SKIPPER

BLU

GIALLO

Regata (n) e Bordo (BI/PI/B2/P2):

SCAN ME

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

manovra 2° giocatore

VI

2° G. segna il proprio turno

VII

Verifica delle COPERTURE

VIII

IX FINE DEL ROUND

ANDATURE

BOLINA 2 L

TRAVERSO 3 L

LASCO 4 L

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