

INTRODUCCIÓN

Traducción por El Fabuloso Team
<http://www.kites.org/elfabulosoteam/>

El Comité de Reglamento Internacional (IRBC) se concibió en 1996 para producir un reglamento amigable que pudiera ser usado por los pilotos en las competiciones de todo el mundo.

Inicialmente debatimos acerca de cuál era el mejor método para determinar quién es el mejor en una competencia. Después de discutirlo considerablemente, decidimos que no podíamos contestar la pregunta. Como resultado, hemos escrito un reglamento que les da a los pilotos, jueces y organizadores un gran nivel de opción y flexibilidad. Las nueve reglas son sacrosantas y probablemente no serán cambiadas. Las pautas pueden cambiarse siempre que se haya avisado a los pilotos con bastante anticipación.

De esta manera, por ejemplo, si un organizador piensa que hay una manera mejor de determinar quién es el mejor piloto de precisión o que la velocidad del viento no es apropiada, entonces puede cambiar la pauta apropiada. Si la alteración se percibe como buena, entonces otros la copiarán y en su momento, la pauta enmendada será aceptada. Si por otro lado, la alteración no es aceptable, entonces se desechará. Como dijo Darwin, la evolución se basa en la supervivencia del que mejor se adapta (o del mejor).

Este libro sólo contiene definiciones, reglas y pautas. Se trata de hacer el deporte más atractivo a los pilotos y espectadores. Por consiguiente, no trata en detalle cómo juzgar o las figuras compulsivas. Éstas se emitirán a debido tiempo. Hasta que se publiquen, el método actual de puntuación y las maniobras compulsivas actuales permanecen como válidas.

El Comité de Reglamento Internacional (IRBC) quiere agradecer a todos aquéllos, demasiado numerosos para mencionar aquí, que han ayudado a desarrollar las reglas del vuelo de cometas deportivas en estos años. Nos gustaría particularmente agradecer a aquéllos que han ayudado y nos han apoyado produciendo este nuevo reglamento. Agradecemos a ustedes, los pilotos, jueces, organizadores y otros oficiales por su paciencia para esperar por este reglamento y esperamos que sientan, como nosotros lo hacemos, que este reglamento llevará al vuelo de cometas deportivas al nuevo milenio.

El Comité de Reglamento Internacional (IRBC)
Mayo de 1998

Representantes de AJSKA
Masaru Takahashi
Hideo Wakuzawa

Representantes de AKA
Sherrie Arnold
Eric Fosberg

Representantes de STACK
Helmut Georgi
Paul Reynolds

DEFINICIONES

Una Autoridad Ejecutiva será cualquiera de las organizaciones siguientes: la All-Japan Sport Kite Association (AJSKA), la American Kitefliers Association (AKA) y la Sport Team and Competitive Kiting (STACK). Otras organizaciones pueden llegar a reconocerse como Autoridades Ejecutivas por voto unánime de las demás Autoridades Ejecutivas.

El Comité de Reglamento Internacional ('IRBC') consistirá en dos miembros de cada una de las Autoridades Ejecutivas.

Los niveles de habilidad serán definidos por cada Autoridad Ejecutiva, pero incluirán, como mínimo, niveles Novicio y Master. El método de determinar el nivel de habilidad de un competidor será definido por cada Autoridad Ejecutiva.

Una disciplina es una parte individual de la competición. Por ejemplo, Master Ballet en Equipo de Dos líneas o Experto Precisión Individual Multi-línea.

Una clase es una, dos, o más disciplinas especificadas en el mismo nivel de habilidad; el mismo competidor debe estar en la misma clase en todas las disciplinas. Por ejemplo: Master Ballet Individual de Dos líneas más Master Precisión Individual de Dos líneas se unen para formar la Clase Master Individual de Dos líneas.

Una competencia consiste en varias disciplinas todas llevados a cabo en un mismo lugar durante uno o más días consecutivos.

Un equipo consiste en por lo menos tres personas.

Un par consiste en dos personas.

Un individuo es una persona.

Un competidor es un equipo, un par o un individuo, dependiendo de la disciplina.

Una cometa Dos líneas tiene sólo dos líneas de mando independientes.

Una cometa Multi-línea tiene más de dos líneas de mando independientes.

Se considera que un tren de cometas tiene tres o más cometas voladas como si fueran una.

Las colas son optativas y no son consideradas parte de la cometa.

El Comité Supervisor consistirá en el Organizador del Evento, el Representante de los Jueces (no el Juez Principal) y un Representante de los Competidores. El Representante de los Jueces será escogido por el personal de jurado; el Representante de los Competidores será escogido por los competidores durante la Reunión Introdutoria. Sólo un Representante de Competidores puede escogerse, pero puede solicitar consejo de otros Competidores si lo considera necesario.

REGLAS

Éstas no pueden ser cambiados por los oficiales de la competencia bajo ninguna circunstancia.

