

REGLAMENTO PARA CARRERAS DE BUGGY

El presente texto es una libre interpretación y traducción de Andrea Della Bianca a partir de las reglas de la "Associazione Italiana di Aquiloni da Trazione" (AIAT) y de la "British Parakart Association".

Versión de 23/6/1999

Ilustraciones por Marco A. Amez (MoKo) y Leo Amez

Dado que todos vamos en buggy para divertirnos, el **Principio Fundamental** es:

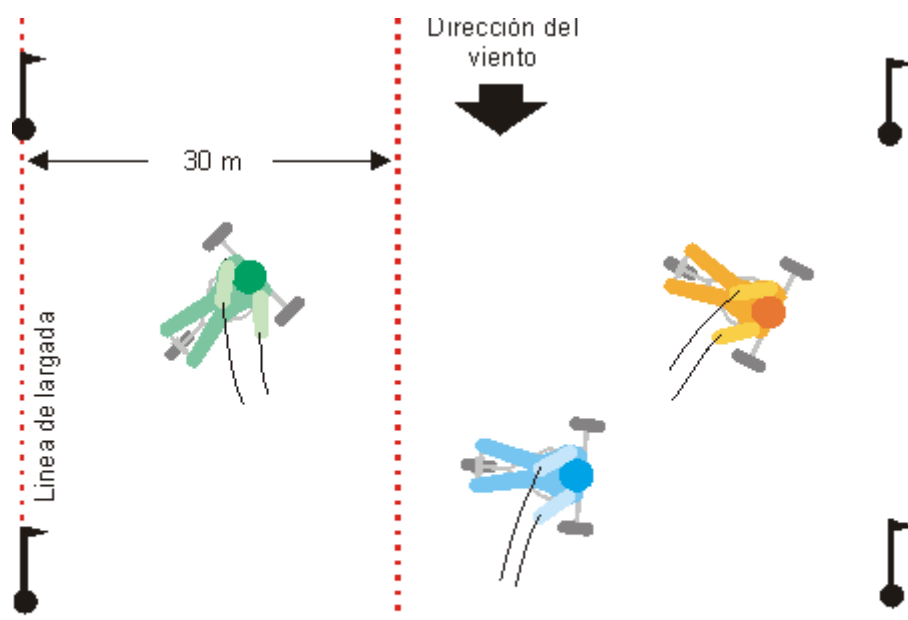
Todos los pilotos que participan en carreras deberán portarse de forma correcta y respetuosa con los demás, ya sean participantes o no. Todos los pilotos deberán hacer lo posible para evitar enredos, choques o cualquier otro peligro. Por consecuencia, las reglas podrán ser violadas para respetar el Principio Fundamental.

REGLA N° 1 (Briefing)

- Todos los pilotos que quieran participar en la competición deberán estar presentes en el briefing, a la hora preestablecida, generalmente una hora antes de la largada.
- En el briefing serán distribuidos los números, anunciadas las reglas y sus variaciones con respecto a este reglamento, aplicables a la competición del día, y demás informaciones sobre el circuito, posición de las marcas etc.
- Los ausentes sin justificación no serán admitidos para participar en la competición.

REGLA N° 2 (Largada)

- A partir de los 15 minutos una señal sonora (sirena) cada 5 minutos informa a los participantes el tiempo faltante a la largada (15, 10, 5 minutos).
- Otra señal sonora será emitida cuando falte 1 minuto, y otra indicará la largada.
- Ningún piloto puede cruzar la línea de la largada a partir de los cinco minutos; aquellos que lo hicieran deberán volver a entrar al área de largada pasando al exterior de uno de los conos que delimitan la línea, asegurándose de no interferir con los demás pilotos.
- Si alguien cruzara la línea durante el último minuto, deberá proceder como se indica arriba y, además será obligado a largar último, después de los que estén largando en forma regular.
- La largada será del tipo "en movimiento": no está permitido posicionarse con el buggy parado en la línea de largada, obstruyendo así a los demás.
- A partir de la señal de los cinco minutos no está permitido permanecer parados a menos de 30 metros de la largada. Los jueces tienen la facultad de descalificar a aquellos participantes que después de ser avisados dos veces sigan parados en esta zona.

