'orario stabilito, assicurando il rispetto dell'orario di partenza programmato per la manifestazione.
- 5) Secondo il numero di concorrenti e modelli iscritti, dovranno essere predisposte le aree di registrazione per le varie classi.
- 6) I concorrenti devono sottoporre il loro modello, compreso quello di scorta, alle verifiche tecniche nelle stesse condizioni in cui verrà usato nella gara.
- 7) Ad ogni modello verificato deve essere applicata una marcatura in un punto adatto sullo scafo (cartello, adesivo, timbro o altro). La marcatura non dovrebbe lasciare segni permanenti sull'esterno del modello.
- 8) I seguenti punti devono essere oggetto delle verifiche tecniche:
 - Cognome, nome e nazionalità del concorrente
 - Classe
 - Numero di registrazione
 - Specifiche dell'apparecchiatura radio (frequenza, modulazione, frequenze di funzionamento ed eventuali cristalli di ricambio)
 - Codice transponder

3.4.6 Programma orario e liste ufficiali delle manches

- 1) Al termine delle operazioni di registrazione e di verifica il Commissario Generale comunica ufficialmente le categorie e/o classi che prenderanno parte alla manifestazione.
- 2) La competizione può iniziare un'ora dopo la chiusura delle verifiche amministrative e tecniche.

- 3) Il concorrente deve accertarsi che le iscrizioni siano corrette nelle liste di partenza affisse dagli Ufficiali di Gara. Qualsiasi inesattezza deve essere notificata immediatamente alla Direzione Gara.
- 4) I concorrenti devono partecipare alla riunione piloti.

3.4.7 Riunione Piloti

In ogni manifestazione sarà tenuta dal Commissario Generale almeno una riunione piloti (deve essere sempre prevista nei programmi ufficiali delle manifestazioni). Dovrà essere effettuata dopo il termine delle verifiche amministrative e tecniche.

In caso di prove internazionali le comunicazioni devono essere previste anche in lingua inglese.

La partecipazione è obbligatoria per tutti i piloti.

Eventuali variazioni del programma orario verranno notificate presso le Segreteria Corsa.

Il Commissario Generale potrà, a suo giudizio, ulteriormente riunire i piloti delle singole categorie in qualunque momento lo ritenga necessario.

3.4.8 Tempo di Chiamata

- 1) Il tempo di chiamata è di **2 minuti**. Entro questo tempo il Giudice di Pedana deve chiamare il concorrente tre volte per nome perché si presenti nel punto di partenza.
- 2) Se il concorrente non si presenta con il suo modello entro il tempo di chiamata, il concorrente non può prendere il via nella batteria.

3.4.9 Tempo di preparazione in Pedana

- 1) I tempi di preparazione cominciano quando il/la concorrente si presenta con il suo modello alla pedana di partenza.
- 2) L'inizio del tempo di preparazione sarà deciso dal Giudice di Pedana e deve essere indicato al concorrente.
- 3) Il termine del tempo di preparazione deve essere annunciato verbalmente ai concorrenti.

3.4.10 Regole generali di inizio e fine di una gara o manche

- 1) Durante la gara i concorrenti sono liberi di muoversi insieme ai loro meccanici/assistenti nella propria area delimitata sul pontile senza intralciare gli altri.
- 2) Alla fine della gara o manche i modelli vanno ritirati dall'acqua immediatamente e i radiocomandi spenti.

3.4.11 Interruzione / sospensione della competizione

- 1) La sospensione di tutta la competizione può essere annunciata soltanto dal Commissario Generale.
- 2) Una sospensione della competizione alla pedana di partenza viene decisa dall'Ufficiale di Pedana
- 3) Se una manche e/o finale viene interrotta, la stessa deve essere ripetuta.
- 4) Una manche/finale può essere ripetuta su decisione del direttore di gara quando il servizio di contagiri e/o cronometraggio non è in grado di fornire un risultato affidabile.
- 5) Non c'è diritto di ripetizione se un modello viene danneggiato durante una corsa o se l'elica si impiglia in un oggetto esterno come erbacce ecc.
- 6) Nel caso di mancata disputa di una o più manches nell'ambito di una competizione interrotta e la stessa non sia recuperabile prima della data prevista per la successiva manifestazione a calendario per le stesse categorie e/o classi, a ciascuno dei piloti presenti e pronti alla partenza verrà assegnato un bonus di **6 punti** nella relativa classifica del C.I. .

N.B. E' considerata causa di forza maggiore anche la mancanza del numero minimo di iscritti dovuta alla mancata partecipazione di piloti iscritti e non presenti senza giustificato motivo.

