M5 SAILING

PREMESSA:

M5 SAILING è un competizione tra due equipaggi su imbarcazioni a vela che devono avere le stesse caratteristiche (misure , vele, modello, peso etc.), lo scopo è quello di mettere in luce la tattica la preparazione e l'aspetto tecnico dei partecipanti. Una delle caratteristiche principali è quella di far competere due imbarcazioni evitando la possibilità di collisioni tra loro, questo facilita moltissimo la possibilità della gestione dell'evento, senza dover mettere in campo figure come giuria, posa boe, gommoni supplementari, comitato di protesta ed eventuale appelli. La configurazione del percorso che non viene modificato al cambiare della direzione del vento come avviene nelle regate federali, e la rapidità delle prove, permette sempre la comprensione della competizione anche da un pubblico non esperto, il facile utilizzo di droni per le riprese e le dirette, poiché la massima area che potrebbe sviluppare è di un quadrato di 200 mt per lato.

Esiste anche una versione **M5 Sailing PRO**, dove essendoci la possibilità di incroci tra le imbarcazioni e che rientrino nelle regole di ingaggio tradizionale è prevista la presenza degli GIUDICI sul percorso che possono assegnare insindacabilmente le penalità durante le prove

1CAMPO DI REGATA versione base e PRO

Il campo di regata è composto da 5 boe di percorso disposte ad una distanza regolata da una tabella relativa alla forza del vento. Le ZONE A e ZONE X sono lo spazio acqueo che definisce la zona di partenza e di arrivo dei concorrenti



2 DISTANZA TRA LE BOE E POSIZIONAMENTO

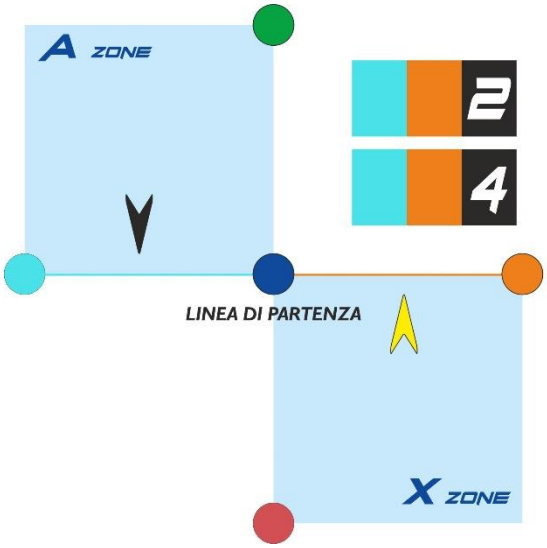
2a Il campo di regata deve essere posizionato nello specchio acqueo prescelto e non va assolutamente cambiata la posizione delle boe al variare della direzione del vento.

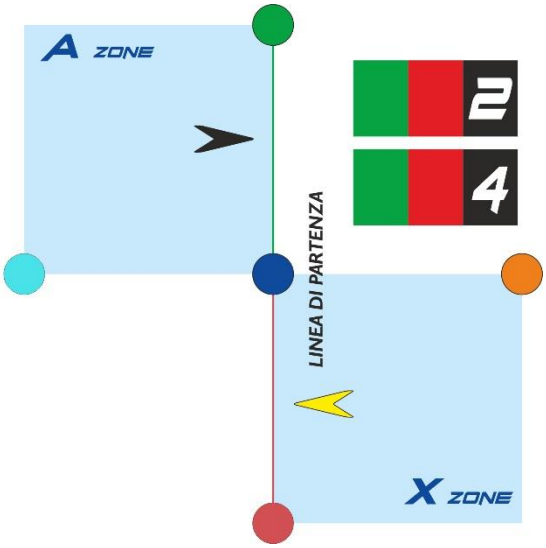
2b L'allineamento delle boe azzurro blu arancio o rosso blu verde, individueranno le linee di partenza delle imbarcazioni, ed avranno la stessa distanza dalla boa centrale blu.

3 LINEA DI PARTENZA versione base

3a Il giudice dalla barca starter deciderà l'allineamento di partenza che non potrà essere cambiato durante le 2/4 prove.

3b Il giudice isserà un pannello o bandiera celeste arancione nel caso la line fosse boa celeste blu arancione; un pannello o bandiera verde rosso nel caso la linea fosse verde blu rosso. Un pannello indicherà il numero di giri di percorso (o 2 o 4)





4 POSIZIONAMENTO CAMPO DI REGATA versione base e PRO

4a la distanza delle boe di partenza verrà decisa seguendo la tabella dei valori del range medio del vento previsto durante la manifestazione. Non potrà essere cambiata durante tutta la giornata di regata prevista

A Vento Kn 3 - 6 Linea di Partenza 150 mt

B Vento Kn 7 - 12 Linea di Partenza 175 mt

C Vento Kn 12 -18 Linea di Partenza 200 mt

4b Con vento inferiore ai 3 Kn o superiore ai 18 Kn non si potrà iniziale la procedura di partenza

