



1. PROGRAMA OPEN LAREDO

Viernes 28 de Abril - a partir de las 15.00 horas

15h. Recibimiento e instalación de los diferentes participantes y sponsors.

15h. Entrenamientos Kitebuggy y MTB

17h. Vuelo libre de los diversos clubes de cometas asistentes.

21:30h. Exhibición película Transat des Sables (Kitebuggy and MTB) en el PUB Albratos

Sábado 29 de Abril

10h. Concurso de vuelo acrobático de REVOS (clasificatorias)

10h. Exhibición de Cometas Gigantes

10h. Durante todo el día: hinchables, música, etc.

10:30h. Briefing Parakarting y MountainBoard

11h. Mangas clasificatorias Buggy (carrera)

15h. Mangas clasificatorias MTB (carrera)

18h. carreras de buggytandem a 2 cometas

19h. final del día, vuelo libre

21:30h. Gran Cena de la Comunidad Cometera.

Domingo 30 de Abril

10h. Concurso de vuelo acrobático de REVOS (finales)

10h. Exhibición de Cometas Gigantes

10h. Durante todo el día: hinchables, música, etc.

10:30h. Briefing Parakarting y MountainBoard

11h. Mangas clasificatorias Buggy (free-style)

15h. Mangas clasificatorias MTB (free-style)

18h. Concurso de saltos cometeros.

19h. Final del día, vuelo libre

21:30h. Exhibición película Ground to Air (Kitebuggy and MTB Free-style) en el PUB

.....

Lunes 1 de Mayo

10h. Final Concurso de vuelo acrobático de cometas

10h. Exhibición y final del concurso de Cometas Gigantes

10h. Durante todo el día: hinchables, música, etc.

10:30h. Briefing Parakarting y MountainBoard

11:30h. 1º Open Laredo Enduro Kitebuggy (carrera largo recorrido con obstáculos)

13:30h. 1º Open Laredo Enduro KiteMountainBoard (carrera largo recorrido con obstáculos)

15h. Entrega de premios.

16h. Vuelo libre de cometas y despedida del Festival.

2. DEFINICIONES

BRIEFING: Reunión obligatoria de todos los Pilotos antes de la competición. La ausencia del briefing será motivo de descalificación de la carrera.

Los pilotos se han dividido en tres modalidades:

KIDS: Hasta 16 años.

CLASIC: De 0 a 3 carreras participadas.

MASTER: 4 o mas carreras participadas.

3.NORMAS

Reglamento General de Regatas y Competencias

1 Comisión de Carreras

- 1.1 La Comisión de Carreras deberá estar integrada por
 - 1 (un) Comisario Deportivo
 - 1 (Un) Planillero en Línea de Largada por cada 15 carros en competencia
 - 1 (Un) Planillero en cada Zona NaranjaLa constitución de la misma es condición de Largada de cada Regata
- 1.2 La Comisión de Carreras deberá contar con
 - Indumentaria Identificatoria
 - Equipo de Comunicaciones (una radio en cada zona Naranja y una el Comisario Deportivo)
 - Silbatos (uno cada integrante)
 - Planillas Oficiales de Control para cada Planillero
- 1.3 Se confeccionará el listado de los miembros de Comisión de Carreras dándole un orden jerárquico a los mismos en función de su disponibilidad de tiempo y su experiencia en la actividad. Previamente al torneo se elevará la propuesta confeccionada por la Comisión Deportiva para ser ratificada por el Presidente de la AEP. Se priorizará para el orden jerárquico los siguientes roles: a) Comisario Deportivo, b) Planillero en línea de Largada, c) Planillero en boya a Sotavento, d) Planillero en boya a Barlovento, e) Asistente en Parque Cerrado, f) Asistente de seguridad.
- 1.4 Los Asistentes de Parque Cerrado y de Seguridad deberán ser mayores de 16 años y el Comisario Deportivo, Planilleros y Jurado deberán ser mayores de 18 años.
- 1.5 En todos los casos deberán conocer, saber aplicar y rubricar con su firma el presente reglamento y la documentación correspondiente a cada competencia.
- 1.6 Serán funciones generales de la Comisión de Carreras atender a la organización general del evento y fundamentalmente a la seguridad de participantes, asistentes y espectadores.
- 1.7 Funciones del Comisario Deportivo:
 - a) Recibir del Tesorero el listado de pilotos habilitados para la competencia. Estos deberán tener el pago al día y en caso contrario puede cancelar su deuda con anticipación al horario de parque cerrado.

