

IL REGOLAMENTO DI REGATA 2009-2012

semplificato per il dinghy 12'

Tutti concordano sul fatto che per partecipare ad una regata velica sia necessario conoscere un buon numero di regole.

Questo è il caso di molti concorrenti della nostra classe, di buon livello e di lunga esperienza anche in altre classi, che uniscono al talento una buona conoscenza del regolamento e sono in grado di districarsi nei suoi meandri.

Ma, come per ogni sport, non è necessario conoscere e comprendere a fondo **tutte le regole** prima di partecipare ad una regata; è importante invece **competere senza commettere infrazioni**, anche se dovute ad inconsapevolezza o applicazione di regole inesistenti o sbagliate.

Ecco quindi queste **regole essenziali**, dedicate chi vuole entrare in regata mantenendo, nelle situazioni più comuni, un comportamento consono a quello che tutti gli altri concorrenti si attendono e con la sicurezza necessaria di godere appieno del nostro magnifico sport.

Chi ha conseguito una patente nautica ritroverà buona parte delle regole per prevenire gli abbordi in mare, a cui sono ovviamente ispirate le **regole sui diritti di rotta**, scritte nella **Sezione A** della **Parte 2** del **Regolamento**. Nella **Sezione B** troviamo invece le **limitazioni generali** ai nostri diritti di rotta, mentre nella **Sezione C** troviamo quelle che riconoscono i **diritti di altre barche** ad avere lo **spazio** a loro necessario per passare un **ostacolo**, o per passare una **boa**, che dobbiamo passare dalla stessa parte, quando siamo nella **zona di 3 lunghezze** da essa.

Ricordate che queste note vanno utilizzate come una sorta di **indice illustrato e commentato delle regole principali**, di cui acquisirete padronanza leggendole più e più volte **sul regolamento**, che dovrebbe essere sempre presente nel vostro bagaglio.

Ecco quindi il mio invito a scaricarlo nella versione aggiornata (2009-2011) dal sito FIV, o ad acquistarlo dal Club a cui siete iscritti, mantenendovi poi aggiornati consultando i siti ufficiali (FIV, ISAF) o non ufficiali e forum (Ezio Fonda, timonieri.it, ecc.).

PREMESSA

Quando siamo *in regata* e cerchiamo di mettere in pratica il regolamento, non dimentichiamo che lo sport della vela è uno dei pochi, forse l'unico, che **lascia ai concorrenti** non solo **l'onere del suo rispetto** ma anche quello di **farlo rispettare** dagli altri concorrenti: prendiamo atto che nelle regate veliche non c'è un arbitro.

Alcuni termini usati in queste note sono scritti in *corsivo*: questi corrispondono a **definizioni**, scritte alla fine del regolamento di regata, e ad esse è sempre necessario riferirsi.

All'inizio del regolamento trovate invece le caratteristiche ed il significato dei **segnali** (bandiere + suoni) che il **comitato di regata** utilizzerà per comunicare ufficialmente con voi quando siete a mare; se non ne avete padronanza è bene che vi procuriate una tabella che li riepiloga e che l'abbiate sempre a portata di mano.

REGOLE PRINCIPALI

Le **regole principali** della **Parte 2** si applicano quando il vostro Dinghy 12' ed un altro rischiano di entrare in contatto. Quando una barca ha "diritto di rotta" significa che l'altra deve **"tenersi discosta"**; in parole povere deve stare fuori dalla rotta della barca con diritto.

- 1) Se siete su **mure opposte** (con il vento che arriva su lati differenti) la barca con **mure a dritta** ha diritto di rotta rispetto ad una barca con **mure a sinistra**. (Regola 10.)
- 2) Se siete sulle **stesse mure**, la barca **sottovento ingaggiata** ha diritto di rotta rispetto alla barca **al vento**. Una barca che sorraggiunge da poppa non può toccare la barca che ha davanti. (Regole 11 e 12.)
- 3) Se state virando, dovete stare fuori dalla rotta di un'altra barca. (Regola 13.)
- 4) Prima di ogni regata il Comitato di Regata mette a disposizione dei concorrenti una copia delle Istruzioni di Regata, che contengono le informazioni essenziali sul come verrà condotta la regata stessa. Le istruzioni descriveranno la **linea di partenza** (una linea immaginaria, tracciata idealmente fra due marche, dette **boe**), ed un sistema di segnali che vi specificano quando potete partire (Regola 26 e istruzioni).