5 ANDAMENTO DEL PERCORSO versione base e PRO

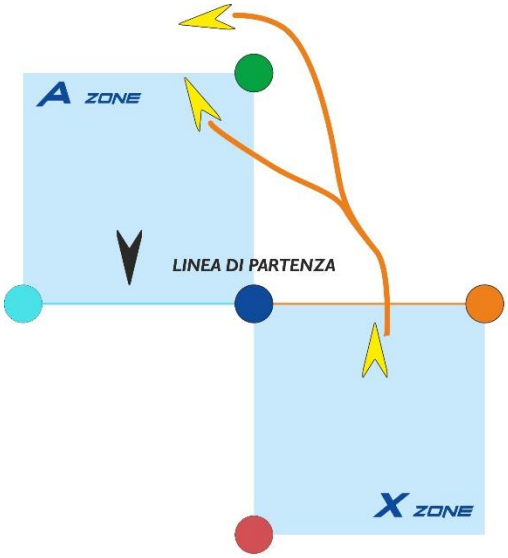
5a le imbarcazioni dovranno passare sempre attraverso la loro linea di partenza durante i giri di percorso

5b le boe opposte alla linea di partenza del percorso scelto possono essere girate sia a dritta che a sinistra

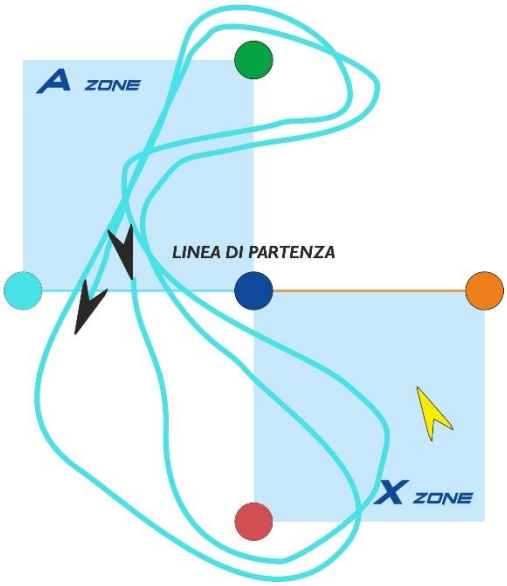
5c la regata è conclusa quando la prima barca bassa sulla sua linea di partenza avendo compiuto 2 o 4 giri

5d le barche dopo la 1° prova dovranno invertire il senso di partenza nella seconda, e così a seguire se vengono fatte quattro prove, al fine di dare le stesse opportunità nei diversi ordini di partenza.

Esempio 1



Esempio 2



Esempio 1: l'imbarcazione gialla può girare la boa verde sia a dritta che a sinistra.

Esempio 2: l' imbarcazione nera completa due giri prima dell'avversario (barca gialla) vincendo la prova, passando sempre dallo stesso cancello di partenza (boa celeste boa blu)

5 PROCEDURA DI PARTENZA

5a Sulla barca del giudice è esposta tramite bandiere o pannello la linea scelta per la partenza (celeste - arancio , verde - rosso) e il numero di giri della prova (2 o 4)

5b un segnale sonoro verrà dato 2 minuti prima della partenza, da quel momento inizierà il countdown

5c a 0 secondi, PARTENZA , verrà dato un segnale singolo, la partenza è regolare

5d se c'è stata una falsa partenza di entrambe le unità, ci sarà un segnale acustico di 3 secondi, e si provvederà ad una nuova procedura di partenza.

5e se una sola imbarcazione è partita anticipatamente, verranno dati 3 segnali singoli e verrà esposto il cartello A o X a seconda della zona dove è avvenuta la falsa partenza, dovrà assolutamente rientrare e ripartire dal cancello di partenza, in caso contrario verrà data una penalità.

6 PENALITA'

6a passaggio nel cancello di partenza dell'avversario, SQUALIFICA

6b falsa partenza se non rientra sulla linea di partenza e riparte dovrà fare un 720 prima della prima boa, pena la SQUALIFICA

6c toccare le boe NON E' PENALITA'

6d non partecipare ad una delle due/quattro prove per motivi non di sicurezza o di natura diversa dalla competizione, SI PERDONO TUTTI I PUNTI DELLA PROVA. Nel caso che uno dei partecipanti abbia sospeso la prova per motivi di sicurezza (comprovato ad insindacabile giudizio del giudice), si cancella ogni punteggio e si riparte da capo con le due/quattro prove. Se il giudice si accorge della falsa comunicazione l equipaggio viene SQULIFICATO

6e penalità per non aver concesso il diritto di rotta, 360 prima della prossima boa o cancello di arrivo.

7 SISTEMA DI ASSEGNAMENTO DEL PUNTEGGIO (esempio)

	Nº GIRI	PROVE VINTE	PUNTEGGIO
BARCA ZONA A	2	1	1
BARCA ZONA X	2	1	1

	Nº GIRI	PROVE VINTE	PUNTEGGIO
BARCA ZONA A	2	2	3
BARCA ZONA X	2	0	0

	Nº GIRI	PROVE VINTE	PUNTEGGIO
BARCA ZONA A	2	2	2
BARCA ZONA X	LA BARCA X SI RITIRA DSQ		0

	Nº GIRI	PROVE VINTE	PUNTEGGIO
BARCA ZONA A	4	4	5
BARCA ZONA X	4	0	0

8 ISTRUZIONE DI REGATA

8a Ogni eventuale norma o variazione, verrà resa nota nelle istruzioni di regata, a cui si deve fare fede