



IL MATCH RACE “IN PRATICA”



- formato della manifestazione
- percorso
- procedura di partenza
- proteste
- risposte degli arbitri
- penalità (di bolina e di poppa)

- due equipaggi alla volta, uno contro l'altro
- su barche uguali – monotipi
- seguiti dagli arbitri in acqua
- round robin (girone all'italiana)
- pairing list (programma incontri)
- numero match
- divisione in voli
- ranking list
- grado da 5 a 1

$$\text{n. match} = [\text{equip.} * (\text{equip.} - 1)] / 2$$

4 equipaggi = 06 match

5 equipaggi = 10 match

6 equipaggi = 15 match

7 equipaggi = 21 match

8 equipaggi = 28 match

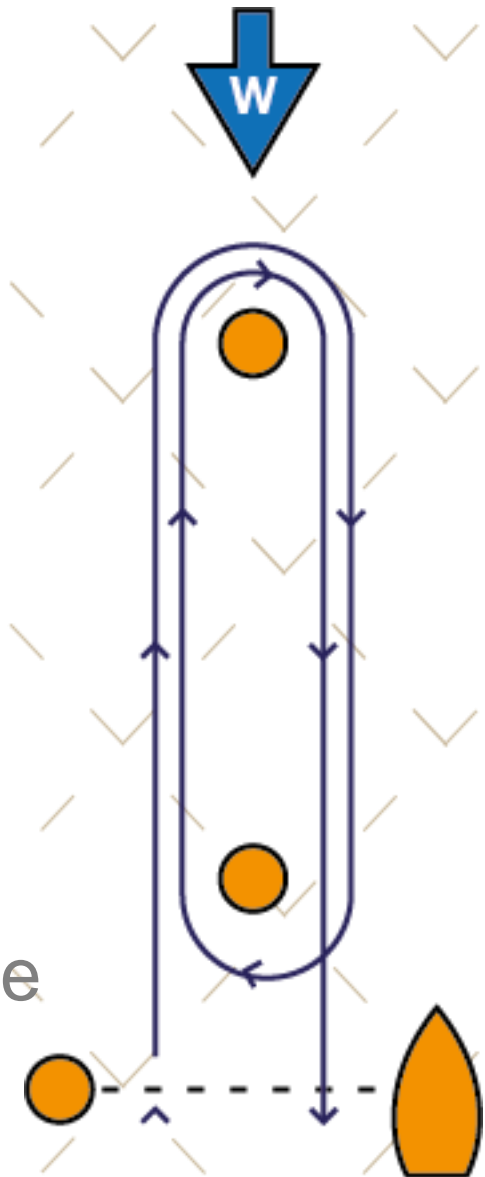
PAIRING LIST

Volo 1 (Flight 1)				
Match	Barca	BLU	Barca	GIALLO
1	B	Bruno	A	Alessandro
2	D	Daniele	C	Carlo

