

REGOLAMENTO GIARA'S CUP o altre gare da Noi organizzate

Abbiamo fatto questo opuscolo al fine di una facile consultazione da parte dei soci per evitare incidenti durante le regate e limitare le discussioni e gli schiamazzi in acqua, sempre antipatici, ricordando che il fine principale **dovrebbe sempre essere il divertimento e l'associazione.**

PS - La Regata deve essere un momento gioioso dove ognuno esprime al meglio le proprie cognizioni veliche. Si ricorda che la Regata è importante dal punto di vista didattico e che vince chi fa meno errori, quindi tutti i partecipanti sono meritevoli.

INTRODUZIONE

Le Regole di Regata della Vela includono due sezioni principali. La prima sezione, Parti da 1 a 7, contiene regole che riguardano tutti i concorrenti. La seconda sezione, Appendici da A a P, contiene dettagli di regole, regole che si applicano a particolari tipi di regata, e regole che riguardano solamente un numero ridotto di concorrenti o ufficiali di regata.

Revisione Le regole di regata sono riviste e pubblicate ogni quattro anni dalla International Sailing Federation (ISAF), l'autorità internazionale per questo sport. La presente edizione entra in vigore il 1 Gennaio 2009, (...).Non sono previste modifiche prima del 2013, ma qualsiasi modifica ritenuta urgente prima di tale data, sarà resa nota attraverso le autorità nazionali e pubblicata sul sito web dell'ISAF

PRINCIPIO DI BASE COMPORTAMENTO SPORTIVO E LE REGOLE

I concorrenti nello sport velico sono soggetti ad un insieme di regole che sono tenuti ad osservare ed a far rispettare. Un principio fondamentale di comportamento sportivo è che, quando concorrenti infrangono una regola, essi dovranno eseguire prontamente una penalità, che può essere il ritirarsi.

REGOLE FONDAMENTALI

1 SICUREZZA

1.1 Aiutare Chi è in Pericolo

Una barca o un concorrente deve dare tutto l'aiuto possibile ad ogni persona o mezzo in pericolo.

2. CORRETTO NAVIGARE

Una barca ed il suo proprietario devono gareggiare nel rispetto dei principi riconosciuti di sportività e correttezza. Una barca può essere penalizzata a norma di questa regola soltanto se risulta chiaramente che detti principi sono stati violati. Una squalifica in base a questa regola non potrà essere scartata dai punteggi della serie di prove della barca.

*Per quanto ci riguarda è vietato: **Timonellare, Tonneggiare, Remare** o altre **Furbate** che non dia velocità attraverso le Vele. Nei bordi di poppa la pala del timone deve essere sempre giù. (Vedi regola 42.)*

Chi non ottempererà a queste norme sarà sottoposto a giudizio del Comitato di Regata.

3. ACCETTAZIONE DELLE REGOLE

Nel partecipare ad una regata svolta con le presenti regole ogni concorrente e proprietario di barca acconsente:

- (a) ad assoggettarsi alle presenti regole;
- (b) ad accettare le penalizzazioni inflitte e ogni altra azione assunta in base alle regole.

4. DECISIONE DI PARTECIPARE ALLA REGATA

La responsabilità della decisione di una barca di partecipare a una regata o di rimanere in regata è solo sua.

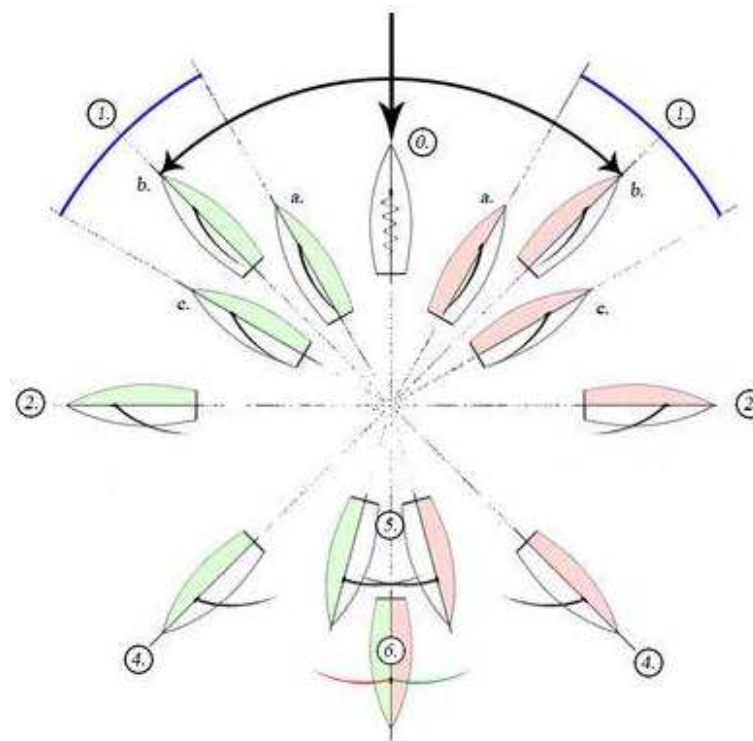
DEFINIZIONI

Un termine usato come sotto stabilito è presentato in corsivo o, nei preamboli, in corsivo neretto.

Abbattuta/Strambata - Uno yacht inizia l'**abbattuta** (strambata) dal momento in cui, col vento in poppa, la base della sua randa taglia la linea mediana dello yacht, e termina l'**abbattuta** quando la randa si è riempita sull'altro **bordo**

Al vento Vedi **Sottovento, al vento.**

Andature



0-Angolo morto 1-Bolina 2-Traverso 4-Lasco 5-Granlasco
6-Poppa o fil di ruota

Annullamento Una regata che il Comitato di Regata *annulla*, è nulla ma può essere ripetuta.

Arrivo Una barca *arriva* quando qualsiasi parte del suo scafo, attrezzatura o equipaggio, in posizione normale, taglia la linea di arrivo in direzione del percorso.

Boa E' un oggetto che le istruzioni di regata stabiliscono che una barca debba lasciare da una parte prescritta. Il cavo dell'ancora o un oggetto attaccato temporaneamente o casualmente ad una *boa* non è parte di essa.

Bolina - Uno yacht è di **bolina** quando **naviga a vela** cercando di guadagnare al vento nel modo più vantaggioso

Differire Una regata *differita* è ritardata prima della sua partenza prevista ma successivamente può essere fatta partire o venire *annullata*.

