

# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

L'attività di HydroFly consiste nell'utilizzo di una tavola alla quale il rider è fissato tramite degli scarponi tipo wakeboard o similari e con la quale riesce a volare, sospinto da un flusso d'acqua in pressione generato dall'idrogetto di una moto d'acqua. Su quest'ultima viene installato un sistema capace di incanalare tutta la pressione in un unico tubo flessibile a cui viene fissata la tavola stessa; tale getto d'acqua viene a sua volta separato attraverso due ugelli ristretti posizionati lateralmente alla tavola, indirizzando l'acqua verso il basso e sospingendo il rider in direzione contraria permettendogli di effettuare evoluzioni.

## ART. 1 - COMPONENTI

I componenti del kit di base a marchio Flyboard sono i seguenti:

- 1 tavola;
- 1 paio di scarponi tipo wakeboard fissati alla tavola;
- 1 sistema di uscita a 180 gradi (*denominata "curva a gomito" in seguito*) per invertire e accelerare il flusso di acqua in direzione della prora della moto d'acqua con aggancio/sgancio rapido sull'idrogetto della moto;
- 1 sistema di rotazione con aggancio/sgancio rapido tra tubo e tavola e tra curva a gomito e tubo;
- 1 tubo flessibile di mt. 23 che fornisce acqua ad alta pressione dalla moto d'acqua alla tavola;
- 1 sistema di fasce e moschettone per il fissaggio del tubo flessibile alla prora della moto d'acqua;
- 1 kit elettronico wireless per accensione/spegnimento e acceleratore moto d'acqua;
- 1 doppia girante installata sulla moto specifica per sport Hydrofly.

Il kit elettronico wireless (*denominato EMK in seguito*) è composto da una centralina ricevente installata sulla moto d'acqua e da un telecomando che tiene in mano il rider, galleggiante ed impermeabile, che permette di avviare e arrestare il motore a distanza e di controllarne i giri motore senza la necessità di un secondo pilota sulla moto.

Il sistema di sicurezza di cui è dotato l'EMK spegne il motore della moto d'acqua se l'acceleratore posto sul telecomando non viene utilizzato per più di 3 secondi o se quest'ultimo rimane sott'acqua sempre per più di 3 secondi.

## ART. 2 - EQUIPAGGIAMENTO DI GARA

- 1 Moto d'acqua con potenza non inferiore a 260/300 HP equipaggiata con doppia girante per Hydrofly;
- 1 Flyboard® Pro Series;
- 1 Tubo flessibile X-Armour 23mt;
- 1 Tavola Hydrofly di marca Flyboard con scarponi taglia S/M o L/XL;
- EMK (electronic management kit).



# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

Nel caso in cui il concorrente intenda usare il proprio equipaggiamento è consentito utilizzare la propria tavola con settaggio personale sempre a marchio Flyboard® (Pro Series, Sport o Legend 2014).

## ART. 3 - REQUISITI DEL RIDER

Per poter partecipare alle manifestazioni a calendario FIM i riders dovranno essere in possesso di "licenza FIM", previo tesseramento presso una Associazione Sportiva (ASD) affiliata alla FIM.

Le modalità relative al rilascio della licenza sono indicate al termine del Regolamento.

### ART. 3.1 – CLASSI AMMESSE

Sono ammesse le seguenti classi:

- **BEGINNERS**: dedicata a tutti coloro che non hanno mai avuto una licenza nazionale. Possono parteciparvi anche i rider al secondo anno di licenza, anche non consecutivo, purché non abbiano mai vinto un titolo nel C.I. Hydrofly; la partecipazione alla sola classe Beginners è consentita anche ai piloti muniti di Tessera di Conduttore (vedi indicazioni al termine del Regolamento).
- **PRO**: dedicata a tutti coloro che hanno avuto la licenza Nazionale da oltre due anni, anche non consecutivi, o da un anno ma che hanno vinto il titolo nella classe Beginners.

## ART. 4 - AREA COMPETIZIONE

In funzione del regolare svolgimento della manifestazione è prevista la presenza di personale addetto alla gestione, al trasporto ed alla custodia di attrezzature sportive/materiali; è anche previsto personale addetto all'allestimento e alla verifica della regolarità del campo gara e delle attrezzature sportive da utilizzare durante la manifestazione.

La competizione è organizzata in un'area riparata e idonea per competere in acque calme. Il campo di gara è costituito da un rettangolo di 40 mt x 80 mt delimitato da 4 boe ben visibili non collegate fra di loro con il lato di 80 mt. parallelo al litorale.