Quando verrà dato il vostro segnale di *partenza* la vostra barca dovrà trovarsi completamente al di sotto della linea di partenza; se così non fosse dovete ritornarvi completamente prima di partire.

Ovviamente, mentre tornate indietro, dovete *tenervi discosti* da tutte le altre barche partite regolarmente, che hanno diritto di rotta indipendentemente dalle vostre *mure* (Regola 21).

In molte regate è previsto che nessuna barca debba navigare oltre la linea di partenza nel minuto che precede il segnale di partenza; se vi dovesse capitare sappiate che anche in questo caso dovete ritornare nell'area sotto la linea, navigando all'esterno delle *boe* di partenza e sempre *tenendovi discosti*. (Regola 30.1)

5) Ogni volta che avete diritto di rotta potete navigare in direzione di un'altra barca, ma dovete essere ben certi che questa abbia tempo e *spazio* sufficiente per manovrare e liberarvi la rotta (*tenersi discosta*). Ecco perché una barca *al vento* deve essere molto cauta quando naviga vicina ad una barca *sottovento*. (Regola 16)

6) Quando navigate verso una *boa*, per passarla o girarla, ed entrate in un'area attorno alla *boa* entro una distanza di **tre lunghezze** del vostro Dinghy12' (circa 11 metri), o quando state passando vicino ad un *ostacolo* dalla stessa parte di un'altra barca, se questa naviga tra voi e la *boa* o l'*ostacolo* (*ingaggiata*), dovete darle lo *spazio* necessario perché anch'essa possa girarla o passare (Regole 18 e 19); ciò anche se questo limitasse il vostro eventuale diritto di rotta.

7) Il punto 6 ha un'importante eccezione: alle *boe* di partenza **non** dovete dare alle barche *al vento*, o interne in *boa*, *spazio* per passare tra voi ed una *boa* di partenza quando state per *partire*.

Una barca *al vento*, o interna in *boa*, che cercasse di forzare lo *spazio* tra voi ed una *boa* di partenza, che può essere la barca del comitato di regata, compirebbe un'azione illegale, anche se molto comune (Regole 18 e 11).

8) Ovviamente dovete **evitare ogni collisione**, per quanto a voi materialmente possibile. (Regola 14 - non dimenticare che la Parte 2 del regolamento è scritta per fare in modo che la regata avvenga senza collisioni, danni o ferite)

9) Se voi fate in modo che una barca con diritto di rotta debba cambiarla per evitare di entrare in contatto con voi, anche se non vi riuscisse dovete fare **subito** una **penalità**.

Normalmente la penalità consiste nel togliersi dalla rotta delle altre barche e nel fare con la propria barca due giri nello stesso senso (virata, abbattuta, virata, abbattuta, ma anche iniziando dall'abbattuta); quando avete concluso i due giri potete ritornare in regata. (Regola 44.) Se però vi è stata una **collisione con danni o ferite** questa penalità non sana l'infrazione e **dovete ritirarvi**.

10) Se toccate una qualunque *boa* lungo il vostro percorso, la penalità è di un solo giro (Regola 44.)

11) Se nei casi ai punti 9 e 10 non fate una penalità che possa sanare la vostra infrazione, il **Principio Base** richiede che voi vi ritirate dalla regata.

Ma se siete voi a dover cambiare rotta per evitare di entrare in contatto con un'altra barca, allora significa che è l'altra barca ad aver infranto una *regola*.

Voi potete farglielo presente "protestandola". Come? Gridando subito la parola "**Protesto!**".

Tenete d'occhio la barca protestata per vedere se fa la penalità e, subito dopo l'arrivo, comunicate al comitato di regata il numero velico della barca che avete protestato.

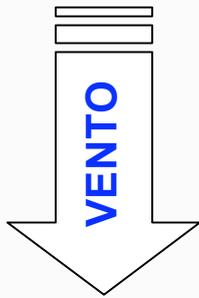
Una volta scesi a terra depositate una **protesta scritta** (su un modulo che vi verrà fornito) specificando gli elementi essenziali dell'incidente (chi, come, cosa, quando) entro il termine indicato nelle istruzioni di regata; non preoccupatevi del numero di *regola*, dovete solo descrivere l'incidente.

Un Comitato alle Proteste, normalmente costituito da tre ufficiali di regata esperti di regolamento, aprirà un'udienza in cui entrambe le barche potranno raccontare la loro storia dell'incidente.

