



20° Campionato Italiano FSR-E Classi Hydro / Mono / Eco

Federazione Italiana NAVIMODEL

Rappresentante ufficiale per l'Italia della Federazione Mondiale di Modellismo Navale NAVIGA



CALENDARIO GARE 2016

03 Aprile	1° Prova Camp. Italiano	San Cipriano (AR)
23/24 Aprile	2° Prova Camp. Italiano e Gara Int.	Campogalliano (MO)
22 Maggio	3° Prova Campionato Italiano	Margonara (MN)
26 Giugno	4° Prova Campionato Italiano	Margonara (MN)
18 Settembre	5° Prova Campionato Italiano	San Cipriano (AR)
09 Ottobre	6° Prova Campionato Italiano	Campogalliano (MO)

La classifica finale del Campionato Italiano verrà calcolata scartando una sola gara.

IMPORTANTE

La propria partecipazione alla gara deve essere comunicata a Gherardo Mioc e Isacco Fornaciari (mioc@inwind.it e isaccoefabiana@libero.it) entro il Lunedì antecedente la gara stessa, specificando le categorie e le proprie frequenze radio.

REGOLAMENTO TECNICO

	<i>Hydro 1</i>	<i>Hydro 2</i>	<i>Mono 1</i>	<i>Mono 2</i>	<i>Eco Expert</i>
SCAFO					
Forma	Pluricarena	Pluricarena	Monocarena	Monocarena	Libera
Peso	Libero	Libero	Libero	Libero	Minimo 1 Kg.
MOTORE					
Tipo	Libero	Libero	Libero	Libero	Libero
BATTERIE					

Per le classi Eco Expert, Mono 1, Hydro 1 si possono usare batterie Lipo da 2S a 3S il cui peso complessivo (cavi e connettori compresi) non ecceda i 280 gr.

Per le classi Mono 2 e Hydro 2 si possono usare batterie Lipo da 4S a 6S il cui peso complessivo (cavi e connettori compresi) non ecceda i 560 gr con una tolleranza di +5% (Tot.~590gr)

L'Hard-Case per le batterie Lipo è ammesso ma il concorrente è tenuto dimostrare, in qualunque momento l'organizzatore lo richieda, il reale peso del contenuto.

REGOLAMENTO DI GARA

1) I modelli delle classi Hydro e Mono devono girare in senso orario su di un percorso ovale definito da 6 boe più un'ulteriore boa di partenza /arrivo posizionata sul rettilineo prospiciente il pontile.

I modelli Eco devono girare in senso antiorario su un percorso a triangolo equilatero avente i lati di 30 metri.

2) Partenza: i modelli delle classi Hydro e Mono devono essere messi in acqua e ad un segnale acustico devono lasciare il pontile, tagliare a metà l'ovale e aggirare le 3 boe di destra del percorso effettuando la partenza lanciata senza cambiare velocità e traiettoria. **Il tempo per la manovra di lancio è di 5"**. Gli scafi che non riusciranno a lasciare il pontile entro 5" non potranno partire. Il giudice di pedana provvederà a scandire il conteggio dei secondi in questo modo: start 5, 4, 3, 2, 1, suono di start.

I modelli della classe Eco devono essere messi in acqua e ad un segnale acustico devono lasciare il pontile e puntare la boa di vertice del triangolo (opposta al pontile stesso) virando a sinistra.

3) La durata di ogni manche è di 6' per tutte le classi. La classifica viene stilata in base al numero dei giri effettuati nei suddetti minuti. Verranno classificate tutte le imbarcazioni che avranno compiuto almeno un giro.

4) La composizione delle batterie varia da un minimo di 3 ad un massimo di 8 concorrenti. Ogni batteria effettua almeno tre manches. La classifica finale verrà stilata in base alla somma delle due migliori prestazioni.

5) 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).

6) Per le Classi Hydro e Mono nel caso un concorrente aggiri internamente una boa dovrà proseguire senza recuperare la boa stessa ma gli verrà commissionata una penalità di 5"; nel caso aggiri internamente 2 boe verrà tolto un giro. Ad ogni ulteriore salto di boa verrà decurtato un giro.

Per le Classi Eco nel caso un concorrente aggiri internamente una boa può recuperarla (facendoci un giro intorno) facendo estrema attenzione a non danneggiare i concorrenti che sorraggiungono. Nel caso questo avvenga, il concorrente che avrà causato il danneggiamento verrà squalificato dalla manche.

7) Come regola generale è 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".

8) **I concorrenti doppiati devono ostacolare nel minor modo possibile coloro che si trovano in testa alla gara. I comportamenti volontariamente scorretti, ad insindacabile giudizio della giuria, verranno puniti con la squalifica immediata del concorrente colpevole.**

9) Il numero di gara, di colore nero, deve essere posizionato su una veletta bianca di 8 x 8 cm. Tutti i concorrenti devono avere il transponder, chi ne risulterà privo non potrà partecipare alla gara.

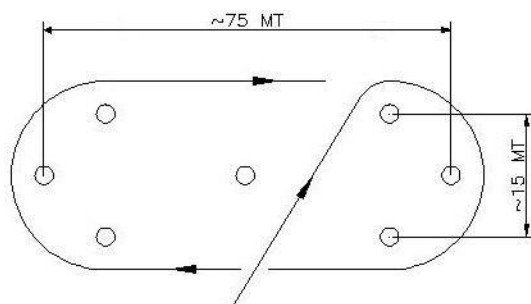
10) Nel caso un'imbarcazione per avaria o incidente rimanga ferma sul percorso, potrà essere recuperata solo a manche terminata. Soltanto in casi di imminente affondamento del modello, il giudice di pedana può consentire il recupero immediato. **Urtare un modello fermo per avaria nell'acqua, il cui fermo sia stato segnalato dal giudice di gara, comporta la squalifica dalla manche.**

11) la parte inferiore della carena deve essere di un colore visibile a scafo rovesciato. Nel caso di carene nere o con colori scuri è obbligatorio verniciare parte della prua con un colore fluorescente.

12) I punteggi saranno assegnati ai primi 20 piloti classificati per ogni gara (1°= 400; 2°=300; 3°=225; 4°= 169; 5°=127;6°=96;7°=72; 8°=54;9°=40;10°=30;11°=22;12°=17;13°= 13;14°=9;15°=7;16°=5;17°=4;18°= 3;19°=2;20°=1).

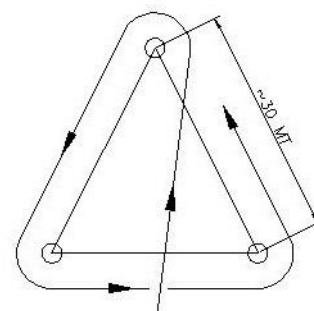
13) Le prove di Campionato Italiano saranno convalidate solo se al via della prima manche saranno presenti almeno 3 concorrenti tesserati Navimodel. In caso contrario ai concorrenti iscritti che si presenteranno alla gara saranno assegnati 25 punti di presenza.

14) Le gare sono in formula "open" solo per coloro che non possono iscriversi alla Federazione e per coloro che si avvicinano per la prima volta alla Navimodel.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	BATTERIA 1 ■ 3
9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	BATTERIA 2

ORDINE DI LANCIO



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	BATTERIA 1 ■ 3
9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	BATTERIA 2

ORDINE DI LANCIO