- b) Convocar a la reunión de pilotos previa a la competencia, y posterior al ingreso a Parque Cerrado.
- c) Marcar el trazado y sentido de la pista.
- d) Habilitar las prácticas previas a la competencia.
- e) Dar la largada, marcar la última vuelta a los pilotos y dar la llegada a los competidores.
- f) Establecer el rol de sus asistentes según el orden jerárquico preestablecido en el punto 1.3 .
- g) Asentar en el **Libro de Conducta de la AEP** las faltas a la caballerosidad deportiva, respeto y *fair play* o reglas de juego limpio de los participantes

1.8 Funciones de los Planilleros (en Línea de Largada/Llegada):

- a) Asentar en las planillas la secuencia de paso de los carros.
- b) Recepcionar y asentar en planillas de parte de los Planilleros en las boyas, del Asistente de Parque Cerrado y del Comisario Deportivo las faltas de los competidores, junto con los datos de referencia (nro de vuelta, situación, pilotos involucrados etc).
- c) Procesar en las planillas el puntaje final y el orden de clasificación de los competidores.

1.9 Funciones de los Planilleros en las boyas:

- a) Asentar en planilla el número del carro PUNTERO en cada vuelta.
- b) Observar y asentar en planilla las siguientes faltas:
 - Toque de boyas o conos
 - Toque banderas
 - Sobrepassos incorrectos en zona Naranja
- c) Observar el orden de ingreso de los competidores a la zona naranja.
- d) Ayudar solo en caso de necesidad a aquel piloto accidentado que esté en peligro y/o que ponga en peligro la seguridad de los demás competidores.

1.10 Funciones del Asistente de Parque Cerrado:

- a) Inspeccionar las características de los carros de acuerdo a los parámetros mínimos y máximos permitidos y asentar en la planilla los datos técnicos (ancho del eje, altura del mástil, peso del carro, superficie de la vela, materiales, codigos y números, gráfica en las velas, etc)
- b) Asentar en planilla el horario de ingreso a Parque Cerrado de los competidores y sus carros.

1.11 Horarios de presentación:

- a) Los miembros de la Comisión de Carreras deberán presentarse al Comisario Deportivo media hora antes del horario fijado para el ingreso a Parque Cerrado.
- b) El horario de ingreso de los pilotos y los carros a Parque Cerrado será una hora antes del horario de largada, pero esta podrá adelantarse a criterio del Comisario Deportivo.

c) Luego del ingreso a Parque Cerrado el Comisario Deportivo deberá establecer el trazado y sentido de la pista, convocar a la reunión de pilotos y habilitar las prácticas previas. Y todo aquello que sea necesario para el normal desarrollo de la competencia.

d) Se establecen 10 (diez) minutos de tolerancia máxima. El no cumplimiento de los horarios establecidos devengará un punto de penalización acumulativo por cada incumplimiento.

1.12 Todo piloto que no compita y que se encuentre presente en la pista de carreras, o aquel que indefectiblemente deba abandonar por problemas técnicos en su carro y no pudiera continuar compitiendo, deberá presentarse y ponerse a disposición del Comisario Deportivo para asistencia técnica de la competencia. El incumplimiento de este artículo devengará un punto de penalización.

1.13 Antes de cada Campeonato local se realizará un sorteo entre los pilotos distribuyendo las siguientes funciones de armado de la pista en los horarios preestablecidos:

- Boya a Sotavento y Zona Naranja
- Boya a Barlovento y Zona Naranja
- Parque Cerrado,
- Sector de banderas de Publicidad
- Cintas de seguridad
- Grilla de largada.

