



REGLAMENTO COMPETICIÓN CLASE 8 – KITEBUGGY FEDERACIÓN AÉREA CATALANA



Índice

1.	REGLAMENTO DE REGATAS KITEBUGGY.....	5
1.1	Posición de la cometa en un cruce de pilotos.....	5
1.2	Relanzamiento de la cometa.....	5
1.3	Giros.....	5
1.4	Prioridad.....	5
1.5	Señal de peligro.....	5
1.6	Cambio de material.....	5
1.7	Saltarse una boya.....	5
1.8	Tocar una Boyas.....	5
1.9	Cambio de material entre pilotos.....	6
1.10	Salida.....	6
1.11	Zona de regatas.....	6
2.	GENERALIDADES Y NORMAS DE CARRERA.....	7
2.1	Normas de Carrera.....	7
2.2	Circuitos y Carreras.....	9
2.3	Procedimientos y generalidades.....	9
3.	BANDERAS CLASE 8.....	10
Anexo 1.	Especificaciones Clase 8 (FISLY ANNEX 2 F).....	11
Art 1.	El Buggy. (Generalidades).....	11
1.3	El freno.....	12
Art. 2.	Dimensiones.....	12
2.1	Longitud.....	12
2.2	Anchura.....	12
2.3	Ruedas.....	12
2.4	Dirección.....	12
2.5	Pesos adicionales / Lastre.....	12
2.6	Peso del Buggy.....	13
Art. 3.	La cometa y las líneas.....	13
3.1	Longitud.....	13
3.2	Unión.....	13

3.3	Longitud de las líneas	13
3.4	Material	13
Art. 4.	Equipamiento del piloto	13
Art. 5.	Números de Identificación (Dorsales)	13
Anexo 2.	FISLY ANNEX n.13	14
	Salida en Vuelo	14
1	General	14
1.1	Definición	14
1.2	Briefing.....	14
1.3	Reglas Fundamentales.	14
2	Salida en vuelo y zona preparatoria, clase 7. No aplica.	14
3	Salida en vuelo en línea. Clase 7 y 8.....	14
3.1	Organización	14
3.2	Localización de la línea de salida.....	14
3.3	Conducta en la regata.....	14
4	INFRACCIÓN DE LAS NORMAS	15
4.1	Faltas.....	15
4.2	Descalificaciones.....	16
4.3	Salida prematura y corrección.....	16

Este documento está basado en el reglamento internacional FISLY.

Las siguientes normas descritas en este reglamento están extraídas del ISRR (INTERNATIONAL SAILING AND RACING RULES) y los diferentes anexos existentes.

Estas normas se aplican en complemento a las regatas competitivas de Kitebuggy organizadas por la Federación Aérea Catalana predominando las mismas sobre las existentes en la ISRR.

Última revisión: Agosto 2016

Bibliografía utilizada:

Normativa Fisly 2016, <http://www.fisly.org/rules/isrr.pdf>

Normativa RIRC, versión español, http://www.fisly.org/rules/rirc_spanish.pdf

1. REGLAMENTO DE REGATAS KITEBUGGY.

1.1 Posición de la cometa en un cruce de pilotos.

Cuando se cruza, adelanta o se supera a un piloto, el piloto de barlovento debe levantar su cometa, y el piloto a sotavento bajarla. En ningún caso el piloto adelantado debe obstruir al piloto que adelanta.

1.2 Relanzamiento de la cometa.

Despegar o aterrizar una cometa para obstaculizar a otros pilotos está terminantemente prohibido. Un piloto fuera del buggy, con su cometa en el zenith, se dice que “tiene el aire”, y es *considerado un obstáculo*. Una vez sentado en el buggy, se aplican las normas de prioridad ordinarias. Si las líneas y la cometa de un piloto están en el suelo, son consideradas un obstáculo, permitiéndose en este caso la ayuda externa. Podrá relanzar su cometa cuando este hecho no obstaculice a ningún piloto. Los otros pilotos deben evitar los obstáculos.

1.3 Giros.

Los pilotos que al girar se conviertan en un obstáculo, serán considerados responsables en caso de obstrucción a otros pilotos, tengan prioridad o no. El piloto que gire puede avisar de sus intenciones antes de realizar la maniobra.