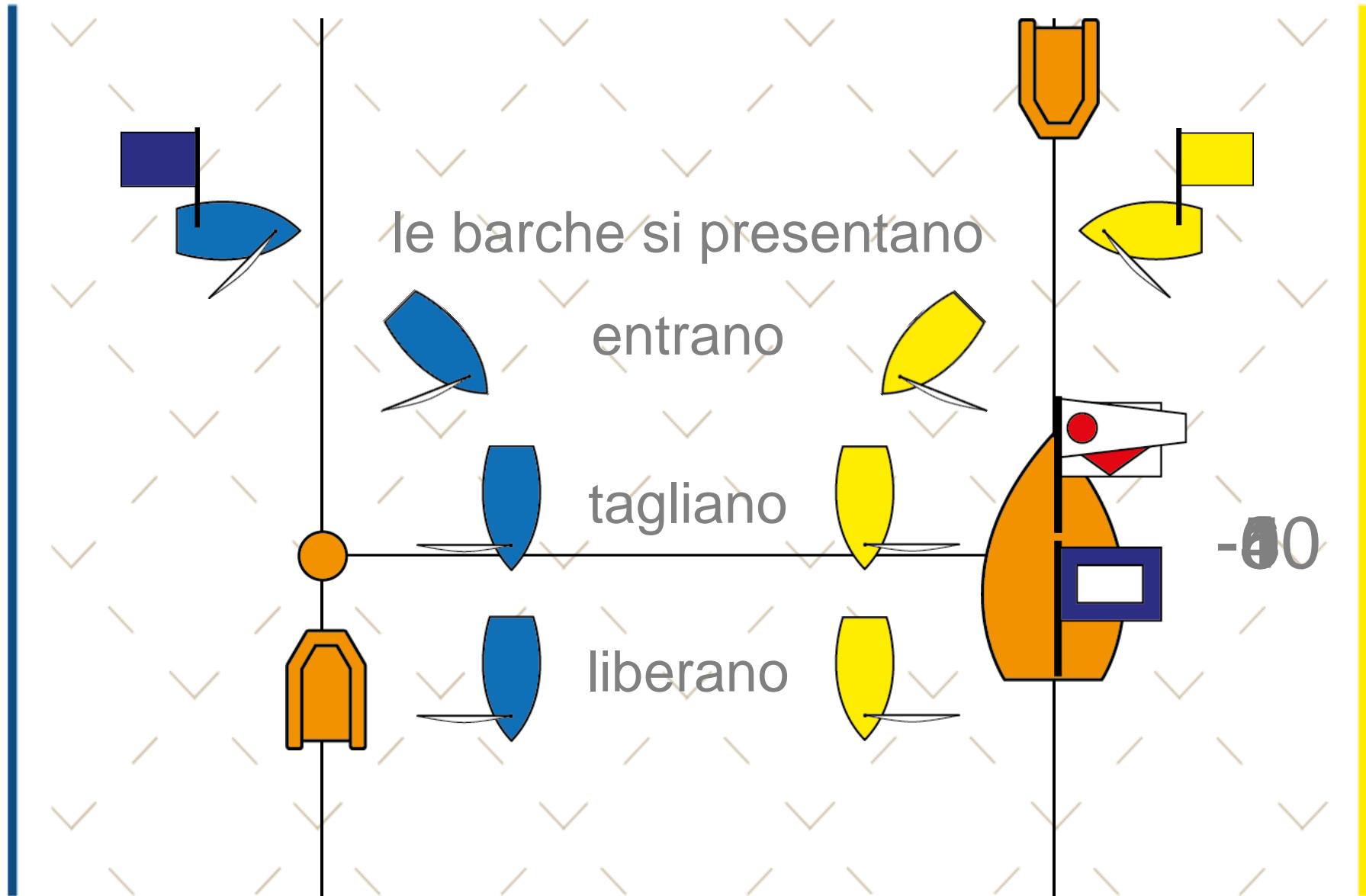
Volo 2 (Flight 2)				
Match	Barca	BLU	Barca	GIALLO
1	C	Alessandro	B	Daniele
2	A	Carlo	D	Bruno

Volo 3 (Flight 3)				
Match	Barca	BLU	Barca	GIALLO
1	B	Carlo	D	Alessandro
2	A	Daniele	C	Bruno

- bastone
è un percorso molto tecnico
- 2 giri
per dare spazio al combattimento
- corto (15-20 minuti)
abbiamo molti match da disputare
- boe a dx
per togliere la protezione delle mure
a dritta in boa ed esaltare la sfida



- standard in tutto il mondo
- regolamento ISAF
- appendice C (dedicata al Match Race)
- call book ISAF
- bando
- istruzioni



Regola C4.1

Al suo segnale preparatorio ogni barca deve trovarsi al di fuori di una linea che abbia un angolo di 90° rispetto alla linea di partenza, passante per la boa di partenza all'estremità ad essa assegnata. Nel programma degli incontri alla barca annotata a sinistra è assegnato il lato sinistro ed essa deve esporre una bandiera blu a poppa mentre è in regata. All'altra barca è assegnato il lato di dritta e deve esporre una bandiera gialla a poppa mentre è in regata.