Giusta rotta Una rotta che una barca vorrebbe seguire per *arrivare* più presto possibile in assenza di altre imbarcazioni alle quali ci si riferisce nella regola usando questo termine. Una barca non ha *giusta rotta* prima del suo segnale di partenza

Ingaggio Vedi **Liberò dalla poppa, libero dalla prua, ingaggio.**

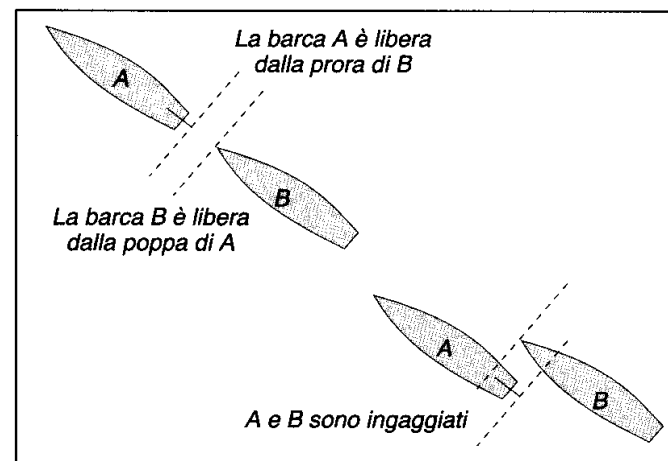
In regata Una barca è *in regata* dal suo segnale preparatorio fino a quando *arriva* e libera la linea di arrivo e le *boe*, o si ritira, o fino a quando il comitato di regata segnali un richiamo generale, un *differimento* o un *annullamento*.

Interruzione - Annullamento - Una regata **interrotta** è quella dichiarata nulla dal comitato di regata in qualunque momento dopo il segnale di partenza, e che può essere nuovamente disputata a discrezione del comitato di regata.

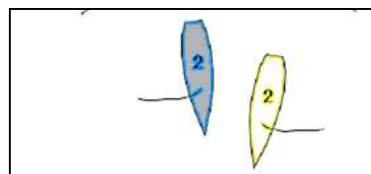
Liberò dalla poppa, libero dalla prua; ingaggio Una barca è *libera dalla poppa* di un'altra quando il suo scafo ed attrezzatura in posizione normale sono dietro una linea perpendicolare all'asse dello scafo passante per il punto più a poppavia dello scafo e dell'attrezzatura dell'altra imbarcazione in posizione normale. L'altra barca è *libera dalla*

prua. Esse sono *ingaggiate* quando nessuna delle due è *libera dalla poppa*. Tuttavia, esse sono anche *ingaggiate* quando una barca tra di loro *ingaggia* entrambe.

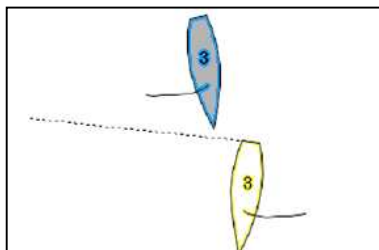
Questi termini si applicano sempre a barche sulle stesse *mure*. Non si applicano a barche su *mure* opposte salvo che si applichi la regola 18 (spazio alla boa) o che entrambe le barche stiano navigando oltre novanta gradi dal vento reale.



In posizione 1 le barche sono ingaggiate.

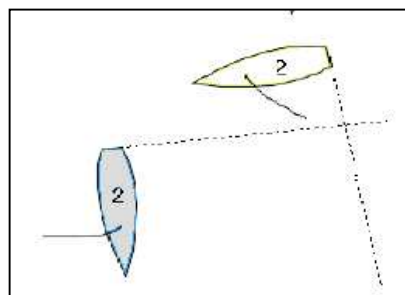
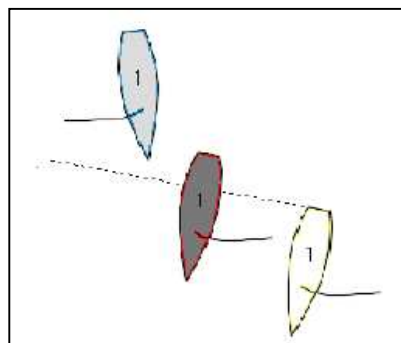


In posizione 2 le barche sono ingaggiate



In posizione 3 grigio è libero dalla poppa di bianco e bianco è libero dalla prora di grigio.

Nel trio di barche "1" bianco e grigio sarebbero liberi ma, nero nel mezzo, ingaggia tutti e tre.



Nella coppia 2 bianco è libero dalla poppa di grigio e grigio è libero dalla prora di bianco.

Mure a dritta, mure a sinistra Una barca si trova con le *mure*, a *dritta* o a *sinistra* a seconda del suo lato *al vento*.

Navigare a Vela - Uno yacht **naviga a vela** quando sfrutta solamente il vento e l'acqua per aumentare, mantenere o diminuire la sua velocità, ed il suo equipaggio regola l'assetto delle vele e dello scafo e compie altri atti di abilità marinara.

Orzata - Modifica di rotta verso il vento.

Ostacolo E' un oggetto che una barca non possa evitare senza cambiare sostanzialmente la sua rotta quando essa naviga direttamente nella sua direzione ad una sua lunghezza fuori tutto da esso. Un *ostacolo* è anche un oggetto che può essere passato in sicurezza da una sola parte o un'area stabilita dalle Istruzioni di regata. Ciò nonostante una barca *in regata* non è un *ostacolo* per le altre barche, a meno che esse non debbano *tenersi discoste* da essa, darle *spazio* o *spazio alla boa* oppure evitarla quando si applica la regola 22. Un mezzo in navigazione, inclusa una barca *in regata*, non è mai un *ostacolo* continuo.

Partenza Una barca *parte* quando, essendo stata completamente nella parte di preparrenza della linea di partenza al o dopo il suo segnale di partenza, ed avendo ottemperato alla regola 30.1 quando in vigore, qualsiasi parte del suo scafo, attrezzatura o equipaggio taglia la linea di partenza in direzione della prima *boa*.

Poggiata - Modifica della rotta per allargarsi dalla direzione del vento fino a quando ha inizio l'**abbattuta**.

Protesta Un'asserzione ai sensi della regola 61.2 che una barca ha infranto una *regola*, fatta da una barca, un comitato di regata.

Raggiungere Una barca sta *raggiungendo* una *boa* quando si trova in una posizione per passarla al vento e lasciarla dalla parte richiesta senza cambiare *mure*.

Regola

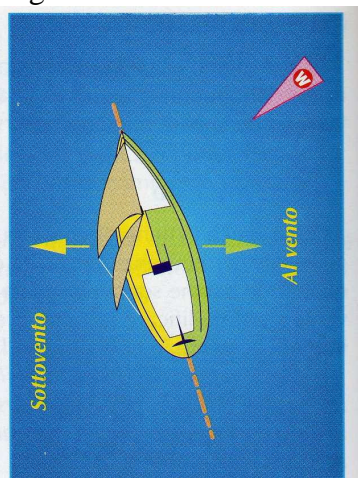
(a) Le regole di questo libro, incluse le Definizioni, l'Introduzione, i preamboli e le norme delle relative appendici, ma esclusi i titoli.

Soppressione - Una regata **soppressa** è quella che il comitato di regata decide di non far più disputare in seguito.

Sottovento ed al vento Il lato *sottovento* di una barca è quello che si trova o, se la barca ha la prora *al vento*, si trovava più lontano dalla direzione del vento. Ciò nonostante, navigando in strapoggia o direttamente in poppa, il lato *sottovento* è quello dove si trova la randa di maestra. L'altro lato è il lato *al vento*. Quando due barche sono *ingaggiate* sulle stesse *mure*, quella sul lato *sottovento* dell'altra è la barca *sottovento*. L'altra è la barca *al vento*.