Se sortearán dos pilotos por cada tarea. El Comisario Deportivo tendrá este listado y se aplicarán faltas en caso de incumplimiento del rol asignado. El incumplimiento de este artículo devengará un punto de penalización.

2 Premios y estímulos

2.1 Aquellos pilotos que tengan asistencia perfecta y hallan cumplido los horarios de presentación, al finalizar cada Campeonato tendrán un reconocimiento de un punto de descuento sobre el total de puntos acumulados.

2.2 Al finalizar cada Campeonato los pilotos, asistentes habilitados y representantes de la prensa elegirán el carro mejor producido o mejor presentado.

2.3 Al finalizar el año de competencia los pilotos y asistentes habilitados elegirán al **piloto revelación** teniendo en cuenta no solo su destreza en el manejo sino también conducta deportiva. El piloto se elegirá entre los debutantes de ese año, por votación de los pilotos de años anteriores

2.4 Al finalizar cada Fecha de Calendario se subirán al podio los tres competidores mejor posicionados de la Fecha.

2.5 En la eventualidad de que el Comisario Deportivo se viera obligado a suspender una serie ya estando los competidores en la grilla de largada, en reconocimiento al esfuerzo de los pilotos se les descontará un punto a cada uno de ellos por presentación, siempre que hubieran ingresado a Parque Cerrado dentro de los horarios fijados.

3 Legitimación del presente reglamento.

3.1 El presente reglamento deberá ser rubricado por la totalidad de los asistentes habilitados, y por las dos terceras partes de los pilotos habilitados, para su puesta en práctica (lo que implica su adhesión y total aceptación). Llámese asistentes y pilotos habilitados aquellos socios que tienen el pago al día.

3.2 El orden jerárquico de las normas es el siguiente:

- a) Reglamento de Competencias y Regatas de la FISLY.
- b) Reglamento de General de Competencias de la AEP.
- c) Reglamento Particular del Campeonato

ART. 1 PARAKART (GENERALIDADES)

1.1 Definición

Parakart es un vehículo con por lo menos dos ruedas impulsadas por una cometa. La cometa es controlada por el piloto pero no se ajusta al parakart.

1.2 Piloto

El piloto debe estar sentando o debe quedar en el parakart que lo dirige.

El piloto no debe ir ajustado por la estructura del parakart y no puede atarse.

Se permiten correas para el pie (strapps) se pero deben ser de material flexible y no metálico.

Deben redondearse todos los bordes filosos

1.3 Freno

El sistema del freno para el parakart debe ser un freno del viento hecho por la cometa.

ART. 2 DIMENSIONES

2.1 Longitud

3.5 metros de largo, todo incluido

2.2 Ancho

3 mts máximo de ancho, todo incluido

2.3 Ruedas

Las ruedas no pueden ser más grandes que 26 pulgadas de diámetro, incluido el neumático inflado a 2 bares, no hay restricción en la anchura del neumático.

Las ruedas con rayos (ruedas del alambre) debe cubrirse con tapas de material duro.

2.4 Dirección

No hay limitaciones al ángulo de giro.

2.5 Peso

Está permitido agregar pesos en el parakart, el máximo peso a agregar permitido es 20 kilogramos. El peso adicional debe tener una forma redondeada sin bordes filosos. Los pesos adicionales puestos en el parakart no pueden ser móviles mientras el parakart está en movimiento. Ningún peso adicional se permite puesto en el piloto.

ART. 3 COMETAS Y LÍNEAS

3.1 Definición de líneas

Las líneas volantes son las líneas que conectan los manillares al sistema de sujeción de la cometa.

3.2 Conexión

Las líneas volantes deben conectarse directamente a las asas y la cometa, sin nada entre ambos

3.3 Longitud

La distancia se medirá entre los manillares y la parte final del cometa. La máxima longitud posible será de 50 metros

3.4 Material

No se permiten líneas de Kevlar, metálicas, alternativas similares, con excepción de una longitud, a lo sumo de 1 metro, desde los manillares, de una línea muy fuerte y gruesa, aún así no hechas en kevlar o las alternativas metálicas o similares.