L'area è approssimativamente posta a minimo **25** mt dal litorale con un fondale non inferiore a 3 mt.

Il Comitato Organizzatore dovrà comunicare preventivamente la profondità minima del fondale (che, come appena indicato sopra, non potrà in ogni caso essere inferiore a 3 mt.). Tutte le fasi preparatorie della gara sono seguite e coordinate dal Commissario Generale sentito il parere del Presidente della Commissione Hydrofly della FIM ed il Comitato Organizzatore.

Sono previsti addetti all'assistenza degli atleti durante le fasi di preparazione di preparazione all'esibizione (vestizione, fissaggio scarponi e tubi).

## ART. 5 - NORME GENERALI DI PERFORMANCE E SOSTEGNO

I riders durante ogni round o sessione di riscaldamento, dovranno indossare obbligatoriamente:

- Casco di protezione



# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

- Giubbottino salvagente;

Non è consentito l'uso di sostegni, abbigliamento o accessori personalizzati (es. mantelle, maschere, cappelli etc.).

Se il rider o il team hanno specifiche esigenze o richieste in merito all'utilizzo di particolari articoli di abbigliamento, il rider o il team stesso deve presentarli alla giuria prima dell'inizio della competizione.

La giuria non valuterà le richieste pervenute dopo l'inizio della gara.

Colori e design di tali articoli non sono limitati.

Sarà obbligatorio l'utilizzo della pettorina FIM durante tutte le prove in acqua del week end di gara. Verrà assegnato il numero a tutti gli iscritti al campionato italiano, chi effettuerà l'iscrizione direttamente sul campo gara riceverà una pettorina generica.

## ART. 6 - PROVE LIBERE

Le prove libere sono facoltative; ogni rider ha a disposizione un massimo di 15 minuti, compatibilmente con gli orari previsti dall'avan-programma.

## ART. 7 - SESSIONI DI GARA

### Art. 7.1 - ROUND DI QUALIFICAZIONE:

Tutti i concorrenti hanno diritto ad un round di qualificazione di 1.30 minuti.

L'ordine di esibizione dei riders viene scelto in modo casuale dopo la presentazione di tutte le schede d'iscrizione.

Al termine di ogni round di qualificazione la giuria assegna un punteggio totale ad ogni concorrente.

Il punteggio del concorrente viene postato a vista dei concorrenti e degli spettatori.

Ad ogni concorrente viene concesso un periodo di 30 secondi per il riscaldamento prima di ogni round per aiutare i riders a identificare eventuali comportamenti inusuali dell'equipaggiamento in dotazione e ad acclimatarsi alle condizioni del tempo e delle acque.

Il rider rimane in posizione **"Safe Shift"** (*muoversi in acqua a livello di cintura o più basso*) finché viene emessa una segnalazione proveniente dalla giuria, che indica l'inizio del riscaldamento.

Da questo momento i riders possono esercitarsi a testare l'attrezzatura senza però eseguire nessuna figura.

Dopo 30 secondi, i giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round.

Durante i round, a 30 secondi dalla fine, i giudici fanno una breve segnalazione ed alzeranno la bandiera gialla per indicare che il rider ha ancora 30 secondi di gara.

Al termine del round i giudici fanno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

A questo punto il rider deve andare in posizione **"Safe Shift"** ed uscire dall'area di competizione.



# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

In nessun momento gli scarponcini del rider, una volta usciti dal rettangolo di gara, devono stare sopra la superficie dell'acqua, salvo situazioni di sicurezza o se pre-concordati e autorizzati dai giudici di gara.

## **Art. 7.2 - ROUND DEGLI OTTAVI DI FINALE (16 CONCORRENTI)**

Ad ogni concorrente viene concesso un periodo di 30 secondi per il riscaldamento prima di ogni round, per aiutare i riders a identificare eventuali comportamenti inusuali dell'equipaggiamento in dotazione e ad acclimatarsi alle condizioni del tempo e delle acque.

Ogni rider ha a disposizione 1.30 minuti di gara.

I giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round.

A 30 secondi dalla fine i giudici fanno una breve segnalazione acustica ed alzano la bandiera gialla per indicare che il rider ha ancora 30 secondi a disposizione.

Al termine del round i giudici fanno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

I riders si esibiscono in ordine a partire dal sedicesimo al primo ed hanno totale libertà di esecuzione.