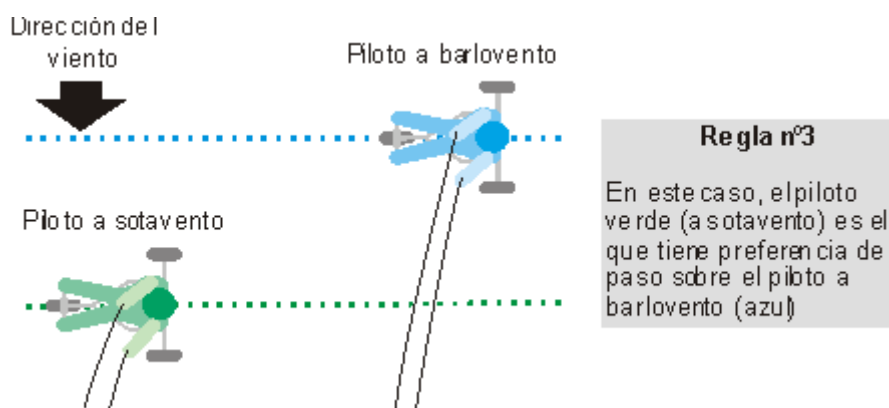


Regla n°2

En los últimos 5 minutos no está permitido permanecer parado a 30m. de la línea de largada

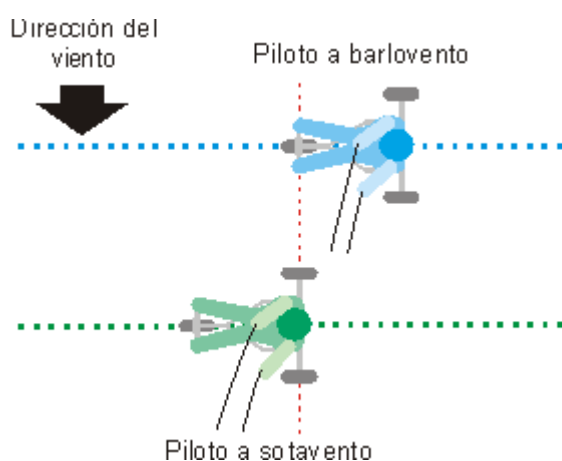
REGLA N° 3 (Derecho de paso al piloto sotavento)

- Cuando dos pilotos están viajando en la misma dirección, el piloto que se encuentra a sotavento del otro tiene derecho de paso.
- Se entiende por sotavento el buggy que se encuentra más "lejos" del origen del viento.
- El piloto a sotavento puede variar su rumbo en cualquier forma y el otro piloto es obligado a ceder el paso. El piloto a barlovento tiene que mantenerse atento a las acciones del otro y modificar su rumbo a fin de evitar colisiones.
- En caso de colisión el piloto a barlovento será considerado responsable y penalizado.
- El derecho de paso deberá ser utilizado de forma tal de no crear situaciones peligrosas; ambos pilotos tienen la obligación de informar al otro de su cercanía, y el piloto con derecho de paso debe siempre informar claramente al otro sus intenciones de cambiar rumbo o de virar.



REGLA N° 4 (Superposición)

- El derecho de paso descrito en la regla n° 3 (sotavento) caduca cuando el piloto a sotavento es superpuesto por el piloto de barlovento.
- Se entiende superpuesto cuando la rueda delantera del piloto que viene atrás se encuentra en línea con las ruedas traseras del otro.
- El piloto que viene atrás deberá informar al otro de la superposición y, desde este momento, el otro no podrá variar su rumbo para interferir con el piloto de atrás.
- Además, el piloto que se encuentra sotavento está obligado a bajar su vela, para permitir el paso al otro sin riesgos de que se crucen las líneas.

