

APPENDICE B

REGOLE DI COMPETIZIONE PER TAVOLE A VELA

Le competizioni per le tavole a vela devono essere disputate a norma del Regolamento di Regata della Vela, con le modifiche della presente appendice. Il termine “barca” riportato altrove nelle regole di regata, significa “tavola a vela” oppure “barca” come più adatto. Una manifestazione di tavole può includere una o più delle le seguenti discipline o loro specialità:

DISCIPLINE	FORMATI
<i>Regata</i>	<i>Regata su percorso; slalom; maratona</i>
<i>Competizione artistica (expression)</i>	<i>Performance sull’onda; freestyle</i>
<i>Competizione di velocità (speed)</i>	

Nella competizione artistica la performance di una tavola è giudicata in base all’abilità ed alla varietà più che sulla velocità ed è organizzata utilizzando serie eliminatorie. Sia la competizione di performance sull’onda che di freestyle viene organizzata a seconda delle condizioni delle onde nella località. Nelle competizioni di velocità (“speed”) un “round” (turno) è costituito da uno o più “speed run” (prove di velocità) nei quali le tavole percorrono il percorso ad intervalli. Nelle regate su percorso, la maratona deve essere programmata per durare più di un’ora.

Nelle regate e nelle competizioni artistiche, “heat” (batteria) significa una competizione ad eliminazione; un “round” (turno) comprende una o più batterie, ed una serie eliminatoria comprende uno o più turni.

B1 DEFINIZIONI

B1.1 Sono in vigore le seguenti definizioni:

In procinto di girare o passare: una tavola è *in procinto di girare o passare* una *boa* quando la sua *giusta rotta* è iniziare la manovra per girarla o passarla

Partenza dalla spiaggia: la partenza è una *partenza dalla spiaggia* quando la linea di partenza è sulla spiaggia o così in prossimità della stessa che il concorrente deve stare in piedi in acqua per *partire*.

Rovesciamento: una tavola è *rovesciata* quando la sua vela o il concorrente è in acqua.

B1.2 Le seguenti definizioni si applicano solo alle regate artistiche:

Entrando e Uscendo: una tavola che naviga nella stessa direzione delle onde surfabile, sta *entrando*. Una tavola che naviga in direzione opposta alle direzione delle onde surfabile sta *uscendo*.

Saltare: una tavola *salta* quando si stacca dalla cresta dell'onda mentre sta *uscendo*.

Sorpassare: una tavola sta *sorpassando* dal momento in cui essa *si ingaggia* da libera dalla *poppa* fino al momento in cui è libera dalla *prua* della tavola *sorpassata*.

Possesso: la prima tavola che naviga verso la spiaggia immediatamente di fronte ad un'onda, ha il *possesso* di quell'onda. Quando, comunque, non è possibile determinare quale tavola sia la prima, la tavola *sopravvento* ha il *possesso*.

Raddrizzamento: una tavola si sta *raddrizzando* dal momento in cui la sua vela, o, se parte dall'acqua, il concorrente, è fuori dall'acqua, fino a quando ha abbrivio per governare.

Fare surf (surfing): una tavola sta *facendo surf* quando naviga sopra o immediatamente di fronte ad un'onda, mentre sta *entrando*.

Transizione: una tavola che cambia *mure*, o si stacca dall'onda mentre sta *entrando*, o una che non sta *facendo surf*, *saltando*, *raddrizzando* o è *rovesciata*, è in *transizione*.

B2 REGOLE PER TUTTE LE DISCIPLINE

La regola B2 si applica a tutte le discipline

B2.1 Modifiche alle regole della Parte 4

- (a) La regola 42 è così modificata: “Una tavola deve essere spinta solamente dall'azione del vento sulla vela, dall'azione dell'acqua sullo scafo e dalle azioni del concorrente che non siano assistite”.
- (b) Aggiungere alla regola 43.1(a): “in ogni caso, un concorrente può indossare un contenitore porta bevande che deve avere una capacità di almeno un litro ed un peso non superiore a kg. 1,5 quando è pieno”.