3.4.12 Punteggio e annuncio dei risultati

- 1) Tutti i risultati di una competizione dovrebbero essere annunciati ed immediatamente esposti all'area di partenza. L'annuncio verbale è considerato un risultato ufficiale.
- 2) I risultati sono esposti con l'orario di affissione e sono da considerarsi preliminari.
- 3) La giuria può confermare i risultati finali un'ora dopo aver emesso i risultati preliminari.
- 4) Dopo la conferma dei risultati da parte degli Ufficiali di gara, non è più possibile protestare contro tali risultati.
- 5) I concorrenti con risultato pari a zero giri effettuati verranno registrati alla fine della lista dei risultati in ordine alfabetico, ma non percepiranno alcun punteggio ai fini della classifica di campionato italiano.

3.4.13 Compilazione delle Classifiche di gara o di manche

I seguenti punti dovrebbero essere registrati nella lista dei risultati di una competizione:

- Tipo, luogo e data della competizione
- Categorie e/o Classi e n° manches
- Cognome, nome, nazione e numero di registrazione del concorrente
- Risultato del livello di rumorosità solo in caso di superamento della soglia
- Risultato di ogni gara al netto delle penalità (punti, giri di penalizzazione)
- Punteggio totale raggiunto
- Numero totale delle penalizzazioni
- Firma del Commissario Generale

3.4.14 Controllo dei modelli primi tre classificati

- 1) I modelli primi tre classificati in ogni classe possono essere controllati per verificare la conformità alle regole costruttive di categoria.
- 2) Possono essere fatti anche dei controlli preliminari subito dopo la manche di qualificazione.
- 3) I concorrenti devono mettersi, con il loro modello, a disposizione del Commissario Tecnico per i vari controlli, qualora non lo facessero, verranno squalificati.
- 4) Nel caso che i risultati del controllo non siano conformi alle regole di categoria, il rispettivo modello verrà squalificato. In quel caso il piazzamento per modelli successivi, piloti, migliorerà e gli stessi dovranno essere sottoposti a verifica.

3.4.15 Campi gara

Ci sono 2 tipi di Campi di Gara:

- 1) Per le Categorie Mono e Hydro (Disegno 5)
- 2) Per le Categorie Eco (Disegno 6)

- Mono e Hydro:

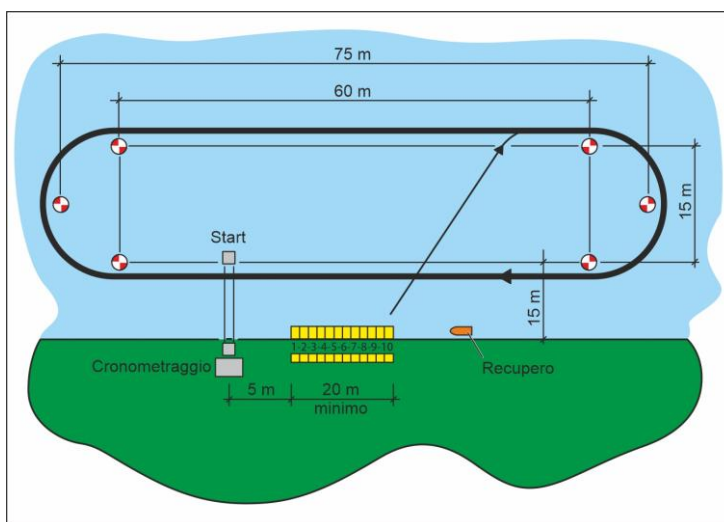
percorso delimitato da 6 boe - più una di traguardo, formanti un "OVALE" con senso di marcia orario.

- Eco:

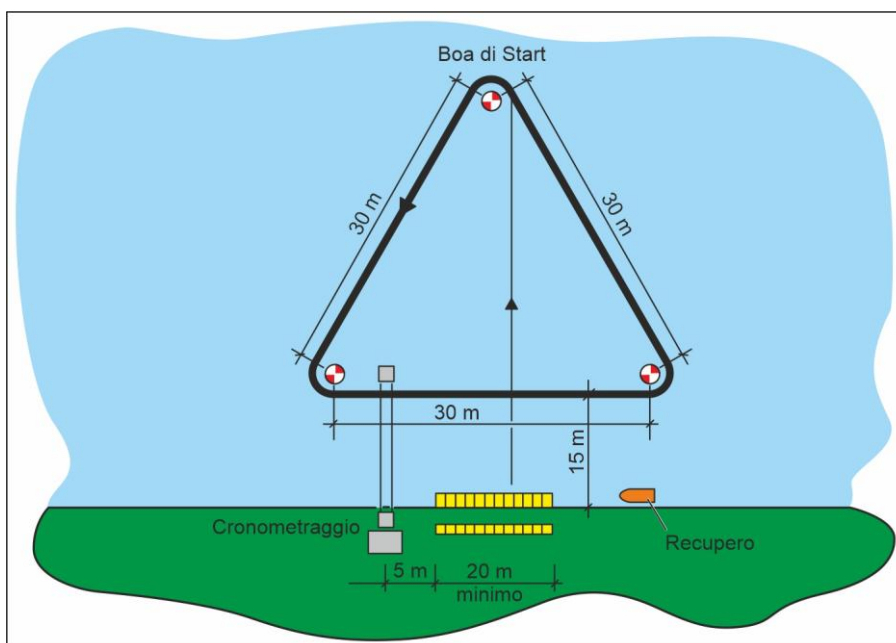
percorso delimitato da 3 boe - più una di traguardo, formanti un "TRIANGOLO" con senso di marcia antiorario.