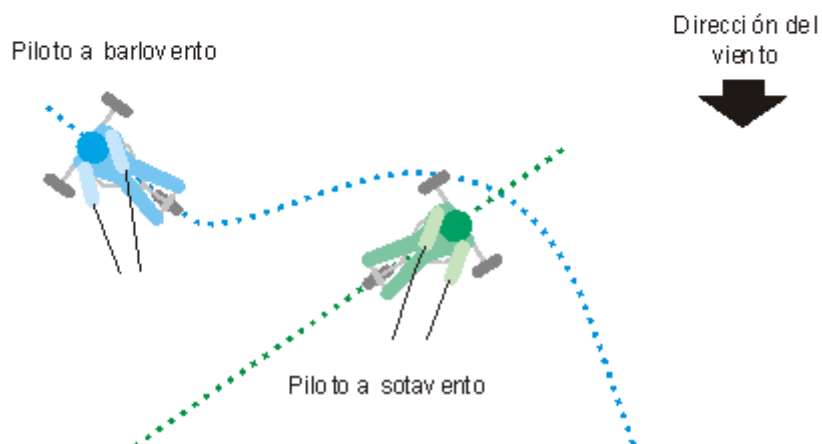
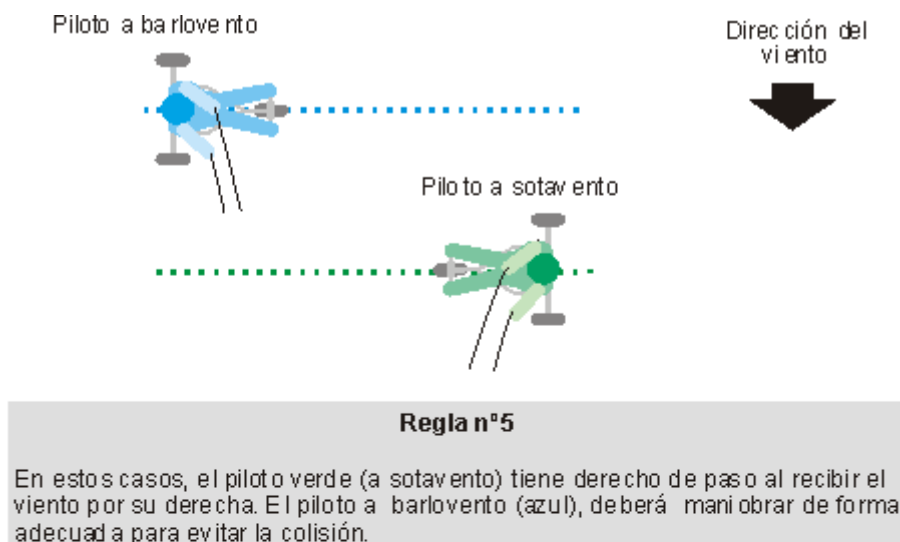


Regla n°4

En este caso, el piloto verde (a sotavento) ha perdido la preferencia de paso sobre el piloto a barlovento (azul), dado que la rueda delantera del piloto a barlovento está en línea con las ruedas traseras del piloto a sotavento

REGLA N° 5 (Derecho de paso al piloto con viento a su derecha)

- En el caso de cruce entre dos buggies, el piloto que tiene el viento que sopla desde su derecha, con respecto a su sentido de marcha, tiene siempre el derecho de paso.
- Consecuentemente, el piloto que tiene el viento que sopla desde su izquierda es obligado a variar su rumbo para evitar la colisión.
- En todos casos de cruce, el piloto a barlovento debe subir su cometa y el piloto a sotavento debe bajarlo.
- Utilizar la cometa como arma para dañar otros pilotos significa la descalificación inmediata.



REGLA N° 6 (Corriendo con el viento)

- Aquellos pilotos que estén corriendo con el viento, o sea que el viento viene de atrás del piloto, tienen siempre el derecho de paso sobre aquellos que estén ciñendo y hasta navegando con el viento a 90° con respecto a su rumbo. En este caso, las reglas n° 3 (sotavento) y n° 5 (viento a la derecha) no tienen validez.
- Quedan válidas las reglas n° 3, n° 4 y n° 5 cuando los pilotos que se cruzan estén ambos corriendo con el viento.

REGLA N° 7 (Despegue y aterrizaje de la cometa)

- El despegue y el aterrizaje de la cometa deben ser ejecutados con mucho cuidado, para no interferir con otros pilotos.
- Antes de despegar o aterrizar, el piloto tiene la obligación de asegurarse de que sus acciones no dificulten el desplazamiento de los pilotos que se encuentran cerca, y al mismo tiempo deben avisarles su intención de despegar/aterrizar.

REGLA N° 8 (Cambios de rumbo)

- Antes de iniciar un cambio de rumbo, todos los pilotos tienen la obligación de asegurarse de que sus acciones no puedan causar una colisión con otros buggies. Antes de empezar la maniobra, el piloto debe anunciar en voz alta sus intenciones y dirección de cambio de rumbo.