- (c) La regola 44.2 è modificata nel senso che due giri sono sostituiti da un 360° senza l'obbligo di virate o abbattute.
- (d) Aggiungere alla regola 47.1: “eccetto quanto stabilito dalla regola 41.2”.
(Vedere la regola B4.4)

B2.2 Iscrizione e Qualificazione

Aggiungere alla regola 78.1: “ Quando lo prescrive l'ISAF, un dispositivo numerato e datato sulla tavola, sulla sua deriva, sulla pinna e sull'attrezzatura deve valere quale suo certificato di stazza”.

B2.3 Organizzazione dell'Evento

- (a) L'ultima frase della regola 90.2(c) è cancellata.
- (b) Aggiungere la nuova regola 90.2(d): “ Istruzioni verbali possono essere impartite solo se tale procedura è inserita nelle istruzioni di regata”.

B2.4 Identificazione sulle Vele

- (a) Aggiungere alla regola G1.1(a): “ I simboli non devono riferirsi ad altro che non sia il fabbricante o la classe e non devono consistere in più di due lettere e tre numeri o un disegno astratto”.
- (b) Le regole G1.3(a), G1.3(c), G1.3(d) e G1.3(e) sono così modificate:

“I simboli di classe devono essere esposti una sola volta su ogni lato della vela, nella zona soprastante ad una linea proiettata ad angoli retti da un punto della caduta prodiera della vela sito ad un terzo della distanza che va dalla penna al boma. Le lettere nazionali ed i numeri velici devono stare nel terzo centrale di quella parte della vela che sovrasta il boma, chiaramente separati da ogni pubblicità. Essi devono essere neri ed applicati sovrapposti su di un supporto bianco non trasparente. Il supporto deve estendersi minimo 30 mm intorno ai caratteri. Tra le lettere di nazionalità ed il numero velico deve essere applicato un ‘-‘ ed una normale spaziatura.”

B2.5 Toccare una Boa.

La regola 31 è cambiata in “una Tavola può toccare una *boa* ma non deve aggrapparvisi.

B2.6 Regole eliminate

Le regole 17, 18.3, 43.2, 44.3, 45, 47.2, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 61.1(a)(2), 67, J2.2(28), J2.2(29) e J2.2(33) sono cancellate.

B3 REGOLE PER REGATE SU PERCORSO

La Regola B3 si applica alle regate su percorso. Si applica anche la Regola B2.

B3.1 Modifiche alle Regole della Parte 2, Sezione C

la prima frase della regola 18.1 è così modificata 'la Regola 18 si applica tra Tavole quando esse sono obbligate a lasciare una *boa* dallo stesso lato ed almeno una di esse è *in procinto di girarla o passarla.*'

(a) la Regola 18.2(b) è così modificata:

se le Tavole sono *ingaggiate* quando la prima di esse è *in procinto di girare o passare* la *boa*, la tavola esterna in quel momento deve da allora dare *spazio* alla *boa* alla tavola interna.

Se una tavola è *libera dalla prua* quando è *in procinto di girare o passare* la *boa*, la tavola

libera dalla poppa in quel momento deve da allora dare ad essa *spazio alla boa*.

(b) la Regola 18.2(c) è così modificata:

quando una tavola è obbligata a *dare spazio alla boa* dalla Regola 18.2(b), essa deve

continuare a farlo anche se poi l'*ingaggio* viene interrotto o si crea un nuovo *ingaggio*.

Tuttavia, se una delle tavole passa con la prua al vento la regola 18.2(b) smette di essere applicata.

(c) la regola 18.4 è così modificata:

quando una tavola con diritto di rotta *ingaggiata* all'interno deve abbattere o poggiare alla *boa* per prendere la sua *giusta rotta*, essa non deve, sino a quando non ha abbattuto o non ha poggiato, navigare più distante dalla *boa* di quanto occorra per seguire quella rotta. La regola 18.4 non si applica ad una *boa* del cancello.

B3.2 Modifiche alle altre Regole della Parte 2

- (a) nel preambolo della Parte 2, la regola 23.1 è modificata nelle regole 23.1 e 23.3.
- (b) Aggiungere la nuova Regola 16.3:

nelle regate di Slalom, una tavola con diritto di rotta non deve cambiare rotta durante i 30 secondi precedenti del suo segnale di partenza se, in conseguenza di ciò, le altre tavole devono agire immediatamente per evitare il contatto.