1.4 Prioridad.

La prioridad la tiene el primer piloto que entra en boya, solamente es posible adelantar por el interior si hay suficiente espacio, en caso de colisión por defecto la penalización será para el piloto que ha entrado en segundo lugar. El juez de boya puede modificar la penalización si aprecia obstáculo en la maniobra del primer piloto.

1.5 Señal de peligro.

Cualquier situación de peligro en la regata será señalizada por un juez de boya con una bandera naranja fluorescente en el aire. Todos los pilotos deben respetarla, y reducir su velocidad al acercarse, incluso detenerse si el juez de boya lo estima necesario.

1.6 Cambio de material.

Los pilotos solo pueden cambiar su material: cometa, ruedas, buggy, líneas, en la zona técnica o fuera del circuito, y en ningún caso esta maniobra debe obstruir a otros pilotos. También queda prohibido el cambio de material entre dos pilotos durante una manga: cometas, ruedas, buggy, líneas. En este caso los dos pilotos serán descalificados de la regata en curso.

1.7 Saltarse una boya.

Si un piloto se salta una boya, retrocede y la realiza correctamente no conlleva penalización. El no retroceder conlleva la pérdida de una vuelta en la regata.

1.8 Tocar una Boyas.

Tocar con la cometa, las líneas o el buggy una boya, bandera o un cono conlleva penalización.

1.9 Cambio de material entre pilotos.

Está prohibido el cambio de material entre dos pilotos en mitad de una regata: cometa, ruedas, buggy, líneas.

1.10 Salida.

Conlleva penalización:

- Cruzar la línea de salida durante los 5 minutos previos a la señal de salida.
- Detener el buggy.
- Empujar el buggy.
- Salir antes del aviso de salida y no repetir el paso por salida. En este caso la penalización es de una vuelta.
-

1.11 Zona de regatas.

Sobrepasar con el buggy la zona de regatas conlleva penalización y/o descalificación a decisión de la dirección de carrera.

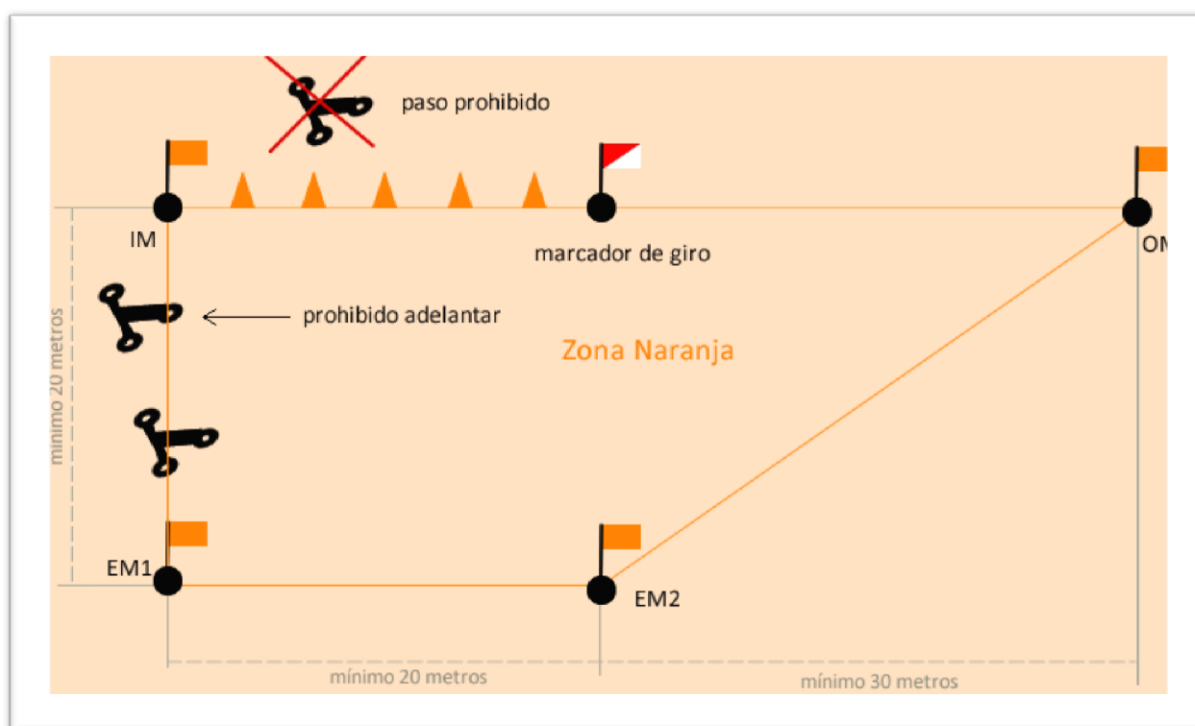
El no cumplimiento de estas normas penaliza con 1 punto en regata. Excepto en las normas que se indique una penalización diferente.