REGLA N° 9 (Marcas)

- El circuito será delimitado por conos o banderas (marcas). Aquel piloto que al doblar toque la marca con cualquier parte de su cuerpo o equipo (buggy, cometa y líneas), deberá cumplir una vuelta completa de 360° alrededor de la marca tocada. El piloto que se encuentra maniobrando esos 360° no tiene ningún derecho de paso sobre los pilotos que están doblando la marca en forma correcta.
- No está permitido permanecer en las cercanías de las marcas.

REGLA N° 10 (Prohibición de avanzar caminando)

- Está terminantemente prohibido avanzar a pie, arrastrando el buggy, o empujar el buggy con pies o manos aun sentados a bordo. Los pilotos que sean sorprendidos en esta situación, serán inmediatamente descalificados.
- Está permitido arrastrar el buggy sólo en aquellos casos en que sea necesario despejar el circuito con urgencia y exclusivamente por la distancia estrictamente necesaria.

REGLA N° 11 (Jueces)

- Los jueces siempre tienen razón y sus decisiones no se discuten.

REGLA N° 12 (Vuelo peligroso)

- El vuelo peligroso no será tolerado. Las competiciones pueden funcionar sólo si todos los pilotos participan con espíritu de respeto hacia los otros participantes y hacia las reglas. Por la seguridad de todos, cualquier tipo de vuelo peligroso será penalizado con la descalificación inmediata. Aquellos que se demostraran repetidamente y constantemente irrespetuosos de las reglas podrán ser sancionados con la exclusión de todas las competiciones organizadas por esta entidad. La exclusión

definitiva de un piloto deberá ser aprobada por la mayoría de los pilotos del Club.

REGLA N° 13 (Penalizaciones)

- La violación de las reglas descritas arriba comporta la aplicación de un punto de penalización, salvo los casos específicos donde sea prevista la descalificación inmediata. El número máximo de infracciones permitidas en una competición es de tres; a la cuarta infracción el piloto será automáticamente descalificado.
- Los puntos de penalización serán agregados a los puntos acumulados en la calificación de cada competición.
- El/los participantes que consideren que alguien ha violado una o más de las reglas deberán inmediatamente informar al participante protestado, diciendo en voz alta "Protesto" e informar a uno de los jueces el número de participante protestado y la infracción cometida. Será el panel de jueces, previa investigación, determinar la aceptación o no del protesto.

REGLA N° 14 (Puntuación)

- La Puntuación de cada piloto será calculada de la siguiente forma: al primero clasificado le corresponderán 0 puntos, al segundo 1 punto, al tercero 2 puntos y continuando así hasta llegar al último clasificado.
- En el caso de series de competiciones, a aquellos pilotos que no logren terminar una de las competiciones se les asignará la misma puntuación del último llegado más un punto. Los puntos de penalización serán sumados a la puntuación asignada por el orden de llegada y la clasificación final se basará en la suma total de puntos acumulados por orden de llegada más los puntos de penalización.

TIPOS DE COMPETICIONES

Hay distintos tipos de competiciones posibles. A continuación se detallan algunas de las opciones. De todos modos, el recorrido, el largo y la forma del circuito deberán ser determinados por los jueces, juntamente con los pilotos, de acuerdo a las condiciones específicas de viento y terreno donde se disputan las pruebas.

KILLER SLALOM

Reglas Básicas:

- Se requiere un viento mínimo de 10/12 nudos. El tamaño del circuito será determinado en base al número de participantes (más participantes, más largo el recorrido).
- La regla nº2 se aplica para este tipo de competencia.
- El primer piloto que complete la primera vuelta es el "Killer".
- Cada vez que el Killer pase a otro piloto, este último se considera "matado" y debe abandonar el circuito.
- Se considera pasado aquel piloto que logre tener el eje de sus ruedas traseras más atrás que el eje de la rueda delantera del "Killer" (ver regla nº4, Superposición).
- Aquel piloto que pase el "Killer" se vuelve en "Killer"