Sottovento e al vento

Il lato sottovento di una barca è quello che si trova più lontano dalla direzione di arrivo del vento (o che vi si trovava, se la barca ha la prora al vento). Ciò nonostante, navigando al gran lasco in posizione di «strapoggia» o in poppa netta, il lato sottovento è quello dove si trova la randa di maestra. L'altro lato è il lato al vento. Quando due barche sono ingaggiate sulle stesse mure, quella sul lato sottovento dell'altra è la barca sottovento. L'altra è la barca al vento.



Il lato sottovento di una barca è quello dove essa porta la randa. Il lato opposto è il lato al vento.

Spazio E' lo spazio necessario ad una barca nelle condizioni del momento per manovrare prontamente in maniera marinaresca

Spazio alla Boa Spazio necessario ad una barca per navigare verso la *boa*, e poi lo spazio per seguire la propria *giusta rotta* mentre si trova alla *boa*. Comunque, *spazio alla boa* non include lo spazio per virare a meno che la barca sia *ingaggiata sopravvento* ed all'interno della barca obbligata a dare *spazio alla boa*.

Sui bordi - Uno yacht è **sui bordi** quando non sta **virando** od **abbattendo**. Uno yacht trovasi con **mure a dritta** o con **mure a sinistra** a seconda dei suo rispettivo lato al **vento** (il poppa fa riferimento il boma).

Tenersi discosta Una barca *si tiene discosta* da un'altra se quest'ultima può proseguire la sua rotta senza necessità di effettuare manovre per evitarla e, quando le barche sono *ingaggiate* sulle stesse *mure*, se la barca *sottovento* può modificare la rotta in entrambe le direzioni senza entrare immediatamente in contatto con la barca *al vento*.

Zona L'area attorno alla *boa* entro una distanza di tre lunghezze di scafo della barca ad essa più vicina. Una barca si trova nella *zona* quando qualsiasi parte del suo scafo è nella *zona*.

Virata - Uno yacht sta **virando** dal momento in cui esso è oltre la posizione di prua al vento, finché non ha **poggiato** fino ad una rotta di **bolina**.

.

.

COMITATO DI REGATA E COMITATO DI PROTESTA

Saranno composti dal Comandante di ogni equipaggio ed avranno i seguenti compiti:

1. Definizione date delle Regate
2. Definizione orari inizio Regate
3. Riunione prima di ogni regata per le ultime Novità
4. Discutere su eventuali reclami e prendere decisioni come: Squalifiche e Penalizzazioni

Nota: *Squalifica*, equivale a zero punti; *Penalizzazione*, dipende dalla gravità dell'errore, verranno tolti dei punti.

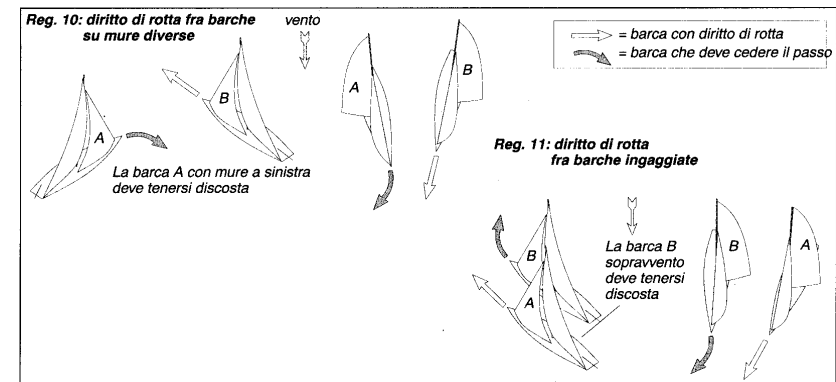
PARTE 2

SEZIONE A DIRITTI DI ROTTA

Una barca ha diritto di rotta quando un'altra barca è obbligata a **tenersi discosta** da essa. Comunque, alcune regole delle Sezioni B, C e D limitano le azioni di una barca con diritto di rotta.

10 SU MURE DIFFERENTI

Quando le barche sono su mure differenti, una barca con *mure a sinistra* deve *tenersi discosta* da una barca con le *mure a dritta*.

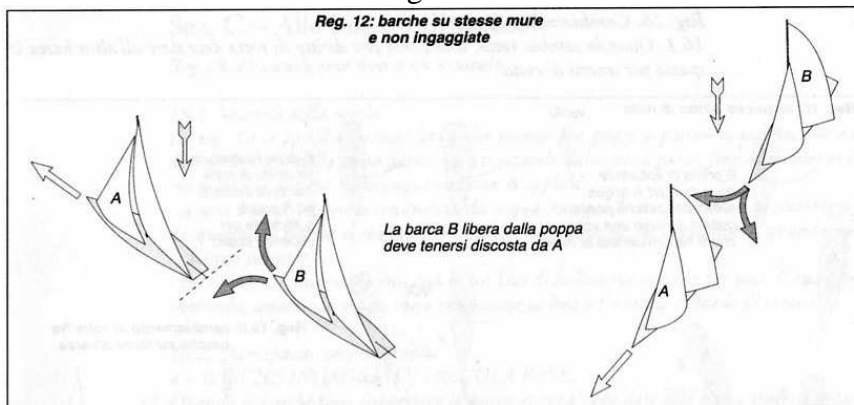


11 SULLE STESSE MURE, INGAGGIATE

Quando le barche sono sulle stesse *mure* ed *ingaggiate*, una barca *al vento* deve *tenersi discosta* da una barca *sottovento*.

12 SULLE STESSE MURE, NON INGAGGIATE

Quando le barche sono sulle stesse *mure* e non *ingaggiate*, una barca *libera dalla poppa* deve *tenersi discosta* da una barca *libera dalla prua*.



8.3 - Barche su stesse mure e non ingaggiate

13 MENTRE SI STA VIRANDO

Dopo aver passata la posizione di prua al vento, una barca deve *tenersi discosta* dalle altre barche fino a quando non si mette su una rotta di bolina stretta. Durante questo tempo non si applicano le regole 10, 11 e 12. Se due barche sono soggette nello stesso tempo a questa regola, quella a sinistra dell'altra o quella a poppa deve *tenersi discosta*.

**SEZIONE B
LIMITAZIONI GENERALI**

14 EVITARE CONTATTI

Una barca deve evitare il contatto con un'altra barca se ciò è ragionevolmente possibile. Comunque una barca con diritto di rotta o avente diritto a *spazio* o a *spazio alla boa*
 (a) non occorre che agisca per evitare un contatto fino a che non è chiaro che l'altra non si sta *tenendo discosta* o non sta dando *spazio* o *spazio alla boa*, e
 (b) non deve essere penalizzata in forza di questa regola, salvo che vi sia un contatto che causi danni o lesioni.

15 ACQUISIRE IL DIRITTO DI ROTTA

Quando una barca acquisisce il diritto di rotta, essa deve inizialmente dare all'altra barca lo *spazio* per *tenersi discosta*, a meno che non acquisisca tale diritto a causa di azioni dell'altra barca.