- (c) La regola 22 diventa 22.1 e la sua ultima frase è cancellata. Aggiungere la nuova regola 22.2: “una tavola *rovesciata* non deve intraprendere alcuna azione che ostacoli un'altra tavola”.
- (d) La Regola 23.1 è così modificata: se ragionevolmente possibile, una tavola non *in regata* non deve interferire con una è *in regata*. Dopo l'*arrivo*, una tavola deve immediatamente liberare la linea di arrivo e le *boe* ed evitare le tavole ancora *in regata*.
- (e) Aggiungere la nuova regola 23.3: “una tavola non deve navigare nell'area di percorso, così come definita nelle istruzioni di regata, durante lo svolgimento delle prove, eccetto che nella propria prova”.
- (f) Aggiungere la nuova regola 24:

24. NAVIGARE FUORI DALL'ACQUA IN PARTENZA

“Quando una tavola si avvicina alla linea di partenza per *partire*, deve avere la propria vela fuori dall'acqua ed in posizione normale, eccetto quando accidentalmente *rovesciata*.”.

B3.3 Partenza delle regate

Le istruzioni di regata devono prevedere una di queste procedure di partenza:

(a) **SISTEMA 1**

Vedi la regola 26, Partenza delle regate.

(b) **SISTEMA 2**

Le regate partiranno usando i seguenti segnali. I tempi devono essere presi dai segnali visivi; non si deve tener conto della mancanza di un segnale acustico.

<i>Segnale</i>	<i>Bandiera e segnale sonoro di partenza</i>	<i>Minuti dal Segnale di partenza</i>
Richiamo	Bandiera di classe o numero della batteria	3
Avviso	Bandiera rossa – Ammainata del segnale di richiamo - 1 segnale acustico	2
Preparatorio	Bandiera gialla – Ammainata della bandiera rossa - 1 segnale acustico	1
	Ammainata della bandiera gialla	1/2
Partenza	Bandiera verde -- 1 segnale acustico	0

(c) SISTEMA 3 (PER PARTENZE DALLA SPIAGGIA)

- (1) Prima della sua partenza ogni tavola di una batteria o classe deve estrarre un numero per la propria posizione sulla linea di partenza. Le postazioni devono essere numerate in modo che la postazione 1 sia la più al vento.
- (2) Dopo che le tavole sono state chiamate per prendere le loro posizioni, il comitato di regata deve dare il segnale preparatorio issando una bandiera rossa accompagnata da un segnale acustico. Il segnale di partenza deve essere dato, in qualsiasi momento dopo il segnale preparatorio, ammainando la bandiera rossa con un segnale acustico.
- (3) Dopo il segnale di partenza ogni tavola deve seguire la rotta più breve dalla sua postazione di partenza alla sua posizione **di windsurfing** in acqua (con entrambi i piedi del concorrente sulla tavola).

B3.4 Altre regole per la Conduzione di una Regata

Aggiungere la regola 29.3:

29.3 Richiami per regate slalom

- (a) Se al segnale di partenza di una tavola per una regata slalom o per una batteria, una qualsiasi parte del suo scafo, equipaggio o attrezzatura si trovi sul lato del percorso della linea di partenza, il comitato di regata deve segnalare un richiamo generale.
- (b) Se il comitato di regata applica la regola 29.3(a) e la tavola viene identificata, questa deve essere squalificata senza udienza, anche se la prova o la batteria viene *annullata*. Il comitato di regata deve avvisarla a voce o esporre il suo numero velico, ed essa deve abbandonare l'area di percorso immediatamente. Se la regata o la batteria viene fatta ripartire o viene ripetuta, la tavola squalificata non potrà prendervi parte.
- (c) Se la regata slalom o la batteria è stata completata ma successivamente *annullata* dal comitato per le proteste e se la regata o la batteria viene ripetuta, una tavola squalificata per la Regola 29.3(b) potrà prendervi parte.

B.4 REGOLAMENTO PER COMPETIZIONI ARTISTICHE

B4.1 Regole del diritto di rotta

Queste regole sostituiscono tutte le regole della Parte 2.

(a) ENTRANDO E USCENDO

Una tavola *che sta entrando* deve *tenersi discosta* da una tavola *che sta uscendo*. Quando due tavole stanno *uscendo* o *entrando* mentre si trovano sulla medesima onda o quando nessuna sta *uscendo* o *entrando*, una tavola con le *mure a sinistra* deve *tenersi discosta* da una tavola con le *mure a dritta*.