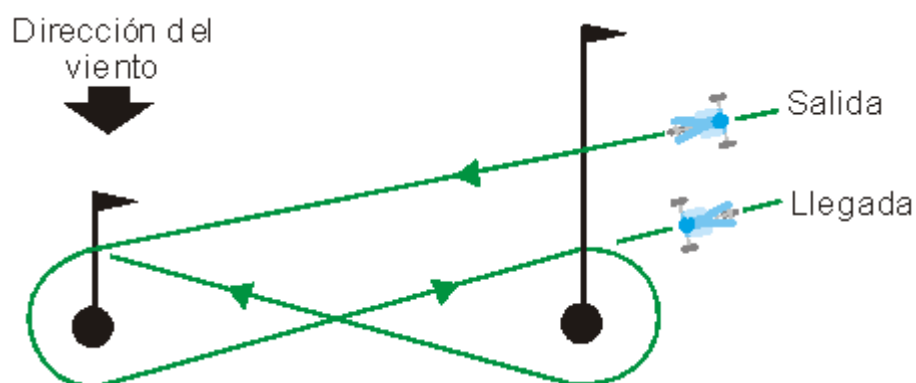
Un competidor es "matado" cuando:

- Es pasado por el "Killer".
- Su buggy deja de moverse por más de diez segundos.
- No logra entrar al circuito antes de que los demás pilotos hayan terminado la primera vuelta.
- Cumple una irregularidad punible con un punto de penalidad.

La "matanza" seguirá hasta que:

- Nadie haya sido matado en las últimas tres vueltas.
- Queden seis pilotos (o menos en caso de pocos participantes)

A este punto, ni bien el Killer cruza la línea de largada empieza la competición, anunciada por una señal sonora. La matanza termina y la competición dura tres vueltas más. La puntuación es calculada según la regla nº14 y los pilotos matados acumulan el puntaje del último llegado más un punto.

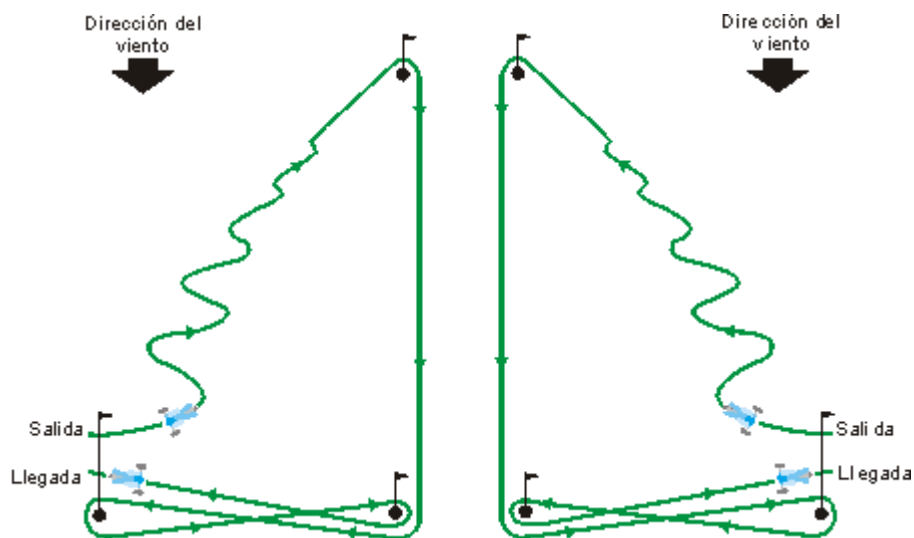


PERSECUCIÓN

Este tipo de competición es similar al Killer Slalom, con la diferencia de que se enfrentan sólo dos competidores a la vez.

El recorrido se ubica perpendicular al viento y consiste en dos marcas separadas 100 metros aproximadamente. La carrera es uno contra uno, con un competidor empezando en cada marca. El ganador se declara cuando un corredor pasa al contrincante, y después a la marca siguiente. La carrera debe tener un ganador claro, o durar hasta 5 vueltas. Después de pasar la décima marca (5 vueltas completas), si no se hubieren rebasado, el que lleve la delantera será el ganador. Si no se pudieran completar las cinco vueltas, los dos quedan descalificados. Para carreras sucesivas por eliminación, el que gana, califica para una próxima carrera (eliminación directa). El largo y posición de los conos que delimitan el circuito serán decididos por los jueces en base a las condiciones de viento y terreno y en base al número de participantes.

Todas las reglas mencionadas arriba se aplican a este tipo de competición, especialmente la regla n°1, dado que es esencial que todos los pilotos estén presentes en el briefing para que puedan conocer exactamente el tipo de circuito adoptado.



Los dos circuitos que se muestran en esta página son los sugeridos en el reglamento de BPA (British Parakart Association).