16 CAMBIAMENTO DI ROTTA

16.1 Quando cambia rotta, una barca con diritto di rotta deve dare all'altra barca lo *spazio* per *tenersi discosta*.
16.2 Inoltre, quando dopo il segnale di partenza una barca con le *mure a sinistra* si sta *tenendo discosta* navigando per passare di poppa ad una barca con le *mure a dritta*, la barca con le *mure a dritta* non deve modificare la propria rotta se, in conseguenza a ciò, la barca con le *mure a sinistra* debba immediatamente cambiare rotta per continuare a *tenersi discosta*.

17 SULLE STESSE MURE; GIUSTA ROTTA

Se una barca libera dalla poppa diventa ingaggiata entro due sue lunghezze *sottovento* a una barca sulle stesse *mure*, essa non deve navigare sopra la propria *giusta rotta* per tutto il tempo in cui esse rimangono sulle stesse *mure* ed *ingaggiate* entro tale distanza, salvo che essa, facendo ciò, passi prontamente a poppa dell'altra barca. Questa regola non si applica se *l'ingaggio* inizia mentre la barca *al vento* è obbligata dalla regola 13 a *tenersi discosta*.

SEZIONE C

ALLE BOE ED AGLI OSTACOLI

Le regole della Sezione C non si applicano ad una **boa** di partenza circondata da acque navigabili o al suo cavo di ormeggio dal momento in cui le barche si stanno avvicinando ad essi per **partire** sino a quando li hanno passati. Quando si applica la regola 20, non si applicano le regole 18 e 19.

18 SPAZIO ALLA BOA

18.1 Quando si applica la Regola 18

La regola 18 si applica tra barche quando esse sono obbligate a lasciare una *boa* dalla stessa parte ed almeno una di esse si trova nella *zona*.
Comunque la regola non si applica

- (a) tra barche su *mure* opposte su un bordo di bolina,
- (b) tra barche su *mure* opposte quando la *giusta rotta* alla *boa* per una di esse, ma non per entrambe, sia virare,
- (c) tra una barca che si avvicina a una *boa* ed una che la sta lasciando, o
- (d) se la *boa* è un *ostacolo continuo*, nel qual caso si applica la regola 19.

18.2 Dare Spazio alla Boa

(a) Quando le barche sono *ingaggiate* la barca esterna deve dare alla barca interna *spazio alla boa*, a meno che si applichi la regola 18.2(b).

(b) Se le barche sono *ingaggiate* quando la prima di esse raggiunge la *zona*, la barca esterna in quel momento deve, da allora, dare alla barca interna *spazio alla boa*. Se una barca è *libera dalla prua* quando essa raggiunge la *zona*, la barca *libera dalla poppa* in quel momento deve, da allora, dare ad essa *spazio alla boa*.

(c) Quando una barca è obbligata a dare *spazio alla boa* per la regola 18.2(b), essa deve continuare a farlo anche se in seguito l'*ingaggio* viene interrotto o inizia un nuovo *ingaggio*. Comunque, se una delle barche oltrepassa la posizione di prua al vento o se la barca con diritto di *spazio alla boa* lascia la *zona*, cessa l'applicazione della regola 18.2(b).

(d) Se vi è un ragionevole dubbio che una barca abbia ottenuto o interrotto un *ingaggio* in tempo, si dovrà presumere che non lo abbia fatto.

(e) Se una barca da *libera dalla poppa* ottiene un *ingaggio* all'interno e, dal momento in cui l'*ingaggio* inizia, la barca esterna non ha potuto dare *spazio alla boa*, essa non è obbligata a darlo.

18.3 Virare Quando ci si Avvicina ad una Boa

Se due barche si stavano avvicinando ad una *boa* su *mure* opposte ed una di esse cambia *mure* divenendo, di conseguenza, soggetta alla regola 13 entro la *zona* mentre l'altra barca *sta raggiungendo* la *boa*, da quel momento, la regola 18.2 non si applica. La barca che ha cambiato *mure*

- (a) non deve costringere l'altra barca a navigare sopra la bolina stretta per evitarla, né impedire all'altra barca di passare la *boa* dalla parte prescritta, e
- (b) deve dare *spazio alla boa* se l'altra barca diviene *ingaggiata* al suo interno.

18.4 Abbattere

Quando una barca con diritto di rotta *ingaggiata* all'interno deve abbattere alla *boa* per prendere la sua *giusta rotta*, essa non deve, sino a quando non ha abbattuto, navigare più distante dalla *boa* di quanto occorra per seguire quella rotta. La Regola 18.4 non si applica ad una *boa* del cancello.

18.5 Esenzioni

Quando una barca sta usufruendo dello *spazio alla boa* cui ha diritto, essa sarà esentata

- (a) se essa infrange una regola della Sezione A, in conseguenza del fatto che l'altra barca ha mancato di darle *spazio alla boa*, o
- (b) se essa infrange una regola della Sezione A o la regola 15 o 16 mentre gira la *boa* sulla sua *giusta rotta*.

19 SPAZIO PER PASSARE UN OSTACOLO

19.1 Quando si Applica la Regola 19

La regola 19 si applica tra barche ad un *ostacolo* eccetto quando esso è anche una *boa* che le barche sono obbligate a lasciare dalla stessa parte.

Comunque, ad un *ostacolo* continuo, si applica sempre la regola 19 e non la regola 18 (SPAZIO ALLA BOA).

19.2 Dare Spazio ad un Ostacolo

- (a) Una barca con diritto di rotta può scegliere di passare un *ostacolo* da qualsiasi parte.
- (b) Quando le barche sono *ingaggiate* la barca esterna deve dare alla barca interna *spazio* tra essa e l'*ostacolo*, a meno che essa sia stata impossibilitata a farlo dal momento in cui l'*ingaggio* è iniziato.

(c) Mentre le barche stanno passando un *ostacolo* continuo, se una barca che era *libera dalla poppa* ed obbligata a *tenersi discosta* diviene *ingaggiata* tra l'altra barca e l'*ostacolo* e non c'è *spazio* per essa per passare tra questi, nel momento in cui *l'ingaggio* inizia, essa non ha diritto di *spazio* per la regola 19.2(b)(dare spazio ad un ostacolo). Mentre le barche restano *ingaggiate*, essa deve *tenersi discosta* e non si applicano le regole 10 (diritto di rotta su mure differenti) e 11 (diritto di rotta sulle stesse mure ed ingaggiate).

20 SPAZIO PER VIRARE AD UN OSTACOLO

20.1 Richiamare e Rispondere

Avvicinandosi ad un *ostacolo*, una barca che navighi di bolina stretta o oltre può chiamare *spazio* per virare ed evitare un'altra barca sulle stesse *mure*. Dopo che una barca ha fatto un richiamo essa deve dare alla barca richiamata il tempo per rispondere;

(b) la barca richiamata deve rispondere o virando al più presto possibile, o replicando immediatamente "vira tu" e dare subito alla barca richiamante *spazio* per virare e per evitarla; e

(c) quando la barca richiamata risponde, la barca richiamante deve virare al più presto possibile.

20.2 Esenzioni

Quando una barca sta usufruendo dello *spazio* al quale essa ha diritto per la regola 20.1(b), essa sarà esentata se infrange una regola della Sezione A o la regola 15 o 16.

20.3 Quando non si Deve Richiamare

Una barca non deve richiamare a meno che ragioni di sicurezza richiedano ad essa di fare una sostanziale modifica di rotta per evitare l'*ostacolo*. Inoltre, essa non deve richiamare se l'*ostacolo* è una *boa* che la barca richiamata sta *raggiungendo*.