2. GENERALIDADES Y NORMAS DE CARRERA

2.1 Normas de Carrera

2.1.1 La zona técnica. La zona técnica es una zona restringida y determinada por la dirección de carrera, donde los pilotos, durante el transcurso de la competición deben poner su equipamiento, y/o efectuar la reparación o preparación de su material. La zona técnica tendrá fácil y directo acceso a la zona de regatas.

2.1.2 Las boyas. La boya de giro están señalizadas con una bandera Roja y Blanca (en diagonal). Puede ir acompañada de una pirámide naranja para facilitar la ubicación. Las boyas pueden ir acompañadas de zona de paso marcadas con banderas o conos naranjas llamada zona naranja.



El primer buggy en entrar en la zona naranja se considera que tiene preferencia ante los buggys que entran después de él. No está permitido que un buggy adelante a otro en la zona naranja a no ser que el buggy sobrepasado este parado o empujado.

Límites de la zona naranja: Es un trapecio con los siguientes marcadores:

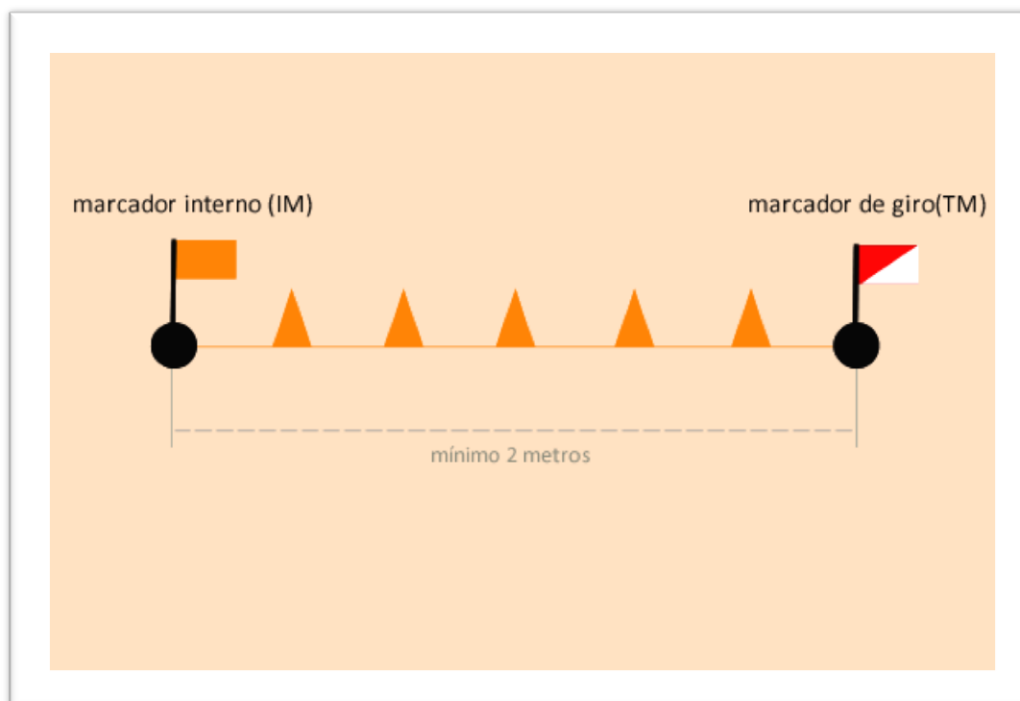
- Marcados Interior (IM)(Inner Market). Este punto, marcado con una bandera de color naranja, se encuentra en el eje del giro. Como mínimo tiene que estar a 20 metros del marcador de inflexión.
- Marcador Excéntrico 2 (EM2)(Excentered Marker 2). Este marcador está señalizado con una bandera naranja. Este punto se encuentra en el perpendicular de la línea naranja que pasa por el marcador de giro (TM) y a menos de 20 metros en el sentido de giro.