(b) TAVOLE SULLA MEDESIMA ONDA, ENTRANTI

Quando due o più tavole sono su un'onda *entranti*, una tavola che non ne ha il *possesso* deve *tenersi discosta*.

(c) LIBERA DALLA POPPA, LIBERA DALLA PRUA, SORPASSO

Una tavola *libera dalla poppa* e non su un'onda deve *tenersi discosta* da una tavola *libera dalla prua*. Una tavola *che sta sorpassando* e che non è su un'onda deve *tenersi discosta*.

(d) TRANSIZIONE

Una tavola in *transizione* deve *tenersi discosta* da una tavola che non lo sia. Quando due tavole sono in *transizione* nel medesimo momento, quella sul lato a sinistra dell'altra o quella libera dalla poppa deve *tenersi discosta*.

B4.2 Inizio e conclusione delle batterie

Le batterie devono iniziare e finire utilizzando i seguenti segnali:

(a) PARTENZA DI UNA BATTERIA

Ogni bandiera deve essere ammainata, quando viene esposta la bandiera successiva

<i>Segnale</i>	<i>Bandiera e segnale acustico</i>	<i>Minuti prima del segnale di partenza</i>
Richiamo	Numero della batteria	3
Avviso	Bandiera rossa: 1 segnale acustico	2
Preparatorio	Bandiera gialla: 1 segnale acustico	1
Partenza	Bandiera verde: 1 segnale acustico	0

(b) CONCLUSIONE DI UNA BATTERIA

<i>Segnale</i>	<i>Bandiera e segnale acustico</i>	<u><i>Minuti prima del segnale di conclusione</i></u>
Avviso di conclusione	Bandiera verde ammainata ; 1 segnale acustico	1
Conclusione	Bandiera rossa – 1 segnale acustico	0

B4.3 Registrazione delle vele; Area di percorso; Durata delle batterie

- (a) Le tavole devono registrare al comitato di regata i colori e gli altri particolari della propria vela, o la loro identificazione, che sia consona ad altro metodo stabilito nelle istruzioni di regata, non oltre il segnale di partenza della batteria che precede di due quella propria.
- (b) L'area di percorso deve essere definita nelle istruzioni di regata e affissa all'Albo ufficiale dei comunicati non più tardi di 10 minuti prima del segnale di partenza della prima batteria. A una tavola devono essere assegnati punti solamente mentre naviga nell'area di regata.
- (c) Qualsiasi modifica alla durata delle batterie deve essere annunciata dal comitato di regata non più tardi di 15 minuti prima del segnale di partenza per la prima batteria del turno successivo.

B4.4 Aiuto da Parte di Terzi

La regola 41 diventa regola 41.1. Si aggiunge la nuova regola 41.2:

Un collaboratore può provvedere alla sostituzione dell'attrezzatura di una tavola ma deve tenersi discosto dalle altre tavole in competizione. Una tavola il cui collaboratore non si tenga discosto deve essere penalizzata. La penalizzazione deve essere a discrezione del comitato per le proteste.

B5 SERIE PER L'ELIMINAZIONE

La regola si applica quando è organizzata una serie per l'eliminazione nella quale le tavole gareggiano in batterie.

B5.1 Procedura per Serie di Eliminazione

- (a) La competizione deve essere basata su una o più serie di eliminazione. Ognuna delle quali deve consistere o in un massimo di quattro turni in una

singola serie di eliminazione nella quale avanza solo un certo numero di migliori punteggi, oppure in un massimo di dieci turni in una doppia serie di eliminazione dove le tavole hanno più di una possibilità di avanzare.

- (b) Le tavole devono gareggiare l'una contro l'altra a coppie oppure in gruppi determinati dalla scala di eliminazione. Il modello di competizione selezionato non deve essere modificato finché un turno non sia completato.

B5.2 Classificazione e Ranking List

- (a) Quando si utilizza una classificazione o una ranking list per stabilire le batterie del primo turno, i posti da 1 a 8 (quattro batterie) oppure da 1 a 16 (otto batterie) devono essere distribuiti equamente nelle batterie.
- (b) Per le successive serie di eliminazione, se da disputare, le tavole devono essere riassegnate a nuove batterie sulla scorta della ranking basata sulla classifica della serie precedente.
- (c) Le decisioni dell'autorità organizzatrice riguardo la classificazione sono definitive e non sono motivo per una richiesta di riparazione.

