

SKIPPER
 BLU X
 GIALLO X
 Regata (n) e Bordo (B1/P1/B2/P2):

si verificano le condizioni di W

I

si stabilisce l'ordine di gioco

II ?

avanzamento dovuto alle raffiche

III +

manovra 1° giocatore

IV

1° G. segna il proprio turno

V X

manovra 2° giocatore

VI

2° G. segna il proprio turno

VII X X

Verifica delle COPERTURE

VIII

IX FINE DEL ROUND

ANDATURE

BLU 2 L

TRAVERSO 3 L

LIBRO 1 L



22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

START

-0'10"

-0'20"

-0'30"

-0'40"

-0'50"

-1'00"

-1'10"

-1'20"

-1'30"

-1'40"

-1'50"

-2'00" TIMER

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