ART. 4 EQUIPAMIENTO DE PILOTO

El sistema de arnés debe ser del tipo abierto (por ejemplo: ganchos de winsurf) o con un sistema liberador mecánico rápido. No debe ser un sistema de arnés permanente.

ART. 5. NÚMEROS DE IDENTIFICACIÓN

El número de identificación del piloto debe ponerse en ambos lados del parakart y en el centro del lado trasero.

Los números de identificación deben ser:

Por lo menos 14 cm alto y 5 cm ancho, y línea de 2 cm

En color negro puesto en fondo blanco, y precedido por el código de identificación del País del piloto (por ejemplo el número 15 piloto español debe tener esta identificación: E15)

Todas las reglas responden a un espíritu de juego limpio y por lo tanto los pilotos deben evitar Colisiones.

1. CONDUCTA DE COMPETENCIA

1.1. POSICIÓN DE LA COMETA

Cuando se cruza, sobrepasa o supera el piloto a barlovento debe para levantar su cometa, el piloto a sotavento debe bajar su cometa. Los superadores deben mostrar consideración a los superados.

1.2. RELANZAMIENTO DE COMETAS

La puesta fuera o aterrizaje de cometas en los que se consideran semejante a un obstáculo y/o obstrucción a otros pilotos y están estrictamente prohibidos. Una vez la cometa está en lo mas alto (azimut) del piloto el tiene "el aire" y debe ser considerado obstáculo. Una vez sentado en el parakart, se aplican las reglas de prioridad normales. Cuando las cometas del piloto y líneas están en la tierra ellos son considerados obstáculos razon por la cual se les permitirá ayuda externa, los otros pilotos deben evitar estos obstáculos. Un piloto puede lanzar sus cometas sólo cuando esto no causará una obstrucción a otros pilotos.

1.3.VIRAJES Y VUELCO

Pilotos que viren o vuelquen se considerarán responsables en caso de una obstrucción a otros pilotos, con o sin prioridad. El piloto que vira tiene mirar a los otros pilotos y gritar "VIRAJE" o "VUELCO" para que los otros pilotos sepan lo que él está a punto de hacer.

1.4. PRIORIDAD DE SOTAVENTO

El Comisario Deportivo autorizará durante la competencia a la prioridad de sotavento. Él lo indicará durante la reunion de información

1.5. SEÑALIZACION DE PELIGRO

Una marca fluo anaranjada advierte peligro, todo el piloto debe ser tener cuidado y debe disminuir su velocidad y si necesario parar.

1.6.CAMBIO DE EQUIPOS (COMETAS, LÍNEAS Y PARAKARTS ETC.) Durate las series los pilotos pueden cambiar equipo (parakart, cometa y líneas etc.) sólo en la Zona Técnica o fuera del circuito, en todo caso este cambio no debe ocasionar ningún obstáculo u obstrucción a otros pilotos. El intercambio de equipo (cometas, líneas, parakarts, el etc de la guarniciones...) entre pilotos durante una serie está prohibido.

2 GENERALIDADES Y REGLAS del CIRCUITO

2.1. REGLAS DEL CIRCUITO

2.1.1. Zona Técnica

La Zona Técnica es una área restringida establecida por el Comisario Deportivo donde los pilotos, durante todo el evento debe poner su equipo (las velas, parakarts, empaquetan etc...) y donde ellos tienen que hacer sus preparaciones y reparaciones durante el tiempo de la carrera. Este área debe localizarse a una distancia segura de los circuitos y público pero conectado al circuito de la serie. Todos los pilotos deben usar una sección de este área con respecto al uso de otros piloto. El Comisario Deportivo aplicará con rigor esta regla

2.1.2. Marcadores

Los marcadores de boya deben ser simples pero el Comisario Deportivo podrían decidir usar, por razones de seguridad, la Zona Anaranjada a ciertas boyas. La forma de la Zona Anaranjada para clase 8 es un el semicírculo contiguo a un rectángulo con el lado corto tan largo como el radio del semicírculo y el lado más largo del lado del Comisario Deportivo.