Regola C4.2

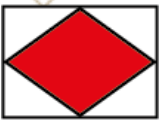

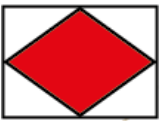


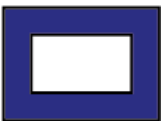





Entro i due minuti successivi al suo segnale preparatorio, una barca deve attraversare e liberare per la prima volta la linea di partenza provenendo dal lato di percorso verso il lato di partenza.

Regola C3.2a1

Se al momento del suo segnale di partenza una qualsiasi parte dello scafo, equipaggio o attrezzatura di una barca si trova sul lato di percorso della linea di partenza o uno dei suoi prolungamenti, il comitato di regata dovrà esporre prontamente una bandiera blu o gialla per identificare la barca accompagnato da un segnale sonoro. La bandiera dovrà restare esposta fino a quando tale barca non si sarà portata completamente sul lato di pre-partenza della linea di partenza o dei suoi prolungamenti, oppure per due minuti dopo il segnale di partenza, quale che sia il momento anteriore.

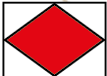
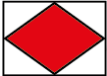
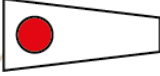






Regola C3.2a2

Quando dopo il suo segnale di partenza una barca naviga dal lato di pre-partenza verso il lato di percorso della linea di partenza sulle estensioni della linea stessa senza essere partita correttamente, il comitato di regata dovrà esporre prontamente una bandiera blu o gialla per identificare la barca. La bandiera dovrà restare esposta fino a quando tale barca non si sarà portata completamente sul lato di pre-partenza della linea di partenza o uno dei suoi prolungamenti, oppure per due minuti dopo il segnale di partenza, quale che sia il momento anteriore.

-10	↑		Foxtrot	
-6	↓		Foxtrot	
-5	↑		Pennello	
-4	↑		Papa	
-1	↓		Papa	
0	↓		Pennello	

La procedura ISAF inizia a -10

La procedura FIV inizia a -7

Segnali	March 1	Match 2
↑  Foxtrot	-10	-15
↓  Foxtrot	-6	-11
↑  Pennello 1	-5	-10
↑  Papa	-4	-9
↓  Papa	-1	-6
↓ ↑  Scende 1 sale 2	0	-5
↑  Papa		-4
↓  Papa		-1
↓  Pennello 2		0

Una barca può protestare un'altra barca:

Regola C6.1a

Per una regola della Parte 2, ad eccezione della regola 14, esponendo in maniera visibile la bandiera Y immediatamente dopo un incidente in cui è coinvolta.



Regola C6.1b

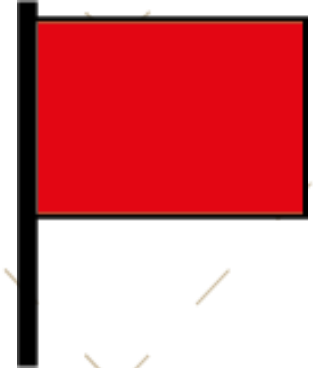
Per una qualunque regola non elencata nella regola C6.1a oppure nella regola C6.2 esponendo in maniera visibile una bandiera rossa non appena possibile dopo l'incidente.