## **Art. 7.3 - ROUND DEI QUARTI DI FINALE. (8 CONCORRENTI)**

Ad ogni concorrente viene concesso un periodo di 30 secondi per il riscaldamento prima di ogni round, per aiutare i riders a identificare eventuali comportamenti inusuali dell'equipaggiamento in dotazione e ad acclimatarsi alle condizioni del tempo e delle acque.

Ogni rider ha a disposizione 2.00 minuti di gara.

I giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round.

A 30 secondi dalla fine i giudici fanno una breve segnalazione acustica ed alzeranno la bandiera gialla per indicare che il Rider ha ancora 30 secondi a disposizione.

Al termine del round i giudici faranno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

I riders si esibiscono in ordine a partire dall'ottavo al primo ed hanno totale libertà di esecuzione.

## **Art. 7.4 - SEMIFINALI**

Ad ogni concorrente viene concesso un periodo di 30 secondi per il riscaldamento prima di ogni round, per aiutare i riders a identificare eventuali comportamenti inusuali dell'equipaggiamento in dotazione e ad acclimatarsi alle condizioni del tempo e delle acque.

Ogni rider ha a disposizione 2.00 minuti di gara.

I giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round.

A 30 secondi dalla fine i giudici fanno una breve segnalazione acustica ed alzeranno la bandiera gialla per indicare che il Riders ha ancora 30 secondi a disposizione.

# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

Al termine del round i giudici faranno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

I riders si esibiscono in ordine a partire dal quarto al primo ed hanno totale libertà di esecuzione.

## Art. 7.5 - FINALE

Ad ogni concorrente viene concesso un periodo di 30 secondi per il riscaldamento prima di ogni round, per aiutare i riders a identificare eventuali comportamenti inusuali dell'equipaggiamento in dotazione e ad acclimatarsi alle condizioni del tempo e delle acque.

Ogni rider ha a disposizione 3.00 minuti di gara.

I giudici fanno due brevi segnalazioni acustiche ed alzano la bandiera verde per indicare l'inizio del round.

A 30 secondi dalla fine i giudici fanno una breve segnalazione acustica ed alzeranno la bandiera gialla per indicare che il Riders ha ancora 30 secondi a disposizione.

Al termine del round i giudici faranno una doppia segnalazione acustica di lunga durata ed alzano una bandiera rossa per indicare che la gara è finita.

I riders si esibiscono in ordine a partire dal secondo al primo ed hanno totale libertà di esecuzione.

## Art. 7.6 – SICUREZZA IN ACQUA

Personale addetto alla sicurezza degli atleti sarà disponibile durante tutte le fasi delle esibizioni (prove e gare) e, in caso di necessità, provvederà al salvamento del rider in acqua, al trasporto del rider dall'acqua alla terraferma ed eventualmente al trasporto a terra della moto d'acqua utilizzata per sospendere il rider nelle sue evoluzioni.

## ART. 8 - SISTEMA DI PUNTEGGIO

I riders sono giudicati da una giuria composta da 3 giudici di gara, ognuno dedicato ad una delle tre tipologie di giudizio (giudice dedicato) nominati dalla FIM, che assegnerà i punti secondo i seguenti criteri:

**GIUDIZIO TECNICO:** valutazione dell'esecuzione tecnica delle figure e del loro grado di difficoltà e/o innovazione.

Il punteggio può variare da 5 a 10 punti, compresi i decimali, per ogni figura effettuata dal rider, con un giudice dedicato.

**GIUDIZIO DI VARIETA':** valutazione della varietà e diversità di figure eseguite durante i round, nonché dalla loro numerica.

Il punteggio sarà unico a finale di prestazione per ogni round e può variare da 5 a 10 punti, compresi i decimali, con un giudice dedicato.

**GIUDIZIO DI SPETTACOLO ED ENERGIA:** valutazione della presenza, espressione del viso, interazione con il pubblico, coerenza della performance (flusso con difficoltà crescenti e grande finale), velocità di esecuzione, altezza, ritmo di esecuzione.



# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

Il punteggio sarà unico a finale di prestazione per ogni round e può variare da 5 a 10 punti, compresi i decimali, con un giudice dedicato.

La somma dei 3 giudizi di cui sopra darà un numero che verrà trasformato in una percentuale che incrementerà il punteggio finale dato dalla somma delle singole figure o combinazioni. (Es somma dei 3 giudizi uguale a 24 punti: il punteggio totale delle figure si incrementa del 24%).