N.B. le misure e l'allestimento del campo di gara sono funzionali al luogo dove viene svolta la manifestazione.

Disegno 5 – Mono e Hydro (le misure sono da considerarsi minime)



Disegno 6 – Eco (le misure sono da considerarsi minime)



3.4.16 Prove libere sul campo gara

- 1) Nel Programma orario deve essere previsto un tempo di minimo 30 min. per l'effettuazione delle prove libere, prima dell'inizio della gara. Le prove libere saranno effettuate senza distinzione di categoria.
- 2) Le prove libere vengono disputate sul circuito di gara delimitato da boe. La direzione di gara non è modificabile e sono vietati i tagli di percorso.
- 3) Durante le prove libere l'organizzatore deve mettere a disposizione almeno una barca di recupero.
- 4) Dopo le verifiche amministrative e tecniche nessun concorrente potrà effettuare prove libere in uno spazio diverso da quello previsto dal bando di regata.

4. RECLAMI

4.1 Norme principali

- 1) Un reclamo può essere presentato solo se un concorrente è convinto che il risultato della sua corsa sia stato influenzato da una decisione atto o omissione fatti dai membri della direzione della competizione, dalla giuria, dagli Ufficiali di Gara, dall'organizzatore o da azioni scorrette di altri concorrenti.
- 2) La tassa per reclami alla Giuria, fissata per tutti i piloti, è di 50,00 euro.
- 3) Reclami contro i tempi e/o reclami combinati sono esclusi.
- 4) I risultati finali e l'assegnazione dei titoli possono aver luogo solo dopo che sono stati risolti tutti i reclami presentati.
- 5) La decisione della giuria è definitiva, e non più contestabile.

4.2 Presentazione dei reclami

- 1) Ogni reclamo deve essere presentato per iscritto al Commissario Generale entro un'ora dall'affissione del risultato preliminare della corsa nella quale si è verificato l'incidente.
- 2) La presentazione di un reclamo non esclude il concorrente dall'ulteriore partecipazione alla competizione. Se il concorrente si ritira dalle successive competizioni a causa del reclamo presentato, sarà squalificato da tutta la manifestazione. In questo caso il reclamo presentato verrà respinto.
- 3) Se dopo una segnalazione verbale vengono presi dei provvedimenti per correggere la situazione, il concorrente deve esserne informato prima dell'accettazione del reclamo scritto.
- 4) Il reclamo scritto deve contenere quanto segue:
 - Motivi del reclamo (norme relative, regolamenti, atti e dove trovarli).
 - Ora e luogo, compresa una descrizione precisa dell'incidente, il motivo del reclamo possibilmente allegando disegni e altre prove.
 - Dichiarazione e nomi dei testimoni, che sono stati coinvolti nell'incidente e desiderano rispondere sinceramente alle domande riguardanti il reclamo.
- 5) Il reclamo deve essere firmato dal concorrente.
- 6) Le tasse di reclamo devono essere pagate quando viene presentato il reclamo scritto, altrimenti risulterà nullo.

4.3 Gestione del reclamo

- 1) La giuria giudicante dovrà essere composta da: Giudice di Pedana, Delegato FIM e un componente del Club organizzatore nominato all'inizio della manifestazione. I componenti devono prendere in considerazione un reclamo presentato ufficialmente, per il quale la tassa di reclamo è stata pagata e prendere una decisione in merito.
- 2) All'inizio della manifestazione va esposto sulla bacheca ufficiale l'elenco dei componenti della giuria.
- 3) Se un reclamo riguarda il comportamento di un altro concorrente, la giuria deve eseguire la procedura di reclamo contro il concorrente accusato di avere infranto le regole.
- 4) Il concorrente che ha presentato il reclamo e la persona contro la quale vengono condotte le trattative di protesta, hanno il diritto di presenziare all'udienza senza diritti di voto. Per le trattative di protesta la giuria può chiamare ulteriori testimoni coinvolti che devono dare un resoconto veritiero dell'accaduto.
- 5) La decisione data dalla giuria sull'esito del reclamo deve essere annunciata ai concorrenti per mezzo di un avviso pubblico.
- 6) Se il reclamo ha esito positivo, le spese di reclamo devono essere restituite al concorrente, invece se il reclamo ha esito negativo le spese di reclamo rimangono alla segreteria corsa e incamerate dalla Federazione.