Una barca può chiedere riparazione:

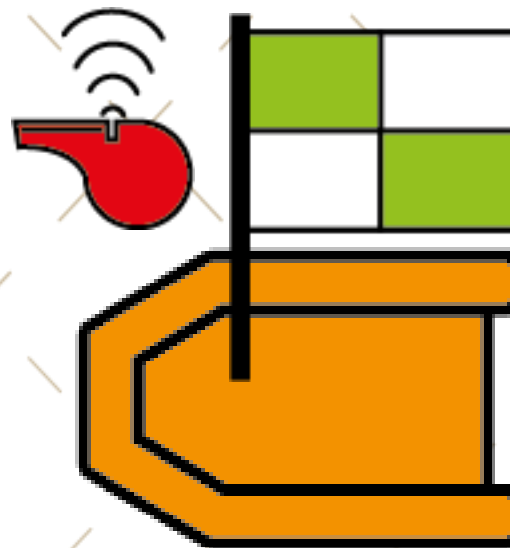
Regola C6.3

Una barca che intenda richiedere riparazione a causa di fatti accaduti prima del suo arrivo o del suo ritiro, deve esporre in maniera visibile una bandiera rossa, non appena possibile dopo essersi resa conto dei fatti, ma non più tardi di due minuti dopo essere arrivata o essersi ritirata.



Regola C5.1

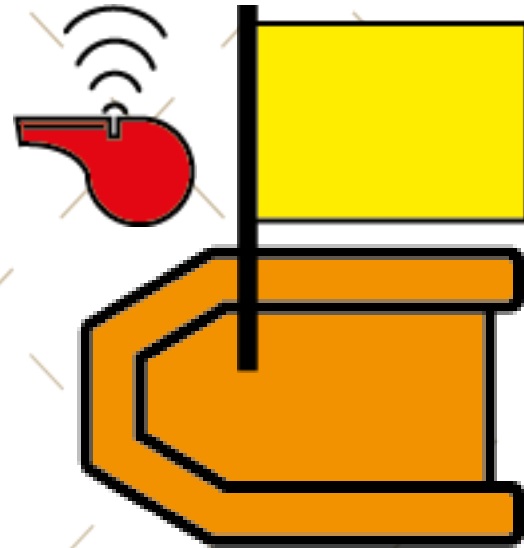
Una bandiera verde e bianca accompagnata da un lungo segnale sonoro significa: nessuna penalità



- non è stata infranta nessuna regola
- i due arbitri sul gommone non sono d'accordo
- gli arbitri non erano nella posizione corretta

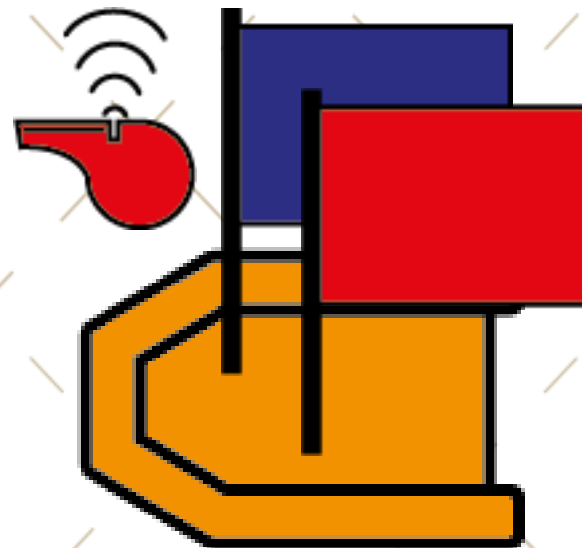
Regola C5.2

Una bandiera blu o gialla che identifica una barca, accompagnata da un lungo segnale sonoro significa: la barca identificata deve eseguire una penalità attenendosi alla Regola C7



Regola C5.3 e C7.3d

Una bandiera rossa, esposta assieme o poco dopo a una bandiera blu o gialla, accompagnata da un lungo segnale sonoro significa: la barca identificata deve eseguire una penalità non appena ragionevolmente possibile, ma non prima di essere *partita*.