B5.3 Programma delle batterie

Il programma delle batterie deve essere affisso all'Albo ufficiale dei comunicati non più tardi di 30 minuti prima del segnale di partenza della prima batteria.

B5.4 Progressione e Turni di riposo

- (a) Nelle regate e nelle competizioni artistiche, in ogni batteria le tavole da promuovere al prossimo turno devono essere annunciate dal comitato di regata non più tardi di 10 minuti prima del segnale di partenza della prima batteria. Il numero dei promossi può essere modificato dal comitato delle proteste a seguito di una decisione di riparazione.
- (b) Nelle competizioni artistiche, ogni primo turno di riposo deve essere assegnato alle tavole con la classificazione più alta.
- (c) Nelle regate di performance sull'onda, solo il vincitore di ogni batteria deve essere promosso al turno successivo.
- (d) Nelle regate di freestyle le tavole devono essere promosse al turno successivo secondo lo schema seguente: in una batteria con otto tavole, sono promosse le quattro migliori, e il vincitore gareggerà contro il quarto e il

secondo contro il terzo; in una batteria con quattro tavole sono promossi i due migliori, e gareggeranno l'uno contro l'altro.

B5.5 Finali

- (a) La finale deve essere disputata su un massimo di tre prove. Il comitato di regata deve rendere noto il numero delle prove da disputare nella finale non più tardi di cinque minuti prima del segnale di avviso della prima prova di finale.
- (b) Una finale di consolazione può essere disputata dopo la finale. Possono prendervi parte tutte le tavole semifinaliste che non sono riuscite a qualificarsi per la finale.

B6 REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI DI VELOCITA' (SPEED)

B6.1 Regole generali

Tutte le regole della Parte 2 sono sostituite dalle parti attinenti di questo regolamento.

(a) PARTENZA DALL'ACQUA E DALLA SPIAGGIA

Una tavola non deve *partire dalla spiaggia* o partire in acqua lungo il percorso o nell'area di partenza, eccetto che per allontanarsi dal percorso per evitare tavole che *stanno partendo* o sono *in regata*.

(b) LASCIARE IL CAMPO DI REGATA

Una tavola che abbandona il area di percorso deve *tenersi discosta* dalle tavole *in regata*.

(c) CONTROLLO DEL PERCORSO

Quando il comitato di regata punta con una bandiera arancione una tavola, la tavola deve immediatamente lasciare l'area di percorso.

(d) RITORNO VERSO L'AREA DI PARTENZA

Una tavola che sta ritornando verso l'area di partenza deve tenersi discosta dal percorso.

(e) PROVE; TURNI

Il numero massimo di "run" (prove) che ogni tavola deve compiere in un turno deve essere reso noto dal comitato di regata non più tardi di 15 minuti prima del segnale di partenza del primo turno.

(f) DURATA DI UN TURNO

La durata di un turno deve essere resa nota dal comitato di regata non più tardi di 15 minuti prima del segnale di partenza del turno successivo.

(g) CONDIZIONI PER STABILIRE UN PRIMATO

La distanza minima per un primato mondiale è di 500 metri. Si possono stabilire altri primati su distanze più brevi. Il percorso deve essere

determinato con paletti e rilevatori di passaggi a terra oppure con boe in acqua. I rilevatori di passaggi non devono convergere.

B6.2 Procedure di partenza per una competizione di velocità

I turni di gara devono partire e terminare utilizzando i seguenti segnali. Ogni bandiera deve essere ammainata quando viene esposta la successiva.

(a) PARTENZA DI UN TURNO

<i>Segnale</i>	<i>Bandiera</i>	<i>Significato</i>
Attesa	Bandiera rossa	Percorso chiuso
Percorso chiuso	Intelligenza + bandiera rossa	Percorso chiuso – verrà aperto tra poco
Preparatorio	Bandiera gialla	Il percorso verrà aperto entro 5 minuti
Partenza	Bandiera verde	Il percorso è aperto

(b) TERMINE DI UN TURNO

<i>Segnale</i>	<i>Bandiera</i>	<i>Significato</i>
Avviso del termine	Bandiera verde e gialla	Il percorso verrà chiuso entro 5 minuti
Prolungamento	Bandiera verde + L	Il turno in corso è prolungato di 15 minuti
Conclusione del turno	Bandiera rossa + L	Un nuovo turno partirà tra poco

