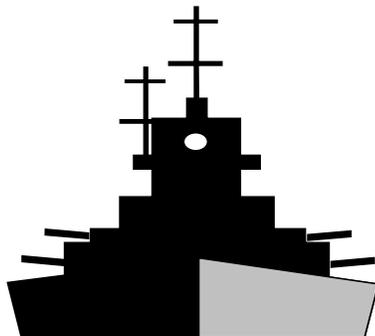




## Club argentino de modelismo naval a escala

Calle 17 - Nro. 347 (c.p.1884) BERAZATEGUI - PROVINCIA DE BUENOS AIRES  
Teléfonos: 4351-0450 - 4775-3239 - 4250-3492 - 154577-2475  
e-mail: [camne@hotmail.com](mailto:camne@hotmail.com) Internet: [www.camne.com.ar](http://www.camne.com.ar)



### **categoría combate naval**

#### **2ª PARTE REGLAMENTO DE NAVEGACION**

**EL JUEGO CONSISTE EN ATACAR O DEFENDER A UN PORTAHELICOPTEROS, PARA LOGRAR ESTE OBJETIVO SE TENDRAN QUE LEVANTAR LAS BANDERAS QUE TIENE ESTE, GOLPEANDO CON LA PROA LOS DISPOSITIVOS DISEÑADOS PARA TAL FIN.**

**PARA UNDIR A LOS POSIBLES RIVALES SE TENDRÁ QUE LEVANTAR LA BANDERA QUE ESTA EN LA POPA DE LAS NAVES, PREFERENTEMENTE GOLPEANDO CON LA PROA EL DISPOSITIVO QUE TIENEN TODAS LAS NAVES PARTICIPANTES.**

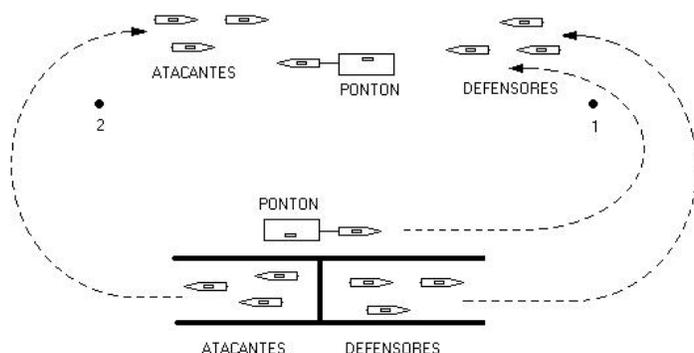
**EL OBJETIVO DEL JUEGO NO ES HUNDIR NI AVERIAR LAS NAVES DE LOS DEMAS PARTICIPANTES, SINO TRATAR DE DISPARAR LOS DISPOSITIVOS DEL PONTON Y DE LOS OCASIONALES RIVALES.**

- 1- La navegación se desarrollara dentro de un circuito de dos boyas llamadas boya 1 y boya 2.**
- 2- El coordinador designara un comandante para cada equipo estos serán los encargados de ir eligiendo de a uno de a la vez a los integrantes de cada equipo ( la cantidad de participantes por equipo estará dada por la cantidad de participantes en esa regata que será la mitad para cada equipo).**
- 3- Se conformarán dos equipos por sorteo hasta la finalización de las 5 series.**

**1**

**que permanecerán sin modificaciones,**

- 4- **Se realizaran 5 series con dos mangas de 8 minutos cada una con un intervalo de 8 minutos entre manga y manga y entre serie y serie para realizar el cambio del pontón de blancos al otro equipo y realizar reparaciones.**
- 5- **No se podrá retirar los barcos del agua hasta que el juez finalice el computo de los puntos obtenidos por cada equipo.**
- 6- **Cuando sé de la orden de salida todos los barcos deberán virar sus respectivas boyas los defensores la boya 1 y los atacantes la boya 2.**



- 7- **Cuando los barcos viren la boya n°1 o n°2 según corresponda podrán navegar libremente en cualquier dirección por el circuito atacando al equipo rival.**
- 8- **El pontón girara entre las dos boyas durante los 8 minutos o hasta que se levanten la totalidad de las banderas del pontón y/o de todos los barcos de cualquier equipo.**
- 9- **Los barcos que van siendo "hundidos" no se podrán tocar o sacar del agua hasta que el coordinador contabilice los puntos y de la orden de retirar los barcos del agua.**
- 10- **Los barcos atacantes llevaran una insignia identificatoria de atacante.**
- 11- **No se podrá interferir el andar de la lancha que arrastra al pontón, se tendrá que hacer toda maniobra necesaria para destrabar la marcha de esta nave.**
- 12- **No se deberá empujar a un contrincante para hacerlo dar una vuelta de campana, se tendrá que detener la marcha, para evitar este tipo de incidente.**
- 13- **El juez podrá dar una orden al timonel incorrecta que esta realizando.**

**2**

para que este corrija la maniobra

- 14-El juez podrá detener el juego para retirar alguna nave con problemas graves, una vez que fue retirada seguirá el juego sin mas demora.**
- 15-La nave que se retiro del juego por problemas mecánicos no podrá volver al mismo..**
- 16-La nave que se retiro del juego en la manga se la contabilizara como hundida.**
- 17-La nave que no se presente a la orden de largada se la contabilizara como hundida y no podrá ingresar hasta el comienzo de la próxima manga o serie.**
- 18-Los blancos del pontón valen 20 puntos y el de los barcos 10.**
- 19-En el caso que la cantidad de participantes sea desigual la lancha de combate del C.A.M.N.E participará para completar la igualdad, como remolcador del pontón la misma será timoneada por quien sea designado por el coordinador responsable de esa regata.**
- 20-La lancha de combate del C.A.M.N.E. podrá ser alquilada para combate naval siempre que no tenga que cumplir con el punto 19.**
- 21- El coordinador o su asistente estarán autorizados para realizar las cobranzas de inscripción y demás importes correspondientes.**
- 22-El coordinador titular será el juez y la autoridad máxima del torneo con amplias facultades para decidir de acuerdo a los reglamentos establecidos por la comisión de combate naval y refrendado por la comisión directiva del C.A.M.N.E.**
- 23-Los comandantes de cada equipo serán responsables de mantener el orden, la cordialidad y buena conducta de los integrantes de su grupo.**
- 24-El coordinador de turno podrá sancionar con quita de puntos (de 10 a 50) de acuerdo a la gravedad de los hechos de no cumplirse el punto 23.**
- 25-Los resultados de los combates navales serán publicados en la revista del club en los números siguientes a la competencia.**
- 26-Todos los barcos podrán ser controlados antes durante y finalizada la regata por la comisión de combate y el coordinador sin previo aviso y todas las veces que se considere necesario.**
- 27-Los barcos que no cumplan con algún punto del reglamento de construcción no podrán participar de las regatas.**