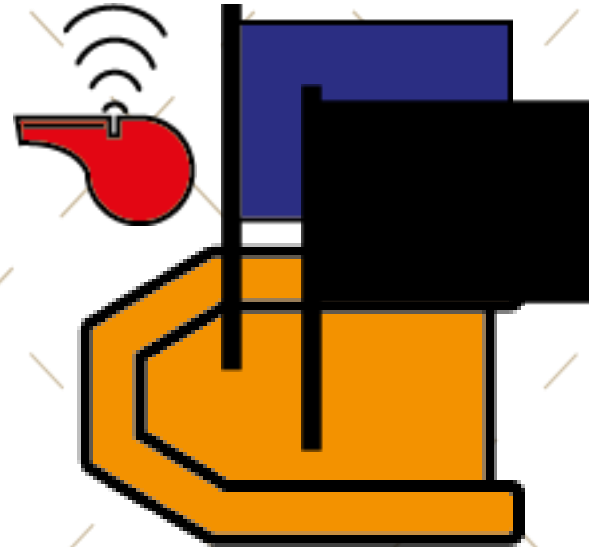


Regola C6.5b

La penalità con bandiera rossa deve essere usata quando una barca ha ottenuto una posizione di controllo in conseguenza dell'infrazione ad una regola, ma gli arbitri non sono sicuri che esistano tutte le condizioni per una penalità aggiuntiva iniziata dagli arbitri.

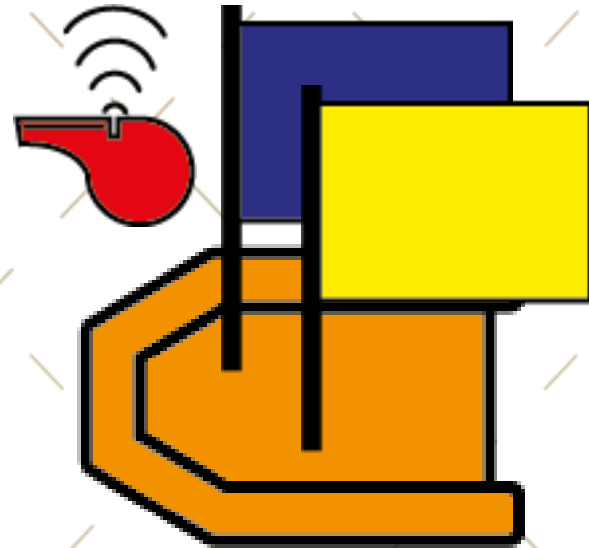
Regola C5.4

Una bandiera nera esposta assieme ad una bandiera blu o gialla e accompagnata da un lungo segnale sonoro significa: la barca identificata è squalificata, l'incontro è terminato e la vittoria viene assegnata all'altra barca.



Regola C7.2e

Se una barca ha una o due penalità non eseguite e l'altra barca del suo incontro viene penalizzata, deve essere cancellata una penalità per ciascuna barca, con l'eccezione che una penalità con "bandiera rossa" non potrà cancellare né essere cancellata da un'altra penalità.



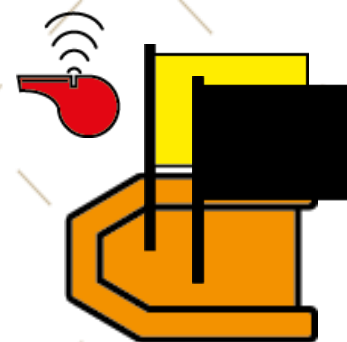
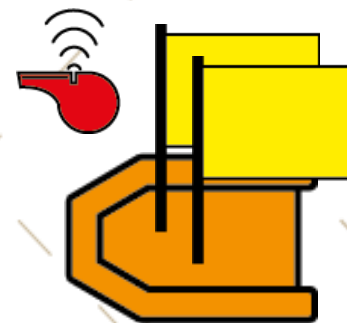
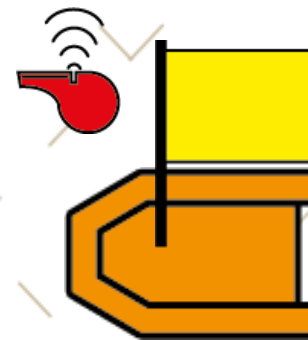
Regola C7.3c

Se una barca ha una penalità pendente, può eseguirla in ogni momento dopo essere *partita* e prima di essere *arrivata*.