Il punteggio di ogni evoluzione verrà attribuito solo con un'esecuzione tecnicamente perfetta, cioè senza toccare l'acqua ed in caso di atterraggio in acqua o caduta, i giudici non considereranno i punti della figura.

I punteggi di ogni round per singolo rider verranno sommati, per determinare il rider che procede al round successivo, fino alla finale che prevede il conteggio del singolo round finale e determinerà il vincitore della gara, mentre il totale dei round per ogni singolo rider verrà calcolato per determinare il ranking nazionale.

In caso di pareggio dalle fasi di qualificazione fino alle semifinali, passerà il rider che ha acquisito maggior punteggio nel giudizio tecnico; in caso di ulteriore pareggio passerà il rider che ha acquisito maggior punteggio nel giudizio di varietà; in caso di ulteriore pareggio passerà il rider che ha acquisito maggior punteggio nel giudizio di spettacolo ed energia. In caso di pareggio nella finale, i giudici terranno conto del punteggio totale dei round per singolo rider che decreterà il vincitore.

In caso di ulteriore pareggio i giudici determineranno, dopo un colloquio privato, il vincitore della gara.

## Art. 8.1 - PUNTEGGI PER FIGURA SINGOLA

**DOLPHIN:** tuffo basso da almeno **1,5 metri** di altezza categoria Beginners, da almeno 2 metri categoria Pro o serie di tuffi stile delfino;

- DOLPHIN SEMPLICE: 2
- DOLPHIN ROVESCiato: 5
- DOLPHIN CONTINUATO (minimo 3 tuffi di seguito): 6
- DOLPHIN COMBO (semplice + rovesciato/spin): 8

**SPIN** (tavola che ruota su sé stessa)

- 360° (single spin): 3
- 720° (double spin): 6
- 1080° (triple spin): 8
- 1440° (quad. spin): 10
- 1800° (fifth spin): 12\*

\*(uguale per un numero di avvistamenti maggiore)

Per gli spin, si considera punteggio pieno solo se l'evoluzione è continua, senza pausa o sistemazione della tavola, e la figura termina fuori dall'acqua, salvo eccezione in cui il trick termini con un tuffo.

# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

**SLALOM** (movimento laterale tecnico con la tavola quanto più orizzontale rispetto alla superficie dell'acqua)

- 3 Consecutivi: 2
- 4 Consecutivi: 3
- 5 Consecutivi: 4 \*

\* uguale per un numero di slalom maggiori)

Per lo slalom l'altezza deve essere il meno possibile e la schiuma deve abbondare; quindi, prevede alta velocità di esecuzione.

**SUPERMAN** (estensione totale orizzontale del corpo)

- SUPERMAN IN TUFFO: 5 (la figura prevede un Superman, con tuffo diretto, senza perdita di controllo)
- SUPERMAN: 10
- DOUBLE SUPERMAN: 15
- SUPERMAN-SPIN 20 (dalla posizione orizzontale del corpo effettuare un avvitamento su sé stessi chiudendo la figura senza toccare l'acqua).

**FLIP** (rotazione)

- Side Flip (il corpo ruota lateralmente): 20 punti
- Flip singolo: 25 punti
- Layout (backflip a corpo esteso): 25 punti
- Drop Flip (salto mortale all'indietro dalla massima altezza): 30 punti
- Back to Back (come il doppio backflip ma con una breve pausa tra un salto e l'altro): 35 punti
- Layout Double (combinazione di Layout e backflip): 40 punti
- Doppio backflip: 45 punti
- Doppio Drop Flip: 50 punti
- Infinity Flip (un backflip a destra e uno a sinistra e viceversa): 50 punti
- Site Front Flip (il corpo ruota lateralmente): 60 punti
- Triplo salto mortale all'indietro: 65 punti
- Flip anteriore singolo: 70 punti
- Universal Flip (come l'infinity flip ma con 4 capovolgimenti): 70 punti
- Triplo Drop Flip: 75 punti
- Quad Backflip: 100 punti
- Holy Flip (capovolta frontale senza afferrare la tavola): 110 punti
- Doppio salto mortale anteriore: 120 punti
- Dimensional Flip (come l'Universal ma con 4 flip): 120 punti

# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

**COMBO** (serie di figure con cortissime pause tra le singole riconosciute come figure di alta tecnica e qualità)

- SUPERMAN-BACKFLIP: (la figura non deve avere pause, ma un fluido continuo)
- SUPERMAN-BACK TO BACK
- SUPERMAN – SPIN TO BACKFLIP
- SUPERMAN-DOUBLE BACKFLIP: (come per il semplice double backflip, non devono esserci pause né estensione delle gambe tra il primo e il secondo avvistamento)
- SUPERMAN LAYOUT
- SPIN 360-DOUBLE BACKFLIP
- SPIN 720-BACKFLIP
- SPIN 720-DOUBLE BACKFLIP
- SPIN 1080-BACKFLIP
- SPIN 1080-DOUBLE BACKFLIP
- etc.