B6.3 Penalizzazioni

- (a) Se una tavola non adempie a un avvertimento del comitato di regata, essa può essere ammonita e il suo numero velico deve venire affisso su apposito tabellone nei pressi della linea di arrivo.
- (b) Se una tavola è ammonita per la seconda volta durante il medesimo turno, il comitato di regata deve sospenderla per il tempo rimanente del turno e il suo numero deve venire affisso sull'Albo ufficiale dei comunicati.
- (c) Una tavola che viene vista nell'area di percorso mentre è sospesa deve essere esclusa dalla competizione senza udienza e nessuno dei tempi o risultati precedenti deve essere ritenuto valido.

- (d) Ogni violazione delle regole di controllo può causare una sospensione dalla competizione per un qualsiasi periodo di tempo.

B6.4 Controlli

- (a) In occasione di tentativi di primato mondiale, un osservatore designato dal World Sailing Speed Record Council (WSSRC) deve essere presente e verificare i tempi della prova e le velocità. In occasione di altri tentativi di primato, il comitato di regata deve verificare i tempi della prova e le velocità raggiunte.
- (b) Un concorrente non deve entrare nell'area del cronometraggio o discutere direttamente con i cronometristi su qualsiasi argomento concernente i tempi. Ogni domanda concernente i tempi deve essere rivolta al comitato di regata.

B7 PROTESTE, RIPARAZIONI, UDIENZE E APPELLI

- B7.1** (a) Le prime tre frasi della regola 61.1 sono sostituite da:
una tavola che intende protestare deve informare l'altra tavola alla prima ragionevole occasione. Quando la sua *protesta* riguarda un incidente avvenuto nell'area di regata che la vede coinvolta o che essa ha visto, deve gridare "protesto". Dovrà altresì informare il comitato di regata della sua intenzione di protestare immediatamente dopo il suo *arrivo* o ritiro
- B7.2** In una serie di eliminazione le proteste e le richieste di riparazione devono essere presentate verbalmente immediatamente dopo il termine della batteria nella quale l'incidente è avvenuto. Il comitato per le proteste può acquisire prove nel modo che ritiene più appropriato e può comunicare la sua decisione verbalmente
- B7.3** Aggiungere nuova regola 62.1(e):" una tavola che ha mancato di *tenersi discosta* e ha causato il *rovesciamento* dell'altra tavola."
- B7.4** Aggiungere la nuova regola 70.7:" Gli appelli non sono consentiti nelle discipline con serie ad eliminazione"

B8 PUNTEGGI

B8.1 Punteggio assoluto

Se un evento include più di una disciplina o formato, le istruzioni di regata devono indicare come verrà calcolato il punteggio complessivo.

B8.2 Punteggio di una serie

La regola A2 è così modificata:

il punteggio della serie di ogni tavola deve essere il totale dei punteggi delle sue prove, serie di eliminatorie oppure turni di speed (velocità) scartando i suoi punteggi peggiori nel seguente modo:

<i>Regate di percorso, Turni di speed</i>	<i>Serie eliminatorie di regate slalom e artistiche</i>	<i>Scarti</i>
1 – 3	1 – 2	0
4 – 6	3 – 4	1
7 – 10	5 – 7	2
11 – 15	8 o più	3
16 o più		4

Se una tavola ha due o più punteggi peggiori eguali, deve(ono) essere escluso(i) il(i) punteggio(i) della(e) regata(e) corsa(e) per prima. La tavola col punteggio della serie più basso vince e le altre devono essere classificate di conseguenza. Le regole B8.5, B8.6 e B8.7 contengono eccezioni a questa regola.

B8.3 Sistema di punteggio

Aggiungere alla fine del primo paragrafo della regola A4.2:” oppure, in una serie eliminatoria, il numero delle tavole in quella batteria”..

B8.4 Batteria incompleta

Quando una batteria non può essere completata, i punti per le posizioni non assegnate devono essere sommati fra loro e divisi per il numero dei posti di quella batteria. Il numero di **punti** risultante, con approssimazione al decimo di punto (0.05 deve essere arrotondato per eccesso), deve essere assegnato ad ogni tavola iscritta alla batteria.