- c) Marcador Excéntrico 1 (EM1)(Excentered Marker 2). Este marcador está señalizado con una bandera naranja. Este punto se encuentra en paralelo a la línea naranja que atraviesa EM2 y al menos a 20 metros del marcador interior (IM) como mínimo.
- d) Marcador Exterior (OM)(Outer Marker). Este marcador está señalizado con una bandera naranja. Se encuentra en la prolongación de la línea naranja y más de 30 metros de la boya de giro.

Línea Naranja. Es la línea existente entre el marcador interior (IM), marcador externo (OM) y la boya(TM) . Está señalizada por banderines de color naranja y azul o conos. Esta línea no puede ser traspasada.

Marcador de giro(TM)(Turning Maker) Está señalizado por una bandera bandera roja y blanca (en diagonal).

- a) El marcador de giro (TM) está marcado por la bandera roja y blanca (en diagonal)
- b) El marcador interior (IM) está marcado con una bandera de color naranja y se encuentra a una distancia de al menos 2 metros del marcador de giro.
- c) Línea Naranja (OL)(Orange Line). Está representada por conos o banderines entre el marcador de giro(TM) y el marcador interior(IM). La distancia entre marcadores no puede superar los 5 metros. La línea naranja no puede ser traspasada por los pilotos que estén girando o hayan sobrepasado la boya.



Dirección del giro. Salvo indicaciones del Racemaster, el giro a una boya se realiza en sentido contrario a la agujas del reloj.

Banderas. El tamaño de las banderas para el marcador interior y giro deben ser de 0,7 m (longitud) x 0,5 m (altura).

Boyas del circuito. Está prohibido tocar una boya con el buggy, la cometa o las líneas.

2.1.3 La meta. La meta está identificada claramente por dos boyas o banderas de color amarillo. Una de ellas forma parte generalmente de las boyas de carrera. El RaceMaster se colocará con la bandera de llegada en ella. Habitualmente la salida y la llegada están en el mismo lugar, no obstante, la dirección de carrera puede situarla en otra ubicación.

2.2 Circuitos y Carreras

2.2.1 Tipo y tiempo de carrera. Todas las regatas que se disputen en un circuito cerrado tendrán como tiempo mínimo: 20 minutos, y como máximo: 40 minutos. En el caso de regatas de larga distancia o resistencia, el tiempo mínimo es: 1 hora, y el máximo: 2 horas. Sin embargo, todas las regatas que se disputen en el transcurso de 1 día, podrán durar un máximo de 4 horas. Antes del comienzo de cada regata, el RaceMaster anunciará la duración de cada regata.

2.2.2 Tipo de circuito. El circuito debe tener por lo menos dos boyas. Además, el RaceMaster debe diseñar el circuito más técnico y desafiante posible, guardando la seguridad de los pilotos y espectadores. El circuito ideal tiene que tener 3 boyas, con por lo menos un giro a contra viento, y otro a favor de viento.

2.3 Procedimientos y generalidades




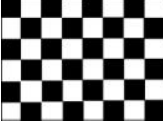
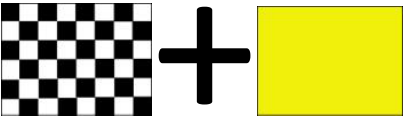


2.3.1 Bandera de la clase 8. La bandera de la clase 8 es un trapecio con 2 partes rojas, y 2 blancas a cuadros.

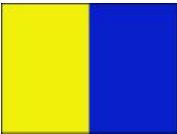

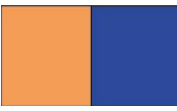



2.3.2 Publicidad. La publicidad está permitida en todas las superficies de la cometa.

2.3.3 Decisión de iniciar la regata. El RaceMaster es la única persona con potestad para decidir si una regata puede disputarse, así como para utilizar la bandera amarilla y cancelar la regata.