Se una barca ha due penalità non eseguite, deve eseguirne una non appena ragionevolmente possibile, ma non prima di essere *partita*.

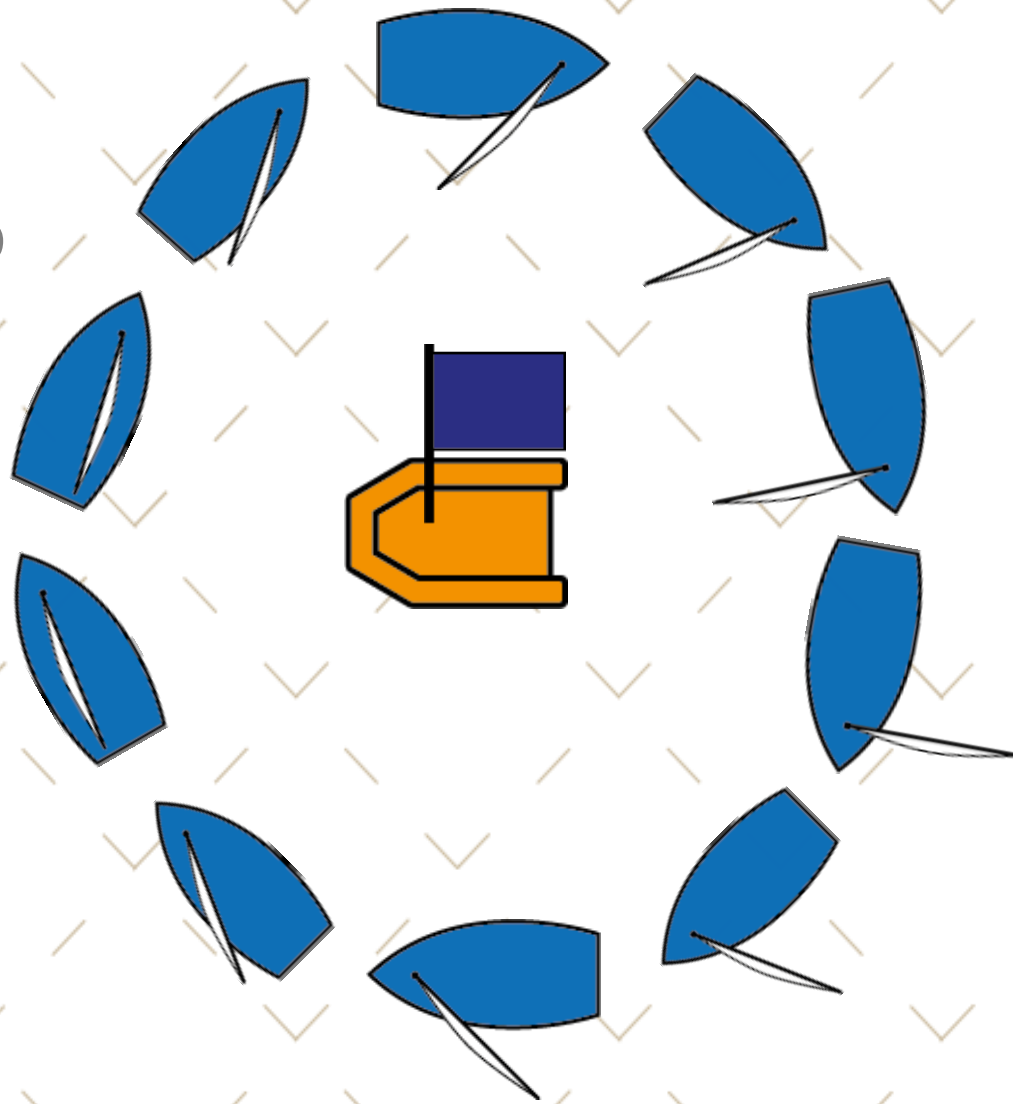
Regola C7.2f

Se una barca ha più di due penalità non eseguite gli arbitri devono segnalare la sua squalifica secondo la regola C5.4.