B8.5 Punteggio di una finale in una regata Slalom

- (a) Se sono state completate tre regate di finale, il punteggio della serie di una tavola nella finale deve essere il totale dei suoi punteggi di prova scartando il suo peggior punteggio. Altrimenti il suo punteggio della serie deve essere il totale dei suoi punteggi di prova.

- (b) Una tavola che non sia *partita*, non sia *arrivata*, si sia ritirata dopo l'*arrivo* o sia stata squalificata da una regata di finale deve essere classificata con punti eguali al numero totale delle tavole ammesse alla finale.

B8.6 Punteggio di una competizione artistica (expression)

- (a) Una competizione artistica deve essere classificata da un pannello di tre giudici. In ogni caso, il pannello può avere un maggior numero dispari di componenti, e ci possono essere due di questi pannelli. Ogni giudice deve assegnare punti per ogni manovra in base ad una scala stabilita nelle istruzioni di regata.
- (b) I criteri di punteggio devono essere decisi dal comitato di regata e pubblicati sull'albo ufficiale dei comunicati non più tardi di 30 minuti prima del segnale di partenza della prima batteria.
- (c) Il piazzamento di batteria di ogni tavola deve essere determinato sommando assieme i punti assegnati da ogni giudice. La tavola con il punteggio più alto vince e le altre devono essere classificate di conseguenza.
- (d) Entrambe le batterie di semifinale devono essere state disputate perché una serie eliminatoria sia valida.
- (e) Ad eccezione dei componenti del comitato di regata responsabile di classificare l'evento, solo i concorrenti della batteria devono essere autorizzati a prendere visione dei cartellini dei giudici con i punteggi della batteria. Ognuno di detti cartellini deve recare il nome per intero del giudice.
- (f) Le decisioni dei giudici in termini di punteggio non possono costituire motivo di richiesta di riparazione da parte di una tavola.

B8.7 Competizioni di Velocità (Speed)

Le velocità delle due prove (run) più veloci di una tavola in un turno devono essere utilizzate per avere la sua velocità media per determinare il suo piazzamento in quel turno. La tavola con la media più alta vince e le altre devono essere classificate di conseguenza.

B8.8 Parità in una serie

- (a) **COMPETIZIONI DI PERCORSO E DI VELOCITÀ' (SPEED)**

Nelle competizioni di percorso e speed (velocità) la regola A8 è così modificata:

- (1) Aggiungere la nuova regola A8.1:” Qualora vi sia parità nella serie di punteggi tra due o più tavole, essa deve essere risolta in favore della(e) tavola(e) con il miglior punteggio singolo di prova scartato”.
- (2) La regola A8.1 diventa la regola A8.2.. Il suo inizio: “ Se vi è una parità nei punteggi di una serie” è cambiato in: “Se una parità rimane” e la sua ultima frase è cambiata in: “Questi punteggi devono essere usati anche se alcuni di essi sono punteggi scartati”.
- (3) La regola A8.2 diventa la regola A8.3 ed il suo inizio; “Se persiste una parità” è cambiato in: “Se una parità ancora persiste”.

(b) COMPETIZIONI ARTISTICHE (EXPRESSION)

La regola A8 è cambiata come segue nelle competizioni artistiche (expression):

- (1) In una batteria, se si verifica una parità nel totale dei punti assegnati da uno o più giudici, deve essere risolta in favore della tavola con il più alto punteggio singolo nella categoria principale. Qualora le categorie avessero uguale coefficiente di ponderazione, nella performance sull’onda (wave) la parità deve essere risolta in favore della tavola con il singolo punteggio più alto nella prova di surfata sull’onda (wave), e nella competizione di freestyle in favore della tavola con il punteggio più alto nella impressione globale. Se la parità permane, in una competizione di performance sull’onda essa sarà risolta in favore della tavola con il singolo punteggio più alto nella categoria senza tener conto della priorità, e nella competizione di freestyle essa sarà considerata come risultato finale.
- (2) Se persiste una parità nel punteggio di una serie, essa deve essere risolta in favore della tavola classificata meglio più volte rispetto alle altre. Tutti i punteggi devono essere adoperati anche se alcuni di essi sono punteggi scartati.
- (3) Se una parità ancora permane, la batteria deve essere ripetuta. Se ciò non è possibile, la parità deve rimanere come risultato finale.