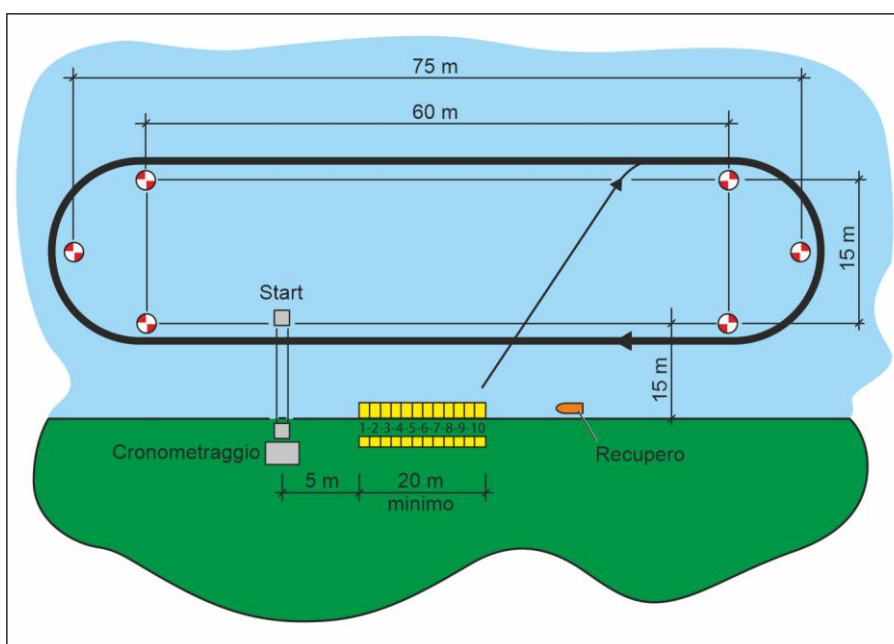
Allegato 1

FIM - MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA GENERALE GARE 2026 CATEGORIE MONO - HYDRO

1. REGOLAMENTO GENERALE MONO E 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 (le misure sono da considerarsi minime)



- 2) Il circuito va percorso in senso orario.
- 3) Ogni concorrente ha a disposizione almeno **3** manches.
- 4) La gara sarà articolata in manche della durata di **6** minuti. In caso venga svolta una finale la durata è di **6** minuti (non include il tempo di preparazione e il tempo cronometrato).
fino a 7 concorrenti: * (in caso di 1 pilota in più prevedere una batteria unica) escluso H1 e H2
 nr. **3** prove (minimo) durata **6'**
 si sommano i risultati (giri e tempi), scartando il peggiore
oltre i 7 concorrenti:
 nr. **3** prove durata **6'**
 (suddivisi in due o più batterie) si sommano i risultati (giri e tempi), scartando il peggiore
 per i primi **7 classificati**:
 nr. **1** prova di finale durata **6'**
 Un concorrente è considerato classificato al compimento di **almeno un giro valido** nell'arco della gara.
- 5) Una manche deve avere un minimo di **4** concorrenti ad un massimo di **7 *** concorrenti.
- 6) Per tutte le categorie la griglia di partenza per le prove di qualificazioni è determinata da sorteggio e invertita di prova in prova.
- 7) Il risultato della competizione viene deciso dal numero di giri validi e dal tempo di chiusura al netto dei giri di penalizzazione.
- 8) Durante la gara non è previsto il recupero dei modelli. Se non espressamente autorizzato dal Giudice di Pedana.

1.1 PUNTEGGIO CAMPIONATO ITALIANO MONO e HYDRO

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	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

- Per i concorrenti che partecipano a tutte le gare di Campionato Italiano sarà assegnato un punteggio bonus crescente. Il punteggio verrà assegnato dalla terza gara seguendo questa metodologia : 4 punti per la terza, 8 punti per la quarta, 12 per la quinta, 16 per la sesta.
- Per i concorrenti che partecipano alle gare Internazionali sarà assegnato un punteggio bonus pari a 10 punti da sommare al punteggio del Campionato Italiano.