2.3.4 Procedimiento de reclamación. Cualquier piloto con la intención de reclamar, debe comunicar su intención de reclamar a cualquier miembro de la dirección de carrera inmediatamente después de concluir la manga sobre la que reclama. El tiempo máximo de reclamación es de 10 minutos tras la finalización completa de la regata (paso del último piloto por meta). Solo los pilotos que hayan informado a la dirección de carrera sobre su intención de reclamar en la forma estipulada, pueden presentar el formulario de reclamación. Dicho formulario se presentará antes de que transcurran 30 minutos tras la finalización de la última regata del día. El piloto debe depositar ante el jurado una fianza de 20 euros, que le serán devueltos si el resultado de la reclamación es favorable al piloto.

3. BANDERAS CLASE 8

	<p>Bandera Roja: Prohibido rodar. Bandera roja durante la carrera. Se detiene la carrera. Asegurar el buggy y esperar instrucciones.</p>
	<p>Bandera Roja y bandera de briefing. Acudir a la zona técnica inmediatamente.</p>
	<p>Briefing. Color verde con diagonal en amarillo</p>
	<p>Bandera cuadriculada blanco y negro. Se levanta al finalizar la regata y cruzar la línea de llegada</p>
	<p>Bandera cuadriculada blanco y negro más bandera amarilla. Regata finalizada. Cuenta el resultado de la última vuelta.</p>
	<p>Bandera amarilla. Manga cancelada. Todos los pilotos deben volver a la zona técnica.</p>
	<p>Bandera verde. Indica que el tiempo de la manga se reduce. Esta bandera se iza sobre la línea de meta al pasar el líder de la manga indica que esta es su última vuelta.</p>

	Bandera amarilla y azul. Requiere a un piloto que pare de inmediato. El RaceMaster considera que el piloto es un peligro para si mismo y los demás pilotos. La parada puede ser temporal.
	Bandera azul. Bandera de salida para clase 8.
	Bandera naranja y azul o conos. Delimitan la línea naranja.
	Bandera Roja y Blanca. Bandera de giro.
	Bandera naranja. Delimitan zona de seguridad
	Bandera amarilla con raya negra en el centro. Bandera de separación de carreras.

Anexo 1. Especificaciones Clase 8 (FISLY ANNEX 2 F)

Art 1. El Buggy. (Generalidades).

1.1 Definición

El buggy es un vehículo con al menos dos ruedas impulsado por una cometa. La cometa está controlada por el piloto y no puede estar enganchada al buggy.

1.2 El piloto

El piloto debe estar sentado o tumbado sobre el buggy.

El piloto no puede ir ajustado por la estructura del buggy y no puede ir atado.

Se autorizan correas para los pies (straps). Estos deben ser de material flexibles, no metálico y debe tener redondeado todos los bordes filosos.

Se debe colocar una banda fluorescente sobre el eje posterior de los buggys pilotados por menores de 16 años.

El piloto debe de ser capaz de salir del buggy verticalmente por el impulso a través del arnés en la posición normal de conducción.

1.3 El freno

El sistema de freno es el que proporciona la cometa por medio del viento.

Art. 2. Dimensiones

2.1 Longitud

Máximo, tres metros cincuenta centímetros de longitud total (3,50 m). Todo incluido.

2.2 Anchura

Máximo, tres metros de anchura total (3 m). Todo incluido.

2.3 Ruedas

Las ruedas no pueden superar un diámetro de 27 pulgadas (68.58 cm.) incluyendo el neumático inflado a 2 bares. No hay restricción sobre la anchura de los neumáticos.

En las ruedas con radios, éstos deben de estar perfectamente cubiertos. Las cubiertas no pueden superar 1 cm. de distancia desde el eje y 3 cm desde la llanta.

Independientemente del tipo de rueda usado, no debe ser posible pasar un palo redondo de 3 cm de diámetro a través de una rueda.

2.4 Dirección

No existen limitaciones en el ángulo de giro.

