

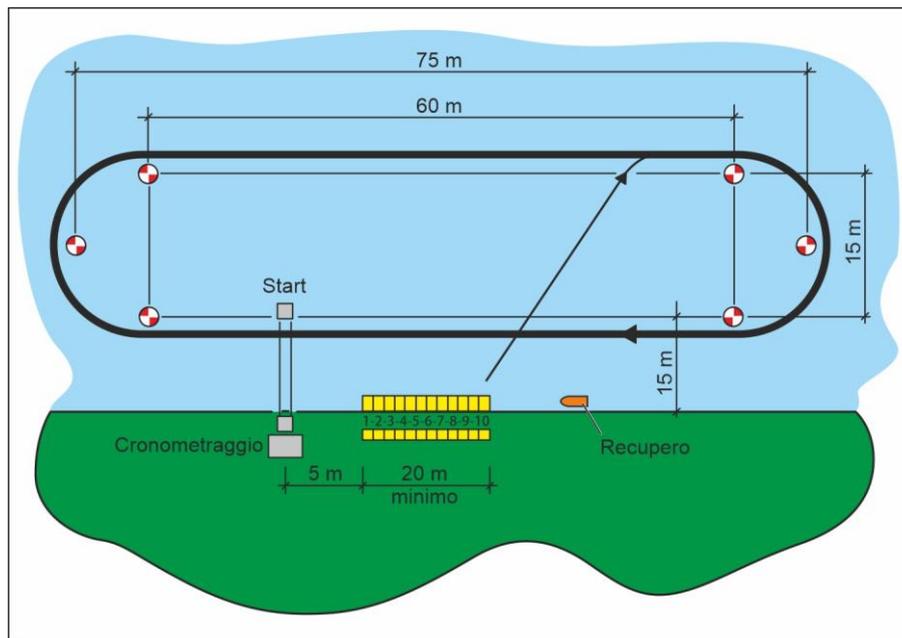
Allegato al 1

**FIM - MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA
GENERALE GARE 2023
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



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

1.2 PROCEDURA DI PARTENZA E ARRIVO

- 1) Ogni gara consiste di 3 fasi distinte:
 - a. Tempo di preparazione (Pit time) 15 secondi.
 - b. Tempo cronometrato (Milling time) 10 secondi, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, "START"
 - c. Tempo di gara (Race time) 6 minuti manche qualifica, 6 minuti la finale.
- 2) Per le categorie Mono ed Hydro la partenza è di tipo lanciata.
- 3) Prima della partenza della prima manche di ogni categoria sarà effettuato un controllo radio per prevenire interferenze e dei numeri di veletta.
- 4) I modelli devono essere preparati in acqua e tenuti allineati in pedana dal proprio assistente/meccanico; al segnale di PARTENZA (che può essere anche di tipo acustico) 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.
- 5) 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.
- 6) Il giudice di pedana eseguirà e scandirà, per i concorrenti, un conteggio alla rovescia dei 10 secondi (10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, "START")
- 7) Dallo "START" ha inizio il tempo di manche trascorso il quale verrà dato il segnale di
- 8) "STOP AL TEMPO" (che può essere anche di tipo acustico) ed i modelli verranno stoppati al loro primo raggiungimento del traguardo.
- 9) 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.
- 10) 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

- 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 diritta 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. Il rientro in pedana deve essere effettuato mantenendo una velocità moderata lungo tutto il percorso, senza ostacolare gli altri concorrenti.
- 11) Al meccanico/assistente non è permesso toccare il radiocomando del concorrente mentre la barca è in acqua.
- 12) 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.
- 13) 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.

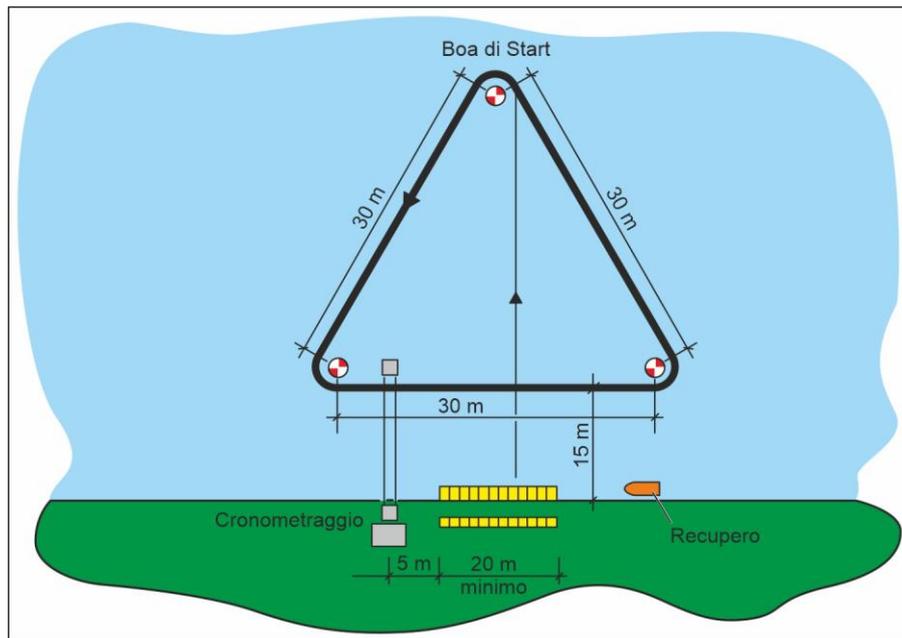
- 17) Al concorrente deve essere notificata la penalità verbalmente e in maniera viva con l'esibizione dell'eventuale cartellino. Non c'è possibilità di appellarsi contro la decisione.

FIM - MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA GENERALE GARE 2023 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



- 2) Il circuito va percorso in senso anti-orario.
 3) Ogni concorrente ha a disposizione almeno **3** manches.
 4) La gara sarà articolata in manches 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:
 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 **3** 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	400	11° posto	22
2° posto	300	12° posto	17
3° posto	225	13° posto	13
4° posto	169	14° posto	9
5° posto	127	15° posto	7
6° posto	96	16° posto	5
7° posto	72	17° posto	4
8° posto	54	18° posto	3
9° posto	40	19° posto	2
10° posto	30	20° posto	1

1.2 PROCEDURA DI PARTENZA E ARRIVO

- 1) Ogni gara consiste di 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.
- 2) Per le categorie Eco la partenza è di tipo da fermo.
- 3) Prima della partenza di ogni manche sarà effettuato un controllo radio per prevenire interferenze. A tal fine tutti i trasmettitori e ricevitori devono essere accesi. Una volta dato l'OK non sarà più possibile protestare.
- 4) I modelli devono essere preparati in acqua e tenuti allineati in pedana dal proprio assistente/meccanico in attesa della segnale di "PARTENZA/START".
- 5) 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 desta (vedi Disegno 2).
- 6) 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.
- 7) 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.
- 8) I concorrenti stoppati devono completare il giro senza tagliare il percorso per poi fermarsi nei pressi della propria postazione in pedana.
- 9) 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 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 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.