1.2 PROCEDURA DI PARTENZA E ARRIVO

- Ogni gara è composta da 3 fasi distinte:
 - Tempo di preparazione (Pit time) 15 secondi.
 - Tempo cronometrato (Milling time) "START" o segnale sonoro successivamente 10 secondi, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, "START" oppure "START" o segnale sonoro successivamente 5, 4, 3, 2, 1, "START"
 - Tempo di gara (Race time) 6 minuti manche qualifica, 6 minuti la finale.
- Per le categorie Mono ed Hydro la partenza è di tipo lanciata.
- Il tempo di cronometraggio può variare da 10 a 5 secondi a seconda delle caratteristiche del campo di gara. La procedura sarà decisa dal Direttore di gara durante la riunione piloti. Il Direttore di gara dovrà assicurarsi che il sistema di cronometraggio sia impostato in maniera corretta.
- Prima della partenza della prima manche di ogni categoria sarà effettuato un controllo radio per prevenire interferenze e dei numeri riportati sulla veletta.
- I modelli devono essere preparati in acqua e tenuti allineati in pedana dal proprio assistente/meccanico; al segnale di START (che può essere anche di tipo acustico o sonoro) i modelli devono lasciare la pedana, attraversare il percorso ed aggirare esternamente le 3 boe situate alla loro destra effettuando una partenza lanciata senza cambiare velocità e traiettoria. I concorrenti hanno 10 secondi per eseguire la manovra di lancio.
- I modelli che non riescono a lasciare la pedana nei 5 secondi successivi al segnale di partenza, non possono più partire, questo per non ostacolare gli altri concorrenti che stanno facendo il giro di allineamento.
- Il sistema di cronometraggio dopo il primo segnale (START o segnale acustico) eseguirà e scandirà, per i concorrenti, un conteggio alla rovescia dei secondi decisi dal Direttore di gara per il "milling time". Al termine del "countdown" dovrà emettere il segnale di START.
- Dallo "START" ha inizio il tempo di manche trascorso il quale verrà dato il segnale di
- "STOP AL TEMPO" (che può essere anche di tipo acustico) ed i modelli verranno stoppati al loro primo raggiungimento del traguardo.
- I concorrenti stoppati devono completare il giro passando sotto il traguardo per poi fermarsi al centro del percorso attendendo affinché anche l'ultimo concorrente abbia terminato il giro. Poi, dopo che il giudice ha annunciato la fine della manche i piloti possono far tornare i propri modelli alla pedana.

- 11) Per tutte le categorie la griglia di partenza per le prove di qualificazioni é determinata da sorteggio e invertita da prova a prova.

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, rottura cavi trasponder).
- 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 poi in pedana.
- 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 e il cronometraggio dei giri ripartiranno con il segnale di partenza da dove erano stati fermati.
- 8) Il cronometraggio e il conteggio dei giri ripartiranno con il segnale di partenza.
- 9) Se la manche 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 manche sarà indicata con segnale acustico. Dopo il segnale tutti i modelli devono terminare il giro iniziato, il cronometraggio dovrà 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 cartellino giallo.
- 2) I modelli, tutti, che attraverseranno la linea di partenza immediatamente prima della fine del tempo di cronometraggio di 10 sec. (**JUMP START**), non sarà conteggiato il primo giro.
- 3) 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 in 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, salvo autorizzazione del Giudice di Pedana.
- 8) Se un modello perde la veletta il concorrente deve rientrare immediatamente in pedana, sarà anche segnalato tempestivamente dal Giudice di pedana. I giri completati senza la veletta non verranno conteggiati. Il modello deve rientrare in pedana per sostituire la veletta e potrà ripartire.
- 9) Durante la manche il Giudice di gara annuncia le barche ferme sul percorso; tuttavia, è anche responsabilità del meccanico/assistente comunicarlo al proprio pilota.
- 10) La collisione con uno scafo annunciato già fermo sul percorso comporta il **cartellino rosso** con l'azzeramento del risultato conseguito al momento della collisione e l'obbligo di rientrare in pedana.

- 11) Il rientro in pedana deve essere effettuato mantenendo una velocità moderata lungo tutto il percorso, senza ostacolare gli altri concorrenti.
- 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, il cronometraggio dovrà registrare tutti i tempi impiegati dai modelli fino al termine della chiusura del giro e lo stesso sarà conteggiato.
- 14) Fra una manche e l'altra verrà lasciato un intervallo minimo di 10/15 minuti, salvo problemi organizzativi che richiedano un ulteriore lasso di tempo (es. ripristino del percorso di gara o recupero scafi in avaria).