SEZIONE D ALTRE REGOLE

Quando tra due barche si applica la regola 21 o 22 non sono in vigore le regole della Sezione A.

21 ERRORI DI PARTENZA; ESEGUIRE PENALITÀ; MUOVERSI ALL'INDIETRO

21.1 Una barca che naviga in direzione del lato di pre-partenza della linea di partenza o di uno dei suoi prolungamenti dopo il suo segnale di partenza per partire o per adempiere alla regola 30.1 deve *tenersi discosta* da una barca che non stia facendo altrettanto, fino a quando non sarà completamente nella parte di pre-partenza.

21.2 Una barca che sta eseguendo una penalità deve *tenersi discosta* da una barca che non lo sta facendo.

21.3 Una barca che si muove all'indietro scontrando una vela deve *tenersi discosta* da una barca che non lo sta facendo.

22 BARCA ROVESCATA, ALL'ANCORA O INCAGLIATA; CHE PRESTA SOCCORSO

Ove possibile, una barca deve evitare una barca che si è rovesciata o che non ha ripreso il controllo dopo la scuffia, che si trova all'ancora o incagliata, o che sta cercando di soccorrere una persona o un naviglio in pericolo. Una barca è rovesciata quando la sua testa d'albero è in acqua.

23 INTERFERENZA CON UN'ALTRA BARCA

23.1 Se è ragionevolmente possibile, una barca che non è *in regata* non deve interferire con una barca che è *in regata*.

23.2 Eccetto quando sta navigando sulla sua *giusta rotta*, una barca non dovrà interferire con una barca che sta eseguendo una penalità o che sta navigando su un altro lato.

PARTE 3

CONDUZIONE DI UNA REGATA

28 COMPIMENTO DEL PERCORSO

LINEE DI PARTENZA ED ARRIVO

La linea di **Partenza** ha origine dalla boa e passa per il gavitello. La partenza avverrà sempre oltre il gavitello, possibilmente di bolina. Il senso di regata verrà stabilito prima dei cinque minuti dalla barca che dà, tramite la tromba, la partenza la quale deve comunicarlo a tutte le altre barche e assicurarsi che tutti abbiano capito.

La linea di **Arrivo** sarà fra il gavitello e la boa che sono serviti per la partenza.

NOTA GENERALE

Stabilito, dal Comitato, che la Regata si effettua, l'equipaggio che decide di rinunciare prenderà un punto.

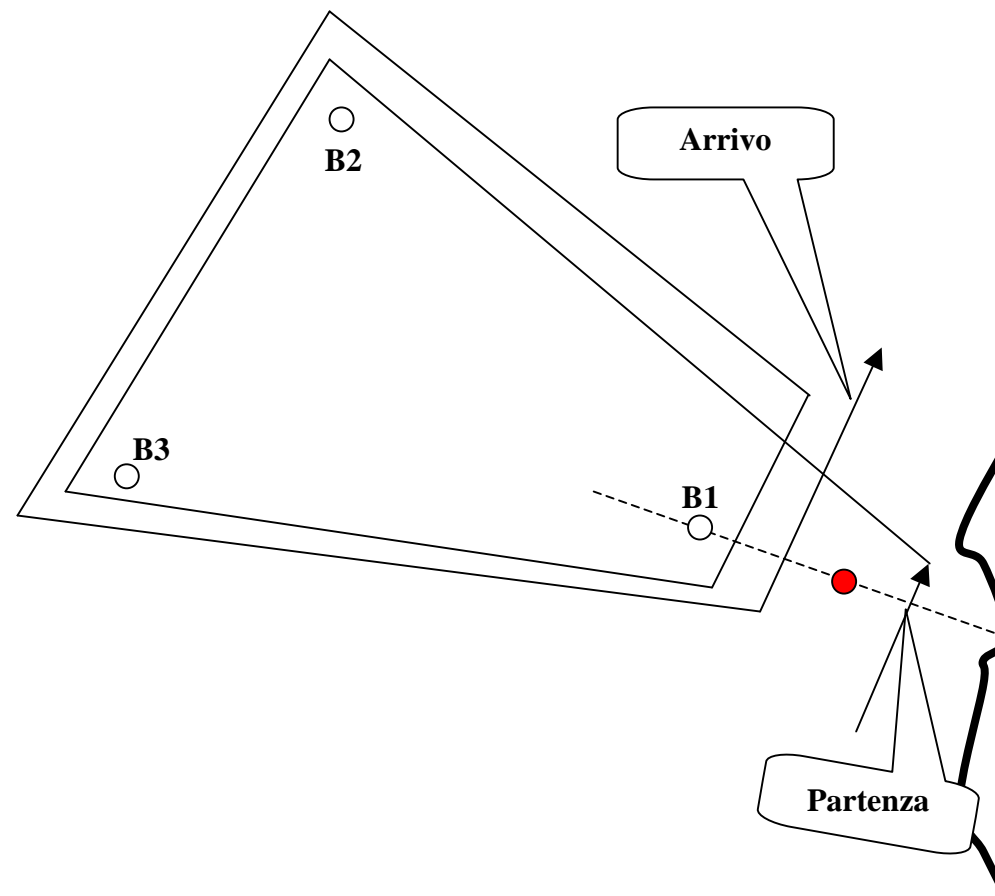
Dopo il segnale di partenza il Responsabile di Regata (consultandosi, se possibile, con altri componenti del Comitato) potrà:

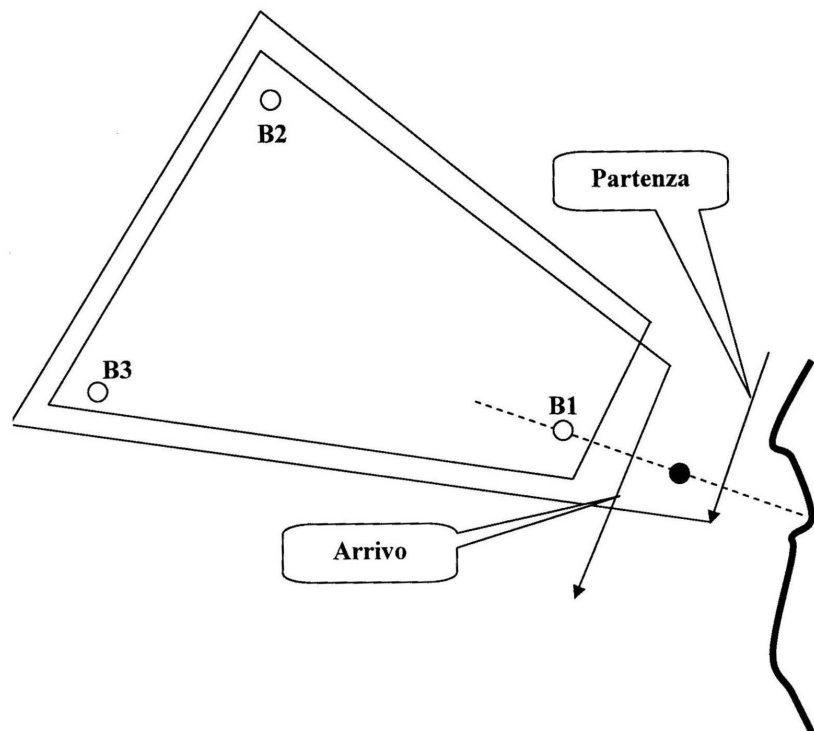
- a) **interrompere** e ripetere la regata quando vi è un errore della procedura di partenza
- b) **interrompere** o **sopprimere** la regata:
 - 1) a causa di maltempo, o
 - 2) a causa di vento insufficiente che renda improbabile di finire entro il tempo limite, o
 - 3) perché una **boa** si è spostata o è mancante, o
 - 4) per qualunque altra ragione che pregiudichi la sicurezza o la regolarità della competizione.