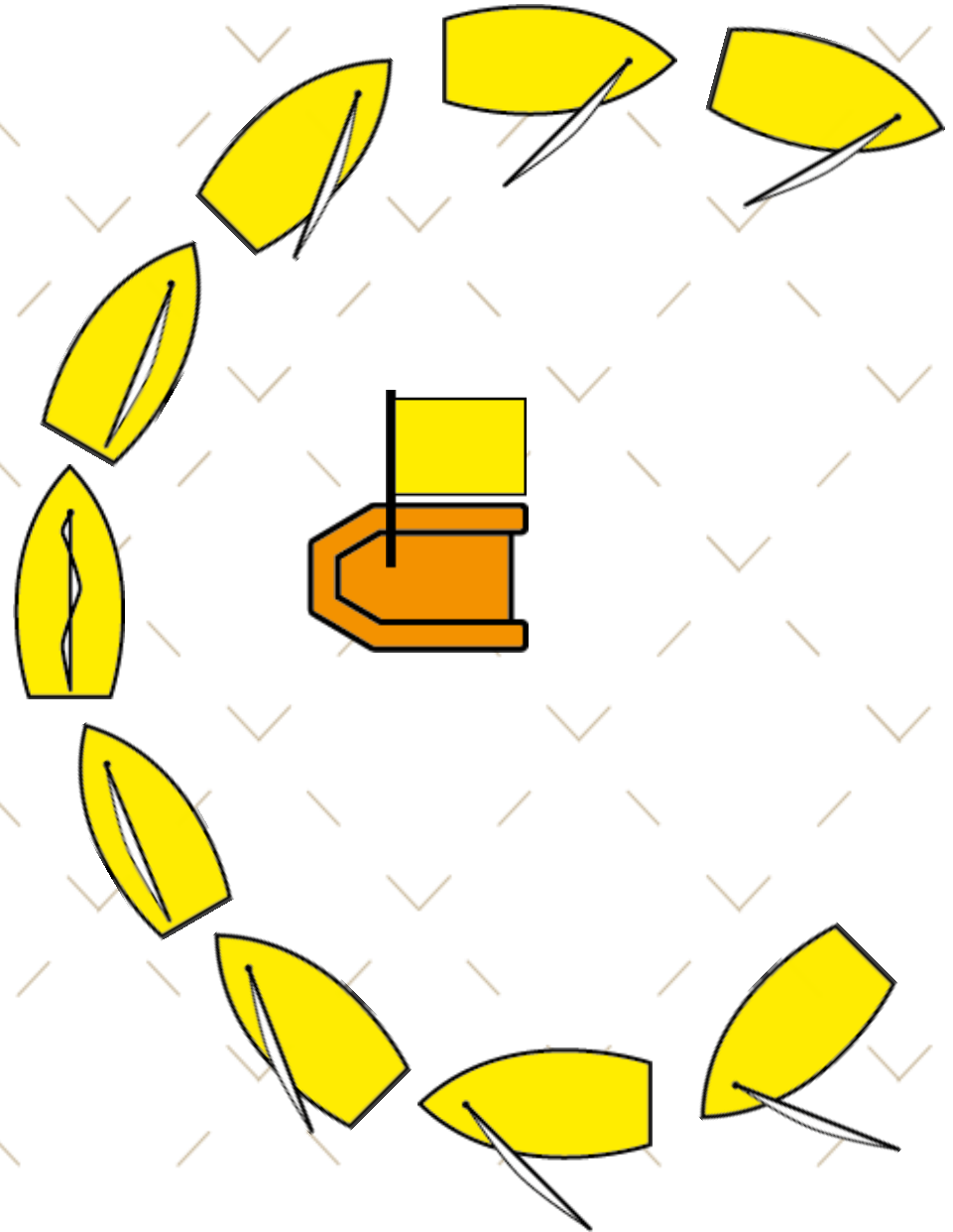
Regola C7.2a1

Quando naviga su un lato di percorso verso la boa al vento, deve abbattere e, non appena ragionevolmente possibile, orzare fino ad una rotta di bolina stretta.