1.5 REGOLE DI GUIDA

- 1) Ogni boa del campo di gara deve essere superata all'esterno.
- 2) Le boe saltate non possono essere riprese. Il primo salto di boa verrà penalizzato con 5 secondi. Per i successivi salti di boa (saranno restituiti i 5 secondi della precedente penalità) il concorrente verrà penalizzato con un giro per ogni successivo salto di boa, indipendentemente dalla fase in cui avviene. Es. 2 boe saltate = 1 giro di penalità, 3 boe saltate = 2 giri di penalità. 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.
- 3) E' possibile superare in qualsiasi momento della corsa. Non è permesso superare all'interno i concorrenti che mantengono la "linea ideale" ovvero quella più prossima al perimetro del percorso. E' permesso superare internamente un concorrente che devia esternamente dalla "linea ideale".
- 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 almeno 3 metri dalla pedana.
- 6) I concorrenti più lenti non devono ostacolare coloro che si trovano in testa alla gara.
- 7) Un concorrente deve avere il pieno controllo del modello durante tutto il tempo che lo stesso è in acqua. Il Giudice di pedana potrebbe chiedere al concorrente di dimostrare il controllo del modello in qualsiasi momento della gara. Se il concorrente non ha il controllo del modello deve tenersi fuori dalla portata degli altri concorrenti fino a quando il suo modello non potrà essere fermato e/o recuperato in sicurezza.

1.6 PENALITA' PER LE CATEGORIE MONO E 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) Un giro di penalità verrà applicato al secondo **cartellino giallo** durante la manche oppure:
 - Se un concorrente interferisce con altri concorrenti e ha un impatto negativo sulla loro gara.
 - Se un concorrente crea danno a un'altra barca (ma la stessa può continuare a essere utilizzata).
 - Se un concorrente causa lo stop di un altro concorrente.
- 3) Due giri di penalità verranno applicati al terzo **cartellino giallo** durante la gara oppure se causa lo stop di un altro concorrente.
- 4) Il primo salto di boa verrà penalizzato con 5 secondi. Per i successivi salti di boa (saranno restituiti i 5 secondi della precedente penalità) il concorrente verrà penalizzato con un giro per ogni successivo salto di boa, indipendentemente dalla fase in cui avviene. Es. 2 boe saltate = 1 giro di penalità, 3 boe saltate = 2 giri di penalità.
- 5) Il concorrente che passerà troppo vicino alla pedana (dentro i 3 metri) riceverà un **cartellino giallo**.
- 6) Un modello che passi vicino alla barca di recupero o alla pedana senza decelerare riceverà **cartellino giallo**.
- 7) Zigzagare per impedire a un'altra barca il sorpasso verrà penalizzato con **un giro**.
- 8) Guidare all'interno del campo di gara, verrà penalizzato con un **cartellino giallo**.
- 9) Tagliare o attraversare il campo di gara verrà penalizzato con **cartellino rosso**.

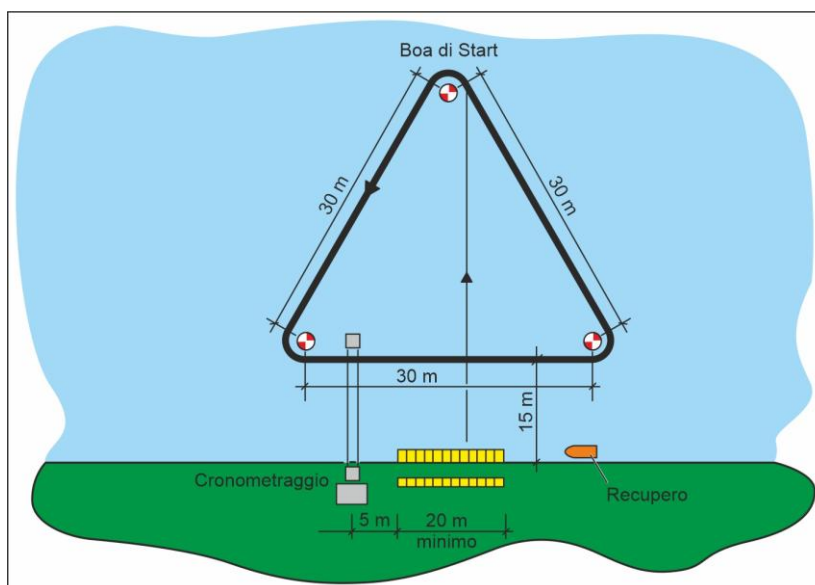
- 10) Se il Giudice di Pedana ha elementi per ritenere che un concorrente non sia in grado di avere il controllo del proprio modello sanzionerà lo stesso con un **cartellino giallo**. Se la guida del concorrente continuerà a non essere sotto controllo, il concorrente verrà sanzionato con la squalifica dalla manche.
- 11) Si possono ricevere solo **tre cartellini gialli** in una manche e/o finale. Al **quarto cartellino giallo** il concorrente verrà squalificato dalla manche in corso.
- 12) Creare un danno ad un modello impedendo allo stesso di essere utilizzato comporterà la squalifica dalla manche.
- 13) La squalifica dalla manche e/o finale non comporterà alcun punteggio.
- 14) Se un concorrente colpisce un modello fermo annunciato dal Giudice di pedana, riceverà un **cartellino rosso**.
- 15) Se un concorrente deliberatamente crea un danno ad un altro concorrente riceverà il **cartellino rosso**, immediatamente e 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.