Per segnalare l'interruzione e/o la soppressione di regata il Responsabile di Regata potrà utilizzare una tromba, un fischietto, la voce od altro mezzo a sua disposizione.

L'interruzione potrà avvenire in caso di : Scuffia; Perdita Equipaggio; Disalberamento o altri gravi motivi che rendano necessario l'intervento di altri equipaggi. In caso di altre avarie non è prevista l'interruzione della regata.

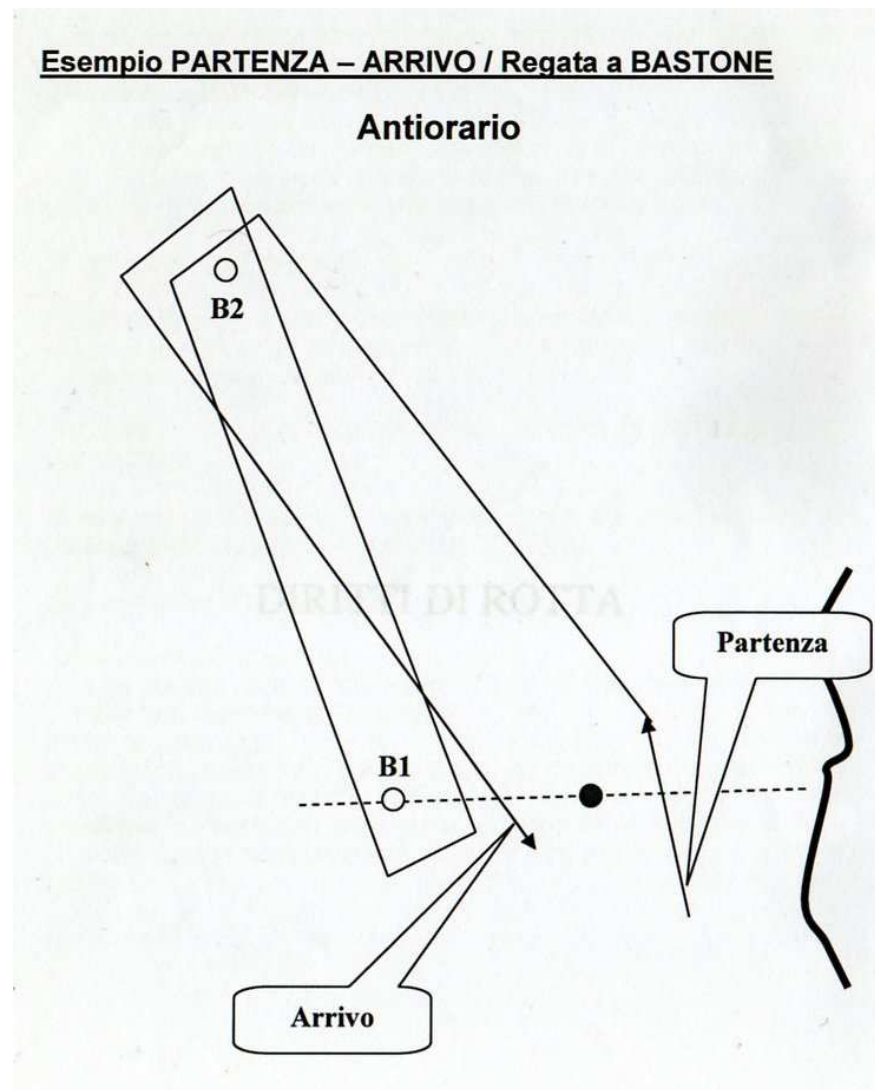
Esempio PARTENZA – ARRIVO / Regata a TRIANGOLO antiorario



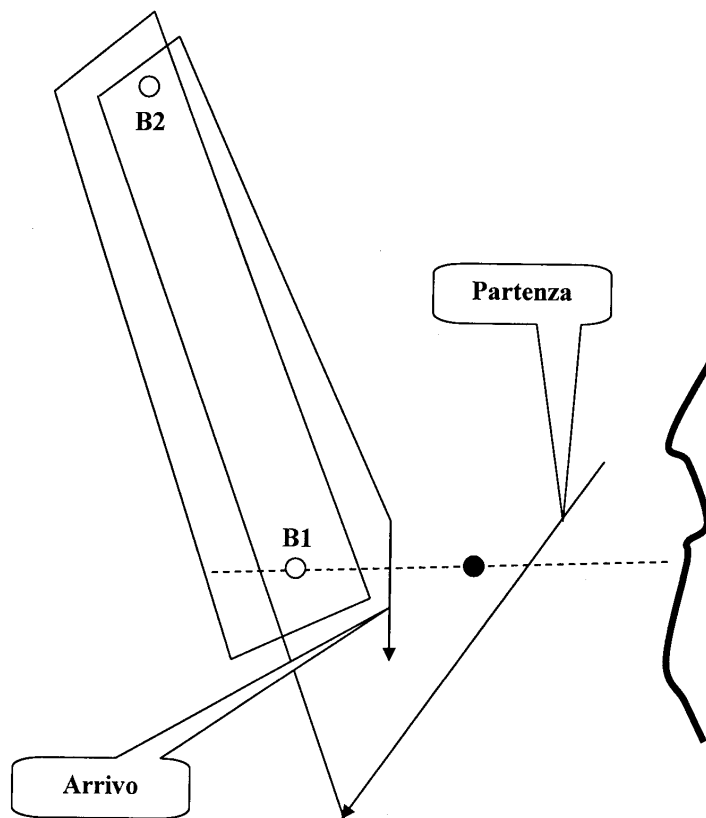


Esempio PARTENZA – ARRIVO / Regata a BASTONE

Antiorario



Orario



PARTENZA

All'orario stabilito un primo segnale acustico indicherà 5 minuti alla partenza. Fra il primo e il secondo segnale acustico una imbarcazione può passare la linea di partenza e può rientrare quando vuole, in questo caso valgono le regole di precedenza. Dopo il secondo segnale acustico, che indica 1 minuto alla partenza, non si potrà superare la linea di partenza. In caso una imbarcazione passi accidentalmente la linea di partenza dovrà rientrare possibilmente prima del segnale di partenza. In caso di incrocio con altre imbarcazioni dovrà SEMPRE dare la precedenza. In qualunque caso per partire dovrà rientrare all'interno della zona di partenza riattraversando completamente la linea di partenza.