2.5 Pesos adicionales / Lastre

Está permitido añadir lastre en buggy. El máximo de peso permitido son 5 kilogramos. El peso debe tener forma redondeada y carecer de esquinas afiladas.

Está prohibido añadir o rellenar de metal los diferentes huecos que puedan existir en las partes del buggy. Las piezas adicionales que no tienen ningún uso para la confección del asiento no están permitidas.

Los lastres añadidos no puede ser móviles cuando el buggy está en movimiento.

En el piloto no está permitido añadir pesos adicionales.

2.6 Peso del Buggy

El peso máximo del buggy son 60 kilogramos. En este peso deben estar incluidos los 5 kilogramos de peso adicional.

Art. 3. La cometa y las líneas

3.1 Longitud

Las líneas de vuelo son las líneas que conectan los mandos o barra al sistema de sujeción de la cometa (bridaje).

3.2 Unión

Las líneas de vuelo deben estar conectadas directamente a los mandos o barra y la cometa, sin nada de por medio.

3.3 Longitud de las líneas

La longitud máxima permitida entre los mandos o barra y el borde fuga de la cometa es de cincuenta metros (50 m).

3.4 Material

Está prohibido el uso en las líneas de Kevlar o metal alternativo similar, excepto en los primeros 30 cm de línea de los mandos. Tampoco está permitido en el bridaje de la cometa. En el material de la tela de la cometa está permitido.

Art. 4. Equipamiento del piloto

El sistema de arnés debe ser de tipo abierto (gancho de windsurf) o equipado con un sistema mecánico de suelta rápida. El sistema de arnés debe ser no cautivo.

Art. 5. Números de Identificación (Dorsales)

El número de identificación del piloto debe colocarse sobre los dos lados del buggy y en el centro de la parte trasera. Los números deben ubicarse verticalmente y ser claramente visibles.

Los dorsales deben construirse a partir de un material sólido y plano. El fondo del dorsal donde estén ubicados los números debe ser de color blanco.

La tipografía del dorsal debe ser por lo menos de 14 cm. de alto, 5 cm de ancho y 2 cm de ancho de línea. La fuente a usar debe ser tipo no-script(por ejemplo: Helvética). Los números y las letras deben ser de color negro. La letra de identificación de país debe preceder a los números.

Los números y letra no se pueden tocar y debe existir como mínimo un borde rectangular de 2 cm entre la identificación y cualquier pegatina adicional o decoración.

Anexo 2. FISLY ANNEX n.13

Regulación para inicio de regatas en clase 8

Las siguientes normas preceden ante las normas I.S.A.R.R en caso de contradicción.

Salida en Vuelo

1 General

1.1 Definición

Durante la salida, todos los pilotos deben estar en movimiento y ubicarse antes de la línea de salida.

1.2 Briefing

El RaceMaster llevará a cabo una sesión informativa antes de cada regata. El briefing será indicado mediante la bandera verde con una raya amarilla y una señal de audio prolongada. Todos los pilotos deben estar presentes en los briefings.

1.3 Reglas Fundamentales.

Las normas ISRR se aplican en el momento de la señal de aviso. Solo la señal visual tiene validez.

2 Salida en vuelo y zona preparatoria, clase 7. No aplica.

3 Salida en vuelo en línea. Clase 7 y 8.

3.1 Organización

3.1.1 Línea de salida

La salida es una línea recta determinada por dos marcas en cualquier punto del circuito.

3.1.2 Longitudes y seguridad

La longitud de la línea de salida debe ser suficiente para permitir que todos los pilotos comiencen la regata con seguridad.

3.2 Localización de la línea de salida.

Debe estar colocada a unos 45º respecto a la dirección del viento. Los buggys deben cruzar la salida en dirección a barlovento, hacia el viento.

3.3 Conducta en la regata

3.3.1 Señales.

Las señales son dadas por el RaceMaster que debe estar situado en un lugar visible. La señal de salida es la bajada de la bandera azul, y puede acompañarse de una señal sonora, pero la señal visual es válida por sí sola, y predomina sobre la sonora.

3.3.2 Salida de regata.

El tiempo para comenzar una regata se decide en cada briefing por el RaceMaster.