Il comitato alle proteste sentirà eventuali testimoni, descriverà i fatti e prenderà una decisione che, se avrà ritenuto che sia stata infranta una *regola*, potrà essere quella di squalificare almeno una barca (Regole dalla 60 alla 68.), a meno che questa non abbia già fatto una penalità adatta a sanare l'incidente.

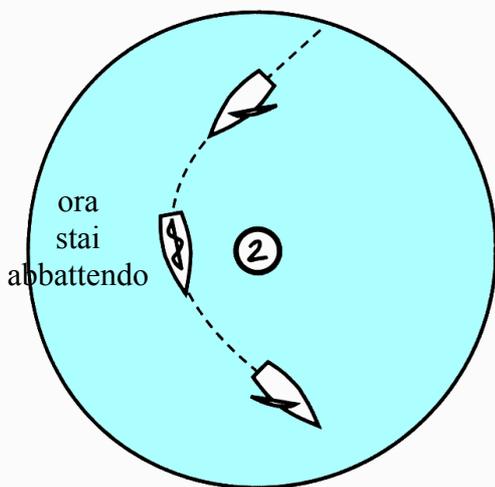
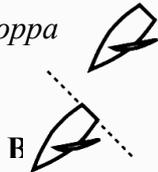
Da non dimenticare: se avete saltato coscientemente una *boa* da girare, o l'avete girata dalla parte sbagliata, non tagliate la linea di *arrivo* o, se lo fate, **ritiratevi** subito: la vostra regata è andata in fumo perché non avete compiuto il percorso (Regola 28). In questo caso, come per altre **infrazioni coscienti**, almeno evitate una **squalifica non scartabile** per la **regola 2, Corretto Navigare**.

Impegnatevi, studiate il regolamento, navigate veloci ma soprattutto divertitevi!