Regola C7.2a2

Quando naviga su un lato di percorso verso la boa di poppa o verso la linea d'arrivo, essa deve virare e, non appena ragionevolmente possibile, poggiare fino ad una rotta maggiore di novanta gradi rispetto al vento reale.



Regola C7.3a

Una barca che esegue una penalità comprendente una virata deve avere la penna dello spinnaker sotto l'attacco del boma di maestra dal momento in cui passa la posizione di prua al vento fino a quando non si è portata su una rotta di bolina stretta.

Regola C7.3b

Nessuna parte di penalità può essere eseguita all'interno della zona di una boa da girare che inizi, limiti o termini un lato sul quale si trova la barca.

Regola C2.3

Nella definizione di *zona* la distanza è modificata a due lunghezze di scafo.

Regola C7.3c

Se una barca ha una penalità pendente, può eseguirla in ogni momento dopo essere partita e prima di essere arrivata.

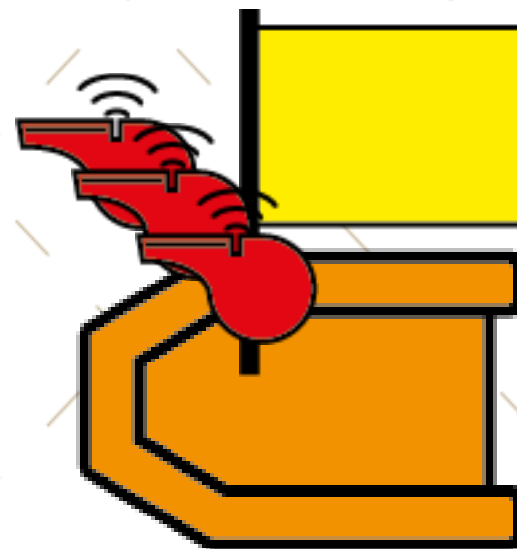
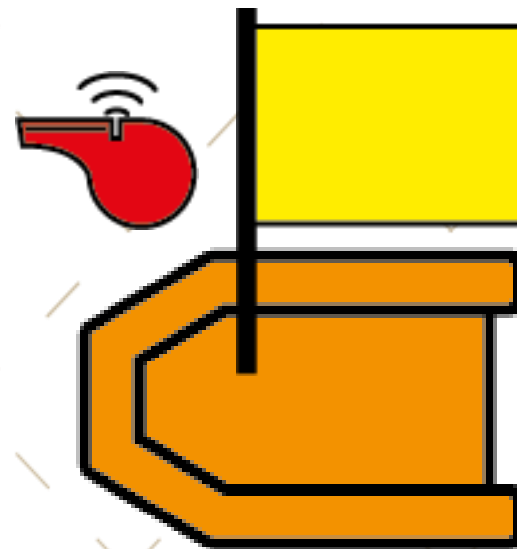
Se una barca ha due penalità non eseguite, deve eseguirne una non appena ragionevolmente possibile, ma non prima di essere partita.

Regola C5.5

Un breve segnale sonoro significa: una penalità è stata ora completata.

Regola C5.6

Brevi e ripetuti segnali sonori significano: una barca non sta più eseguendo la penalità e la penalità resta in vigore.



Nella fase di pre-partenza:

- dare più penalità possibili
- non prendere penalità
- partire per primo così da avere un controllo sull'avversario

Una volta partiti:

- stare davanti così da arrivare per primo
- togliermi eventuali penalità
- non permettergli di togliersi penalità

Grazie per l'attenzione

Ci sono domande?