3.3.3 La señal de 5 minutos.

A 5 minutos de la salida, el RaceMaster dará una nueva señal sonora, y el aviso de que quedan 5 minutos para que comience la regata. Tras esta señal, está prohibido que los pilotos crucen

la línea de salida ni hacia dentro, ni hacia fuera de la misma. En caso de atravesarla, el piloto que ha cometido la infracción debe volver a colocarse tras la línea de salida careciendo del derecho de prioridad y sin perjudicar a otros pilotos, volviendo a su posición por detrás de los boyas de salida.

3.3.4 La señal de 1 minuto.

A 1 minuto del comienzo, el RaceMaster dará una nueva señal sonora, y el aviso de que queda 1 minuto para el comienzo de la regata.

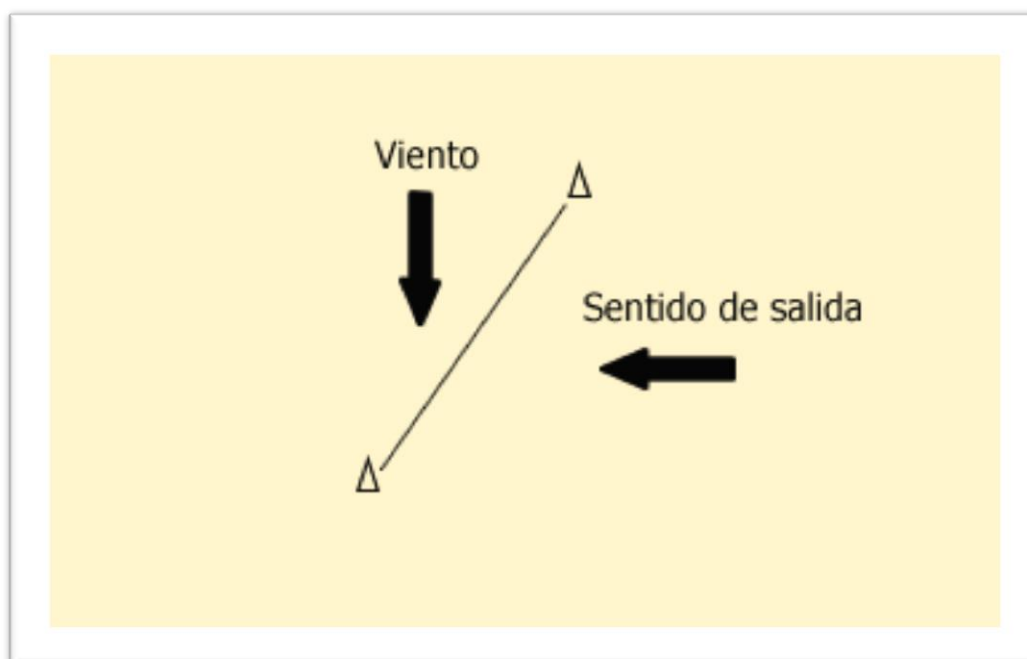
3.3.5 La señal de preparación

La señal de preparación se da 10 segundos antes de la salida. El RaceMaster levantará la bandera azul de salida y comenzará la cuenta atrás.

3.3.6 La señal de salida

La señal de salida es la bajada de la bandera azul por parte del RaceMaster.

3.3.7 Diagrama



3.3.8 Línea de salida

Conlleva penalización traspasar la línea de salida durante los 5 minutos previos a la salida.

4 INFRACCIÓN DE LAS NORMAS

4.1 Faltas.

Los pilotos tendrán amonestación si:

- Se detienen en las inmediaciones de la zona de preparación.

- Empuja el buggy durante la salida.
- Infringe las normas I.S.R.R.
- Detiene su buggy delante de la línea de salida.

4.2 Descalificaciones

Todo piloto que atraviesa los límites laterales de la zona de preparación será descalificado.

4.3 Salida prematura y corrección.

Cuando una parte del buggy atraviesa la línea de salida antes de la señal de salida, se considera que ese buggy no ha cruzado la línea. Por eso, para poder tomar la salida verdaderamente, el piloto volverá tras la línea por detrás de las dos boyas de salida, careciendo del derecho de prioridad y sin perjudicar a otros pilotos.