

RESUMEN DE LA NORMATIVA DE COMPETICIÓN

La lectura o conocimiento del siguiente resumen no exime la lectura y conocimiento de la normativa completa.

ARTÍCULO 16. PRELIMINARES DE CARRERA

1) Briefing.

La bandera verde con diagonal amarilla es la señal de reunión inmediata de los pilotos con el Director de Carrera.

Es obligatoria la presencia de todos los pilotos participantes, si algún piloto no estuviera presente se le penalizará de la siguiente manera:

- si un piloto no está presente en el primer Briefing del día o en el Briefing de final de día, la penalización será de 2 puntos.

- si un piloto no está presente en los Briefings intermedios, la penalización será de 1 punto.

El Director de Carrera debe explicar el circuito elegido, la duración de la carrera, y el tiempo que resta para la salida. De igual manera puede permitir una vuelta de prueba previa a la regata.

La información en el Briefing puede darse en diferentes lenguas, pero el inglés es obligatorio para carreras de carácter internacional, en las cuales se recomienda traducir las indicaciones pertinentes en otras lenguas para evitar malentendidos.

El Director de Carrera debe preguntar a los pilotos si han entendido correctamente y si tienen dudas.

2) Aplazamiento o anulación de la salida.

En caso de aplazamiento o anulación de la salida, la información debe darse a la hora prevista.

El Director de Carrera comunicará la razón del aplazamiento, la hora precisa del próximo Briefing, así como los posibles cambios que dicho aplazamiento provoque en el programa de la competición.

ARTÍCULO 18. CONDICIONES DE VALIDEZ

1) Condiciones de Validez.

Una manga quedara no validada si los siguientes requisitos no se cumplen:

- Velocidad del viento: no se puede celebrar una regata si hay menos de 4 metros/segundo de viento durante los 3 minutos previos de la salida (equivale a 14.4 kilómetros/hora y a 7.7 nudos). Después de la salida de la carrera, solo el Director de Carrera, teniendo en cuenta la calidad del desarrollo de la regata puede utilizar la bandera amarilla.

2) Anulación o no validación.

Solo el Director de Carrera puede cancelar una manga. Lo hará usando la bandera amarilla.

Por otro lado el Jurado tiene la potestad de no validar una regata ya finalizada (invalida los resultados). En tal caso el Jurado debe justificar su decisión y hacerla pública.

Si las condiciones de viento no permiten el desarrollo normal de la regata, el Jurado decide a pie de pista, y puede informar al Director de Carrera de las condiciones desfavorables.

ARTÍCULO 19. MEDIOS DE PROPULSIÓN Y REPARACIÓN

1) Propulsión.

El piloto no puede empujar su buggy continuamente ni de forma repetida.

2) Empujar el buggy a favor de viento.

Está prohibido que el piloto empuje el buggy a favor del viento.

3) Reparación.

En el caso de que un buggy se detenga, sea cual sea la causa, se autoriza a los pilotos a reparar la avería siempre que su acción no presente un carácter de repetición, y que no obstaculice la buena marcha de la regata.

Los pilotos pueden llevar material de reparación y ayudarse mutuamente.

ARTÍCULO 20. CAMBIO DE BUGGY

La clase 8 (Kite Buggy) es la única de todas las clases de carrovelas en la que está permitido al piloto que cambie el buggy durante una regata.

ARTÍCULO 21. LA LLEGADA A META

Cuando el tiempo de carrera previsto finalice, el Director de Carrera indicará con la bandera de cuadros el final de la prueba a los pilotos cuando crucen la meta.

Los pilotos deben cruzar la línea de meta subidos en el buggy.

ARTÍCULO 22. INTERRUPCIÓN DE LA CARRERA

Si hay riesgo de que el circuito se convierta en impracticable, se puede detener la carrera antes del tiempo previsto que se ha indicado previamente en el Briefing.

- a) Una manga es válida, si como mínimo, se ha disputado de ella los 2/3 del tiempo previsto. La reducción del tiempo la señala el Director de Carrera a través de la bandera verde. Al atravesar los pilotos la meta, el Director de Carrera señala el final de la manga con la bandera de cuadros.
- b) Si la manga se cancela sin haberse disputado los 2/3 del tiempo previsto, la anulación se señala con bandera amarilla.
- c) Este artículo no puede aplicarse en caso de falta de viento.

ARTÍCULO 23. CLASIFICACIÓN

1) Clasificación.

La clasificación en cada una de las mangas se lleva a cabo siguiendo el orden del número de vueltas de cada piloto.

Para clasificarse se debe efectuar como mínimo una vuelta completa al circuito.

2) Atribución de puntos.

- a) Pilotos clasificados: en cada manga se asignan 0 puntos al piloto clasificado primero, 2 puntos al segundo clasificado, 3 puntos al tercer clasificado, 4 puntos al cuarto clasificado y así sucesivamente.

En caso de abandono de un piloto, se clasifica según su número de vueltas.

Cuando dos pilotos cruzan la meta al mismo tiempo, se les asigna el mismo número de puntos; al piloto siguiente se le asigna el número de puntos que corresponden a su orden de llegada.

- b) Pilotos no clasificados: son los pilotos descalificados, y los que no han completado una vuelta. Se les asigna un número de puntos igual a los inscritos en la prueba +1.
- c) Para facilitar la labor del Director de Carrera, sus asistentes y el los Jueces de Boya, es obligatorio que cada participante tenga en su buggy en buen estado las matrículas obligatorias con su número. No se permitirá tomar parte en la competición a un piloto con un buggy sin las matrículas.

3) Total de puntos de una prueba.

- a) Si el número de mangas válidas de la prueba es igual o inferior a tres, el total de puntos de cada piloto es la suma de los puntos obtenidos en cada una de las mangas.
- b) Si el número de mangas válidas de la prueba es superior a tres y menor o igual que siete, el peor resultado de las mangas disputadas no se tiene en cuenta para el cómputo final.
- c) Si el número de mangas válidas de la prueba es superior a siete, las dos peores mangas de los pilotos no se tienen en cuenta para el cómputo final.
- d) En los tres casos (a, b y c), al total de puntos obtenidos hay que sumar las penalizaciones.

- e) El vencedor final es el que suma menos puntos, y el resto de pilotos se clasifican tras él, de menor a mayor número de puntos.

4) Clasificación General.

El vencedor es el piloto que suma menos puntos, y a continuación, siguiendo el mismo criterio, quedan clasificados el resto de pilotos.

En caso de empate sobre el total de puntos, clasifica antes el que tiene mayor número de primeros puestos. Si a pesar de ello se mantiene el empate, clasifica antes el que mayor número de segundos lugares obtiene, y así sucesivamente. Si a pesar de todo prevalece el empate, permanecerán empatados en la Clasificación Final.

5) Publicación de Resultados.

Al finalizar la última manga de cada día, los resultados deben publicarse en un lugar establecido previamente. Una hora tras la publicación se abre el plazo de reclamación para los pilotos.