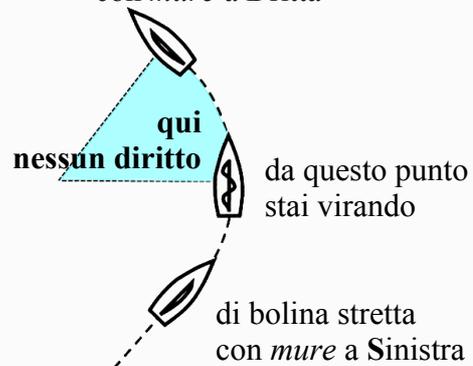


A e B **non** sono *ingaggiate*

A è libera dalla poppa di B



di bolina stretta con *mure* a Dritta



queste barche sono *ingaggiate*

V è barca *AL VENTO*

S è barca *SOTTOVENTO* e ha diritto di rotta

E è barca *ESTERNA* e *ingaggiata sottovento*

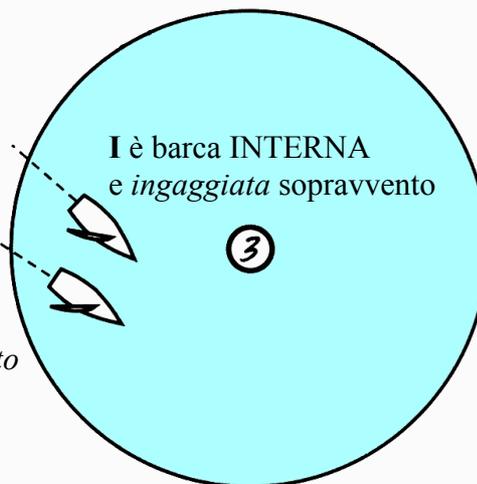


Tavola 1

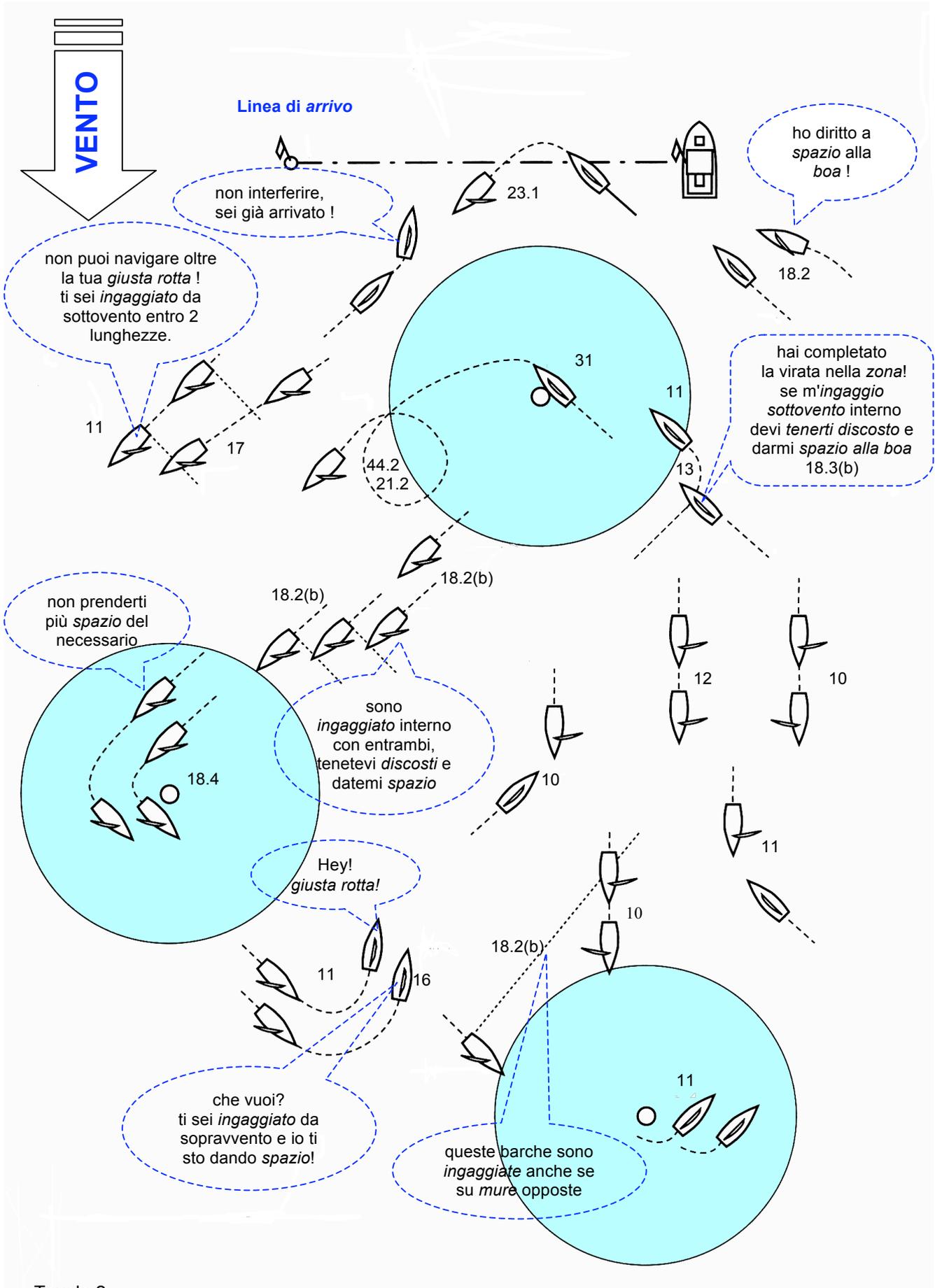


Tavola 2

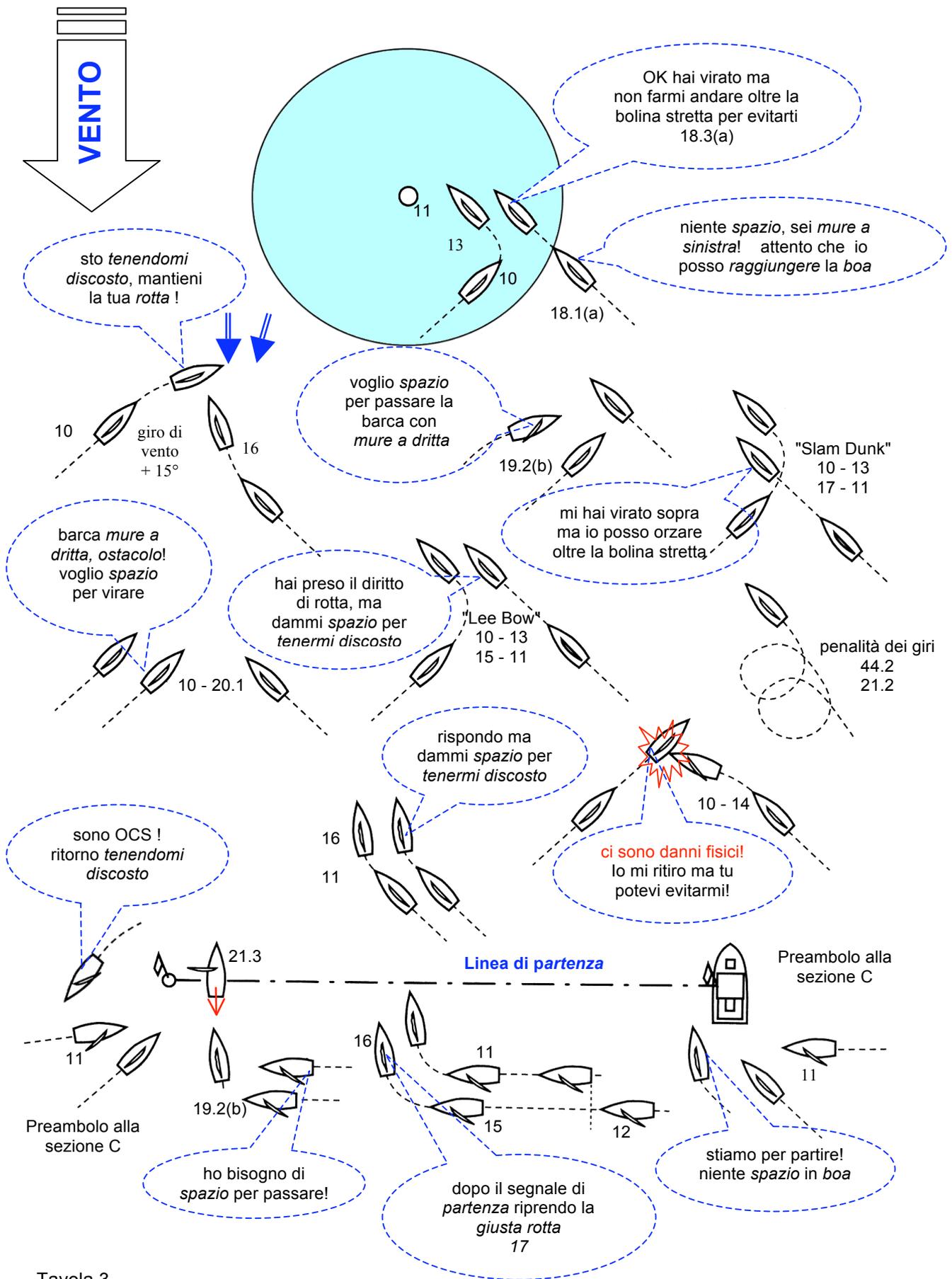


Tavola 3

Velocità, distanze e tabella dei tempi del Dinghy 12'

(in base alla formula: $distanza = velocità \times tempo$)

(1 nodo = 6.076 piedi per ora = 506 lunghezze di barca per ora)

velocità barca	piedi/secondo	metri/secondo	secondi per 1 lunghezza	secondi per 3 lunghezze
1 nodo	1,69	0,51	7,1	21,30
2 nodi	3,38	1,01	3,55	10,65
3 nodi	5,06	1,52	2,37	7,11
4 nodi	6,75	2,03	1,78	5,34
5 nodi	8,44	2,53	1,42	4,26

In altre parole, se il vostro Dinghy 12' naviga a 4 nodi, in 1 secondo avanzate di circa 2 metri, vi ci vogliono poco meno di 2 secondi per avanzare di una lunghezza della