FIM - MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA GENERALE GARE 2025 CATEGORIE ECO

1. REGOLAMENTO GENERALE ECO

- 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 2 (le misure sono da considerarsi minime)



- 2) Il circuito va percorso in senso anti-orario.
- 3) Ogni concorrente ha a disposizione almeno **3** manches.
- 4) La gara sarà articolata in manche della durata di **6** minuti. In caso venga svolta una finale la durata è di **6** minuti. (non include il tempo di preparazione e il tempo cronometrato)
fino a 7 concorrenti: * (in caso di 1 pilota in più prevedere una batteria unica)
 nr. **3** prove (minimo) durata **6'**
 si sommano i risultati (giri e tempi), scartando il peggiore
oltre i 7 concorrenti:
 nr. **3** prove durata **6'**
 (suddivisi in due o più batterie) si sommano i risultati (giri e tempi), scartando il peggiore per i primi **7 classificati**:
 nr. **1** prova di finale durata **6'**
 Un concorrente è considerato classificato al compimento di 1 giro valido nell'arco della gara.
- 5) Una manche può avere da un minimo di **4** ad un massimo di **7 *** concorrenti.
- 6) Il concorrente qualificato potrà scegliere la sua posizione seguendo l'ordine di qualifica.
- 7) Il risultato della competizione viene deciso dal numero di giri validi e dal tempo di chiusura al netto dei giri di penalizzazione.
- 8) Durante la gara non è previsto il recupero dei modelli se non espressamente autorizzato dal Giudice di Pedana
- 9) Durante la manche, ogni giro dei concorrenti potrà essere esposto sul tabellone dei punteggi. (risultato provvisorio)

1.1 PUNTEGGIO CAMPIONATO ITALIANO ECO

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	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

- Per i concorrenti che partecipano a tutte le gare di Campionato Italiano sarà assegnato un punteggio bonus crescente. Il punteggio verrà assegnato dalla terza gara seguendo questa metodologia : 4 punti per la terza, 8 punti per la quarta, 12 per la quinta, 16 per la sesta.
- Per i concorrenti che partecipano alle gare Internazionali sarà assegnato un punteggio bonus pari a 10 punti da sommare al punteggio del Campionato Italiano.

1.2 PROCEDURA DI PARTENZA E ARRIVO

- Ogni gara è composta da 3 fasi distinte:
 - Tempo di preparazione (Pit time) 15 secondi.
 - Tempo cronometrato (Milling time) "PARTENZA/START".
 - Tempo di gara (Race time) 6 minuti manche qualifica, 6 minuti la finale.
- Per le categorie Eco la partenza è di tipo da fermo.
- 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.
- I modelli devono essere preparati in acqua e tenuti allineati in pedana dal proprio assistente/meccanico in attesa del segnale di "PARTENZA/START".
- Al segnale di PARTENZA (che può essere anche di tipo acustico) i concorrenti devono lasciare la pedana di partenza e dirigersi verso la boa di vertice (nr° 3) della virata di dritta (vedi Disegno 2).
- I modelli che non riescono a lasciare la pedana nei 5 secondi successivi al segnale di partenza, non possono più partire, questo per non ostacolare gli altri concorrenti.
- Dallo "START" ha inizio il tempo di manche trascorso il quale verrà dato il segnale di "STOP AL TEMPO" (che può essere anche di tipo acustico) ed i modelli verranno stoppati al loro primo raggiungimento del traguardo.
- I concorrenti stoppati devono completare il giro senza tagliare il percorso per poi fermarsi nei pressi della propria postazione in pedana.
- Per tutte le categorie la griglia di partenza per le prove di qualificazioni è determinata da sorteggio e invertita da prova a prova.