Los marcadores de los límites de la Zona Anaranjada son los siguientes

- A) Marcador Interno (IM): Este punto, marcado con una bandera anaranjada, ligado al eje del circuito a una distancia de la Boya (TM) decidida por el Comisario Deportivo
- b) Marcador Excentrico 2 (EM2): Una bandera anaranjada marca EM2. Este punto queda en la línea perpendicular a la línea anaranjada, atravesando la Boya (TM) y a una distancia, en el lado donde el giro debe aproximarse decidido por el Comisario Deportivo en forma segura.
- c) Marcador Excentrico 1 (EM1): Una bandera anaranjada marca EM1. Este punto queda adelante y paralelo a la línea anaranjada que atraviesa EM2 a una distancia de IM ser decidido por el Comisario Deportivo en forma segura.
- d) Marcadores Exteriores (OM): OM son marcados con banderas naranja y quedan en el perímetro del semicírculo en que el radio es igual a la medida lineal entre la TM y EM2.
- e) La Línea anaranjada es la línea que corre entre IM y TM. Es marcado por banderines naranja y azul o conos naranja. Esta línea no debe cruzarse.

2.1.3. Marcadores en el Circuito.

Está prohibido arrollar o pisar banderas o cualquier tipo de marcador, con parakart, líneas o cometas.

2.1.4. Línea de Llegada

La línea de llegada es identificada claramente por dos marcadores, de los cuales es usualmente uno de los marcadores del circuito El Comisario Deportivo o posición T es donde la línea de llegada se indica con la bandera a cuadros. Normalmente la salida y línea de llegada están en el mismo lugar, el Comisario Deportivo puede decidir en una posición diferente.

2.2. CIRCUITOS Y SERIES

2.2.1. Tipo de Series y tiempo de competencia

Todas las series se cronometrarán cuando ellas sean en un circuito cerrado. En el caso de un circuito cerrado, el tiempo mínimo es de 20 minutos y el máximo es de 40 minutos. En el caso de distancias largas o la o competencias enduro el tiempo mínimo es 1 hora y el máximo es 2 horas. Sin embargo durante una sesión del día el máximo total de tiempo de competencias es de 4 horas. Antes de la salida de las series, el Comisario Deportivo anunciará el tiempo de cada serie.

2.2.2. Tipo de Circuito

El circuito debe tener dos marcadores de boya por lo menos y el Comisario Deportivo debe diseñar el circuito más técnico y desafiante respeto a los pilotos y la seguridad de los espectadores. Por ejemplo, un circuito ideal tiene 3 boyas, con por lo menos lado a barlovento y una lado a sotavento.

2.3. PROCEDIMIENTOS Y GENERALIDADES

2.3.1. Bandera Clase 8.

Trapezoide blanco con cruz roja dentro

2.3.2. Publicidad

La publicidad se permite en todas las superficies de la cometa.

2.3.3. Decisión de competencia

El Comisario Deportivo de la serie sigue siendo el único juez en la decisión empezar la serie y emplear la bandera amarilla para cancelar la serie.

2.3.4. Procedimiento de protesta

Deben colocarse las protestas con el jurado dentro de una hora de terminada la última serie del día, y en cualquier caso el piloto de una protesta debe advertir verbalmente inmediatamente al Funcionario de la Serie después la finalización de la serie involucrada. Toda presentación de protesta deben pagarse un depósito de 10 Euros al Jurado que será vuelto si el resultado está en el favor de piloto.

Aprobado por Reunión de Junta Directiva, 5 de Marzo de 2006

Asociación Española de Parakarting (en proceso)

Presidente: Pablo Ibarrondo (LAU)

Vicepresidente: Luis Sanz (A tomar Viento)

Secretario: Angel Fernandez (Bolada)

Tesorero: Ignacio Arnaiz (Viento Norte)