vostra barca (12 piedi = 3,66 m) e in circa 5 secondi e mezzo la prua della vostra barca raggiungerà la *boa* da quando è entrata nella *zona* delle 3 lunghezze.

È importante avere un'idea della velocità del dinghy 12' non solo quando vi avvicinate ad una *boa* o ad un *ostacolo*, ma anche quando virate davanti ad un'altra barca; questo per valutare se riuscite a concludere la virata in tempo ad evitare che l'altra barca debba modificare la sua rotta per non collidere con voi.

Per conoscere la velocità del vostro Dinghy 12' potete per esempio misurare il tempo che, in varie andature e condizioni di vento, ci mettete a passare vicino ad una *boa* da prua a poppa.

Potete usare un gps o, più semplicemente, riferirvi a questa tabella¹:

VENTO MINIMO		VENTO MEDIO		VENTO MASSIMO	
da 2 a 3 m/s		da 4 a 6 m/s		da 7 a 8 m/s	
da 3,9 a 5,8 nodi		da 7,8 a 11,7 nodi		da 13,6 a 15,6 nodi	
bolina	1,8 nodi	bolina	3,0 nodi	bolina	3,6 nodi
lasco/poppa	2,2 nodi	lasco/poppa	4,0 nodi	lasco/poppa	5,4 nodi

¹ Realizzata da Renzo Santini