Un terzo segnale acustico indicherà la partenza. In caso venga toccata una boa prima del terzo segnale non si avrà penalità.

Nel caso una imbarcazione tocchi accidentalmente una boa di partenza dopo il terzo segnale dovrà fare un giro di 360' intorno ad essa ed in caso di incrocio dare sempre la precedenza.

Dopo il secondo segnale, ovvero nell'ultimo minuto, è vietato fileggiare o mettersi in cappa.

La partenza non verrà data se il vento supera i 12 nodi o per altri motivi di sicurezza.

Nel caso in cui una barca decida di non partire o si ritira prenderà 1 punto

28.1 Una barca deve *partire*, lasciare nell'ordine esatto ogni *boa* dalla parte prescritta, ed *arrivare*, in modo che un filo rappresentante il suo percorso dopo la *partenza* e sino all'*arrivo* quando tesato

(a) passi ogni *boa* dalla parte prescritta

(b) passi tra le *boe* di un cancello dalla direzione della *boa* precedente
Essa può correggere ogni errore per conformarsi a questa regola. Dopo essere *arrivata*, non è obbligata ad attraversare completamente la linea d'arrivo.

28.2 Una barca può lasciare da qualsiasi parte una *boa* che non inizi, delimiti o termini il lato sul quale essa si trova. Essa deve, comunque, lasciare una *boa* di partenza dalla parte prescritta quando la barca si sta avvicinando alla linea di partenza dal suo lato di pre-partenza per *partire*.

29 RICHIAMI

Una barca che ha toccato una boa deve fare un giro di 360° intorno ad essa. Durante la manovra in caso di incrocio con altre imbarcazioni dovrà dare sempre la precedenza.

32 RIDUZIONE DEL PERCORSO O ANNULLAMENTO DOPO LA PARTENZA

32.1 Dopo il segnale di partenza il responsabile di regata può ridurre il percorso (in caso di riduzione di percorso bisogna che tutte le barche vengano avvertite), o *annullare* la prova (con cinque segnali acustici), com'è più appropriato

- (a) a causa d'un errore nella procedura di partenza,
- (b) a causa di maltempo,
- (c) a causa di vento insufficiente che renda improbabile l'*arrivo* di qualsiasi barca entro il tempo limite,
- (d) perché una *boa* manca o è fuori dalla sua posizione, oppure (e) per qualsiasi altra ragione che pregiudichi direttamente la sicurezza o la regolarità della competizione oppure potrà ridurre il percorso in modo che le altre prove in programma possano essere corse. Comunque, dopo che una barca ha compiuto il percorso ed è *arrivata* entro il tempo limite qualora sia previsto, il comitato di regata non dovrà *annullare* la prova senza averne attentamente valutato le conseguenze nei riguardi di tutte le barche nella prova o nella serie.

35 TEMPO LIMITE E PUNTEGGI

Se una barca compie il percorso come prescritto dalla regola 28.1 ed *arriva* entro il tempo limite, se stabilito, tutte le barche che *arrivano* devono essere classificate nella loro posizione di arrivo a meno che la regata venga *annullata*. Se nessuna barca *arriva* entro il tempo limite, il comitato di regata deve *annullare* la regata.

PUNTEGGI

Differenza di due punti fra il primo e il secondo, quindi a scalare di un punto fino all'ultimo.

Esempio con 5 barche: punti 6 - 4 - 3 - 2 - 1 da cui si parte sempre anche se le barche sono meno di 5.

In caso di parità di punteggio vincerà chi ha ottenuto più primi posti.

In caso di ulteriore parità vincerà chi ha ottenuto più secondi posti, ecc.

In caso di soppressione di regate varrà il punteggio fino allora ottenuto.

Nel caso in cui una barca decida di non partire o si ritira prenderà 1 punto

SANZIONI

In caso di non osservanza di qualsiasi regola accettata dal Comitato di Regata alla prima penalità si dimezzerà il punteggio acquisito, alla seconda verrà retrocesso all'ultimo posto.

PARTE 4

ALTRI OBBLIGHI QUANDO IN REGATA

Le regole della Parte 4 si applicano solamente alle barche che sono in regata.

41 AIUTO DA PARTE DI TERZI

Una barca non deve ricevere aiuto da una fonte esterna, ad eccezione di:

- (a) aiuto per un membro dell'equipaggio ammalato o abbia subito lesioni;
- (b) dopo una collisione, aiuto dall'equipaggio dell'altra barca al fine di liberare le barche;
- (c) aiuto nella forma di informazioni che sono liberamente disponibili a tutte le barche;
- (d) informazioni non richieste da una fonte disinteressata, che può anche essere un'altra barca nella medesima regata.

42 PROPULSIONE

42.1 Regola fondamentale

Tranne quando è permesso dalla regola 42.3 o dalla regola 45, una barca deve competere soltanto usando il vento e l'acqua per aumentare, mantenere o diminuire la sua velocità. Il suo equipaggio può regolare l'assetto delle vele e dello scafo e compiere altre azioni d'arte marinaresca, ma non deve muovere il corpo in altro modo per dare propulsione alla barca.

42.2 Azioni vietate

Senza limitare l'applicazione della regola 42.1 sono proibite le seguenti azioni:

- (a) pompaggio: ripetuti sventagliamenti di qualsiasi vela sia mediante cazzate e allascate della vela sia mediante un movimento del corpo verticale o trasversale allo scafo.
- (b) rollio: ripetute rollate della barca ottenute:
 - (1) dal movimento del corpo;
 - (2) da ripetuti aggiustamenti delle vele o della deriva, o
 - (3) dal governo della barca;
- (c) spinta: improvviso movimento del corpo in avanti, interrotto bruscamente;

(d) timonare: (timonella) movimento ripetuto del timone che sia fatto con forza, o che serva a far avanzare la barca, o ne impedisca il movimento all'indietro;

(e) ripetute virate o abbattute non correlate a cambiamenti del vento o a ragioni tattiche.

(f) **nei bordi di poppa la pala del timone deve essere sempre giù.**

42.3 Eccezioni

(a) Una barca può essere fatta rollare al fine di agevolarne il governo;

(b) L'equipaggio d'una barca può muovere i propri corpi per esagerare il rollio che facilita il governo della barca durante una virata o un'abbattuta, a condizione che, appena completata la virata o l'abbattuta, la velocità della barca non risulti maggiore di quella che sarebbe stata in mancanza della virata o dell'abbattuta.

(c) Tranne quando si è di bolina ed è possibile il "surfing" (rapida accelerazione scendendo sul lato sottovento di un'onda) o la planata, l'equipaggio della barca può cazzare la scotta e la ritenuta di qualsiasi vela allo scopo di dare inizio al surfing o alla planata, ma soltanto una volta per ogni onda o raffica di vento.

(d) Quando una barca è più all'orza rispetto alla bolina stretta, ed è ferma o si muove lentamente, essa potrà timonare per portarsi su di una rotta di bolina stretta.

(e) Una barca può ridurre la sua velocità muovendo ripetutamente il timone.

(f) Qualsiasi mezzo di propulsione può essere usato per dare aiuto a una persona o ad un altro naviglio in pericolo.