## Critério di calcolo dei combo

### **Thread the needle**

**Volare sotto il tubo dopo aver eseguito un trucco senza toccare l'acqua.**

**- layout thread: 40 punti**

**- sotto il tubo (superman si gira e vola sotto il tubo): 40 punti**

**- thread the needle (passare due volte sotto il tubo): 60 punti**

**- double thread: 70 punti**

**Le combo sono una combinazione di 2 o più figure dall'alto verso il basso senza toccare l'acqua con l'esenzione se la combo include il tuffo a delfino.**

**Ogni combo aggiunge 2 punti a ogni singola manovra, quindi se un superman singolo dà al rider 20 punti e un backflip ne dà 25, il risultato sarà  $(20+2) + (25+2) = 49$ .**

### **Criteria di giudizio**

**il punteggio di ogni manovra parte dal valore più alto per un'esecuzione tecnicamente perfetta, anche se ogni manovra può ottenere valori diversi a seconda di quanto è stata eseguita bene. Anche se il cavaliere esegue la stessa manovra più di una volta durante la sua performance, gli verrà assegnato il punteggio per la migliore. Il punteggio totale viene valutato in base ai seguenti criteri:**

Ogni combo incrementa con un moltiplicatore di 1,5 il punteggio della somma di ogni singola evoluzione.

Può essere considerata combo solo se non ci sono pause tra una figura e l'altra; se dovessero esserci pause tra una figura e l'altra i giudici le giudicheranno come singole.



# REGOLAMENTO SPORTIVO HYDROFLY 2024

(approvato delibera Presidente 30/04/2024 e  
ratifica delibera C.F. del 28/05/2024)

## ART. 9 - CONDOTTA DI GARA E SQUALIFICHE

In caso di guasto meccanico/elettronico, verificato dal commissario di gara, il tempo di gara si interromperà ed il rider riprenderà il round sfruttando i secondi mancanti.

Se la moto d'acqua si ribalta durante il round il concorrente viene squalificato.

Se un rider o la moto esce fuori dall'area di gara durante il round verranno decurtati 20 punti; se si eleva fuori dall'area di gara gli vengono decurtati 10 punti; in caso ripetuto errore il rider verrà squalificato.

## ART. 10 - RECLAMI

Ogni rider, può effettuare reclamo se non concorda con i giudici sul proprio punteggio e valutazione, sul punteggio e valutazione di uno o più avversari o se pensa che ci siano stati errori da parte dei giudici o non abbiano seguito il regolamento.

Una volta esposti i risultati della gara, per i concorrenti si aprirà un periodo di 30 minuti per proporre eventuali reclami.

I reclami sono aperti solo ai riders per i quali potrebbe derivare una variazione della posizione di classifica.

Se un rider sceglie di fare reclamo, dovrà compilare un modulo ufficiale, pagare una tassa di €100,00 alla segreteria gara e i giudici prenderanno in esame il reclamo.

Se i giudici ricalcolano il punteggio e dichiarano che non è corretto e decidono a favore del rider che ha presentato reclamo, allo stesso verrà restituita la tassa di €100,00 e verrà assegnato ed esposto il nuovo punteggio.

Se i giudici calcolano e dichiarano che punteggio è corretto, che non ci sono anomalie nel risultato, il rider perde €100,00 di tassa e la classifica resta invariata.

\*Si incoraggiano i riders ad effettuare reclamo solo se hanno un motivo chiaro e accertabile.

## ART. 11 - CAMPIONE ITALIANO

Il Campione Italiano HYDROFLY, sarà il rider che avrà conquistato più punti nelle gare.

Il sistema di punteggio è:

<b>Piazzamento</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>Punteggio</b>	25	20	16	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1

## ART. 12 – ISCRIZIONI AL CAMPIONATO

Ogni riders avrà l'obbligo di iscriversi alle gare, tramite la Federazione Italiana Motonautica compilando l'apposito Modulo di Iscrizione reperibile sul sito della FIM [www.fimconi.it](http://www.fimconi.it)