1.3 INTERRUZIONE/SOSPENSIONE DURANTE LA MANCHE

- Una gara può essere sospesa dal Commissario Generale a causa di circostanze eccezionali (es. perdita delle boe, rottura cavi trasponder).
- 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.
- 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 e il cronometraggio dei giri ripartiranno con il segnale di partenza da dove erano stati fermati.
- 8) Il cronometraggio e il conteggio dei giri ripartiranno con il segnale di partenza.
- 9) Se la manche 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) 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) Saltare una boa e tagliare il tracciato verrà penalizzato con **un giro** per ogni infrazione commessa, indipendentemente dalla fase in cui avviene.
- 3) I concorrenti possono rientrare in qualsiasi momento durante la gara alla propria postazione in pedana. Saranno contati solo i giri validi completati.
- 4) 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.
- 5) 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.
- 6) Mentre il proprio modello è in acqua né il concorrente né il meccanico/assistente potranno lasciare la propria postazione in pedana.
- 7) Se un modello perde la veletta il concorrente deve rientrare immediatamente in pedana, sarà anche segnalato tempestivamente dal Giudice di pedana. I giri completati senza la veletta non verranno conteggiati. Il modello deve rientrare in pedana per sostituire la veletta e potrà ripartire.
- 8) Durante la gara il Giudice di Gara annuncia le barche ferme sul percorso; tuttavia, è anche responsabilità del meccanico/assistente comunicarlo al proprio pilota.
- 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.
- 10) Al meccanico/assistente non è permesso toccare il radiocomando del concorrente mentre la barca è in acqua.
- 11) La fine della gara sarà indicata con segnale acustico. Dopo il segnale tutti i modelli devono terminare il giro iniziato, il cronometraggio dovrà 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 all'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) E' possibile superare in qualsiasi momento della corsa. Non è permesso superare all'interno i concorrenti che mantengono la "linea ideale" ovvero quella più prossima al perimetro del percorso. E' permesso superare internamente un concorrente che devia esternamente dalla "linea ideale".
- 5) 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.
- 6) I concorrenti devono passare a una distanza di almeno 3 metri dalla pedana.
- 7) I concorrenti più lenti non devono ostacolare coloro che si trovano in testa alla gara.
- 8) Un concorrente deve avere il pieno controllo del modello durante tutto il tempo che lo stesso è in acqua. Il Giudice di pedana potrebbe chiedere al concorrente di dimostrare il controllo del modello in qualsiasi momento della gara. Se il concorrente non ha il controllo del modello deve tenersi fuori dalla portata degli altri concorrenti fino a quando il suo modello non può essere fermato e/o recuperato in sicurezza.

1.6 PENALITA' PER LE CATEGORIE ECO

- 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 verrà applicato al secondo **cartellino giallo** durante la manche oppure:
 - Se un concorrente interferisce con altri concorrenti e ha un impatto negativo sulla loro gara.
 - Se un concorrente crea danno a un'altra barca (ma la stessa può continuare a essere utilizzata).
 - Se un concorrente causa lo stop di un altro concorrente.
- 3) Due giri di penalità verranno applicati al terzo **cartellino giallo** durante la gara oppure se causa lo stop di un altro concorrente.
- 4) Le boe saltate non possono essere recuperate. Il concorrente verrà penalizzato con **un giro** per ogni infrazione commessa, indipendentemente dalla fase in cui avviene.
- 5) Il concorrente che passerà troppo vicino alla pedana (dentro i 3 metri) riceverà un **cartellino giallo**.
- 6) Un modello che passi vicino alla barca di recupero o alla pedana senza decelerare riceverà **cartellino giallo**.
- 7) Zigzagare per impedire a un'altra barca il sorpasso verrà penalizzato con **un giro**.
- 8) Guidare all'interno del campo di gara, verrà penalizzato con un **cartellino giallo**.
- 9) Tagliare o attraversare il campo di gara verrà penalizzato con **cartellino rosso**.
- 10) 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.
- 11) Si possono ricevere solo **tre cartellini gialli** in una manche e/o finale. Al **quarto cartellino giallo** il concorrente verrà squalificato dalla manche in corso.
- 12) Creare un danno ad un modello impedendo allo stesso di essere utilizzato comporterà la squalifica dalla manche.
- 13) La squalifica dalla manche e/o finale non comporterà alcun punteggio.
- 14) Se un concorrente colpisce un modello fermo annunciato dal Giudice di pedana, riceverà un **cartellino rosso**.
- 15) Se un concorrente deliberatamente crea un danno ad un altro concorrente riceverà il **cartellino rosso**, immediatamente e 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.

Tutte le penalità saranno emesse a discrezione del giudice, nel rispetto delle regole di cui sopra