(g) Per liberarsi da un incagliamento o da una collisione con un'altra barca od oggetto, una barca può usare la forza applicata dall'equipaggio dell'una o dell'altra barca ed ogni congegno che non sia un motore per la propulsione.

(h) Le Istruzioni di Regata possono, in circostanze specificate, consentire propulsione utilizzando un motore o qualunque altro metodo a condizione che la barca non ottenga un significativo vantaggio nella prova.

INGAGGIO IN BOA

Quando vi è meno di tre lunghezze barca dalla boa tra la prua della prima barca e la boa.

DOPPIAGGI

In caso di incrocio fra una barca ed una doppiata, la doppiata dovrà dare sempre la precedenza, pena la squalifica.

La barca doppiata inoltre non dovrà mai sventare o creare altri tipi di ostacoli all'altra barca, pena la squalifica.

TOCCARE UNA BOA

Una barca che ha toccato una boa deve fare un giro di 360° intorno ad essa. Durante la manovra in caso di incrocio con altre imbarcazioni dovrà dare sempre la precedenza.

COPPA DEI LAGHI

Barche:	tra tutte quelle a disposizione
Tipo regata:	Bastoni, triangoli e/o percorsi naturali a scelta di chi è presente.
Partecipanti:	Possono partecipare tutti gli iscritti e chi vuole provare la vela, promozionale.
Equipaggi:	Decisi giornalmente. Ogni due Regate verranno cambiate barche ed equipaggi.
Luogo:	Iseo, fino a che non si trovi altro luogo che offra gli stessi vantaggi.
Assegnazione barche:	Dovranno ruotare: una persona non può avere la stessa barca per più di due giornate delle prime tre. Il Week End azzera tutto, ma uno non potrà avere la stessa barca per più di due turni.
Numero regate:	Tempo permettendo quelle decise.
Percorso:	Si usano boe locali, le nostre o il lago (es.: girare intorno all'isolotto oppure da una sponda all'altra ecc.)
Partenza:	Data nella stessa giornata dalla stessa barca.
Punteggi:	6-4-3-2-1.
Durata regata:	Massimo due ore. (Regata Annullata). Fa testo la prima barca arrivata e non sono considerati i 5 minuti della partenza.
Classifica:	Individuale, sommerà i punteggi ottenuti ogni giornata. Darà il Campione della "Coppa dei Laghi" a cui verrà assegnata la MAGLIA LILLA.
Regole:	Valgono quelle normalmente in vigore
Disputa:	Annuale
Periodo:	Primavera, estate e primo autunno.
Timonaggio:	Diviso equamente dall'equipaggio che ha un numero variabile da due a quattro. Ogni equipaggio deciderà la sequenza che riterrà più opportuna..
Numero giornate:	Stabilito annualmente.

GIARA'S CUP

Barche:	Tutte (Flying, Pellicani, Promenade, Caravelle, Tridente, 470, Finn, ecc)
Tipo regata:	Bastoni. triangoli c/o percorsi naturali a scelta di chi è presente.
Partecipanti:	Soci o amici. Numero. a seconda del Numero e delle Esigenze.
Equipaggi:	Sorteggi pilotati con teste di serie
Luogo:	Al mare dove si svolgerà una nostra iniziativa (campeggio nautico, corso estivo, vacanze)
Assegnazione barche:	Ogni equipaggio dovrà timonare a rotazione tutte le barche. La rotazione viene determinata dal sorteggio,
Numero regate:	Quante sono le barche.
Percorso:	Si usano boe locali, le nostre o il mare (es.: giro intorno all'isola, doppiare un capo, ecc.)
Partenza:	Data nelle varie giornata dalla stessa barca.
Punteggi:	Tenendo conto di una base di cinque barche è il classico 6-4-3-2-1.
Durata regata:	Libera
Classifica:	Di equipaggio, sommerà i punteggi ottenuti ogni giornata. Darà il Campione della "Giara's Cup" a cui verrà assegnata la MAGLIA GIALLA.
Regole:	Valgono quelle normalmente in vigore
Disputa:	Quando vi sarà una iniziativa, almeno con tre imbarcazioni.
Timonaggio:	Diviso equamente dall'equipaggio che ha un numero variabile da due a quattro. Ogni equipaggio deciderà la sequenza che riterrà più opportuna.

GIARINA'S CUP

Barche:	Tutte (Flying, Pellicani, Promenade, Caravelle, Tridente, 470, Finn, ecc)
Tipo regata:	Triangoli e percorsi naturali.
Partecipanti:	Soci o amici.
Equipaggi:	Sorteggi pilotati con teste di serie.
Luogo:	Al mare dove si svolgerà una iniziativa.
Assegnazione barche:	Ogni equipaggio dovrà timonare a rotazione tutte le barche. La rotazione viene determinata dal sorteggio.
Numero regate:	Quante sono le barche.
Percorso:	Si usano boe locali, le nostre a triangolo.
Partenza:	Data nella stessa giornata dalla stessa barca.
Punteggi:	Tenendo conto di una base di cinque barche è il classico 6-4-3-2-1.
Durata regata:	Libera
Classifica:	Di equipaggio, sommerà i punteggi ottenuti ogni giornata. Darà il Campione della "Giarina's Cup". Non vengono assegnate maglie.
Disputa:	In alternativa, ogni qualvolta si corra durante l'anno la Giara's Cup con almeno due Barche.
Periodo:	Da giugno a Settembre
Timonaggio:	Ogni regata l'equipaggio dovrà dividersi i giri. Es. equipaggio di 4 su regata di 8 giri: si timona 2 giri a testa. Ogni equipaggio deciderà la sequenza che riterrà più opportuna.

SPRING CUP

Barche:	Flying Dutchman,470, zinn ..
Tipo regate:	Bastone o triangoli.
Partecipanti:	Soci ed amici che abbiano esperienza velica
Equipaggi:	Formato da due o tre persone. Sorteggio pilotato con teste di serie. Si timona tutti ogni regata.
Luogo:	Marotta, fino a quando non si trovi un posto che offra una logistica simile. (spiaggia, vento, albergo ecc.)
Assegnazione barche:	Ogni equipaggio dovrà timonare a rotazione tutte le barche. La rotazione viene determinata dal sorteggio.
Numero regate:	Quante sono le barche.
Percorso:	In mare non troppo aperto con le nostre boe.
Partenza:	Data sempre dalla stessa barca.
Punteggi:	Tenendo conto di una base di cinque barche è il classico 6-4-3-2-1.
Durata regata:	Un massimo di due ore. (Regata Annullata). Fa testo la prima barca arrivata e non sono considerati i 5 minuti della partenza.
Classifica	Di equipaggio, sommerà i punteggi ottenuti ogni giornata. Darà l'equipaggio Campione della "Spring Cup" a cui verrà assegnata la MAGLIA VERDE.
Regole:	Valgono quelle normalmente in vigore
Disputa:	Annuale
Periodo:	Primavera, fra pasqua e il primo maggio. Stabilita di anno in anno anche la durata.
Timonaggio:	Diviso equamente tra l'equipaggio. Ogni equipaggio deciderà la sequenza che riterrà più opportuna. In caso di non timoneggio a chi compete vi sarà una retrocessione all'ultimo posto e verrà assegnato un punto.