Si cualquier regla o pauta pertinente es infringida, el competidor será penalizado. Cuando no está establecida una penalización específica por infringir una regla o pauta, entonces el Director de Campo, el Juez Encargado o el Juez Principal pueden, a su discreción, advertir o castigar al competidor, o descalificar a ese competidor de la Disciplina, la Clase, o la Competencia, dependiendo de la gravedad de la acción. La descalificación de la competición requiere la aprobación del Juez Principal.

En todo momento, la seguridad será suprema; el vuelo en forma no segura será castigado, pudiendo el competidor ser descalificado de una disciplina o de la competencia entera, a discreción del Juez Encargado. Además, durante el tiempo entre la primera reunión diaria de pilotos y el cierre de la competencia durante ese día (como lo determine el Juez Principal), si algún competidor vuela su cometa por encima del límite designado, será descalificado de la disciplina. Cualquier competidor que ingrese su cuerpo dentro del límite designado mientras se compite será descalificado de la disciplina.

Los competidores actuarán en todo momento de una manera deportiva y leal.

Habrá un mínimo de tres jueces para cualquier disciplina. Un juez será el Juez Encargado. Habrá un Juez Principal de la competencia que nombrará a los Jueces Encargados para cada disciplina. El Juez Principal puede actuar como Juez Encargado, pero no puede ser un competidor en esa competencia.

Habrá un Director de Campo para cada disciplina.

Cualquier oficial puede delegar parte de sus deberes a otra persona, excepto la tarea de juzgado.

Los competidores no pueden recibir consejo de otros individuos mientras estén en el campo de competencia durante una disciplina.

Si cualquier competidor siente que ha sido tratado injustamente, debe protestar al Juez Encargado de la disciplina dentro de una cantidad apropiada de tiempo. Si el competidor no está satisfecho con la respuesta del Juez Encargado, debe dirigir la protesta al Juez Principal. Si se requiere acción posterior, el competidor deberá protestar al Comité Supervisor; en esta fase, la protesta debe presentarse por escrito. Si la protesta todavía no se resuelve a su satisfacción, entonces el competidor debe dirigirse, por escrito, a la Autoridad Ejecutiva apropiada.

Si un competidor o un oficial piensa que algún oficial se ha aprovechado de su posición o se ha comportado de una manera antideportiva, entonces debe quejarse a un miembro del Comité Supervisor o, por escrito, a la Autoridad Ejecutiva apropiada. El Comité Supervisor puede elevar la queja y puede darle una advertencia al oficial; en este caso, el Comité Supervisor enviará un informe escrito a la Autoridad Ejecutiva. La Autoridad Ejecutiva puede tomar la acción apropiada contra el oficial; esto podría incluir prohibirle ser un oficial durante un tiempo determinado.

COMPOSICION DE INTEGRANTES DE PARES Y EQUIPOS

La inscripción de los pares y equipos debe realizarse ante la Autoridad Ejecutiva apropiada; el método de registro será determinado por la Autoridad Ejecutiva.

La composición de un equipo puede ser diferente dentro de una competencia (ejemplo: entre el ballet y precisión) y entre las competencias. La composición de los pares no puede ser diferente dentro de una competencia, pero puede cambiar entre las competencias.

La planilla siguiente indica cuántos de los miembros registrados pueden cambiar para una competencia particular y el número mínimo de miembros que deben participar en cualquier disciplina:

Número de Integrantes Registrados	Máximo # Integrantes cambiables	Mínimo # de Integrantes
2	1	2
3	1	3
4	2	3
5	2	4
6	3	5
7	3	6
Más de 7	4	6

PAUTAS

Éstas no podrán ser cambiadas por los oficiales de la competencia, a menos que se notifiquen los cambios, variaciones u omisiones por lo menos con treinta días de anticipación del primer día de la competencia.

Reunión Introductoria

En el inicio de la competencia todos los competidores, jueces y oficiales se reunirán. Como mínimo, el Juez Principal explicará cualquier regla específica y pauta, irá en el orden de como se desarrollará la competencia y contestará cualquier pregunta general acerca de la competencia. Debe haber tiempo suficiente para que los competidores elijan al Representante de los Competidores. A discreción del Juez Principal, pueden sostenerse reuniones introductorias al comienzo de cada día.

Reunión por Disciplina

Antes de que comience una disciplina, el Juez Encargado sostendrá una sesión de información específica acerca de esa disciplina. Como mínimo, se debe presentar a los Jueces, Jueces de Línea y al Director de Campo de esa disciplina, explicar los métodos para que un competidor ingrese y egrese al campo a su turno; anunciar las maniobras obligatorias (si correspondiere), recolectar las músicas para el ballet y responder cualquier pregunta específica de la disciplina.

Reunión Posterior

Al final de una competencia, todos los competidores, jueces y oficiales se reunirán para una Reunión Posterior dirigida por el Juez Principal. El propósito de esta reunión es estimular la discusión entre las partes y así permitir que se emitan las recomendaciones para mejorar las competencias futuras. A pedido de los jueces o de cualquiera de los competidores, una Reunión Posterior por disciplina será dirigida por el Juez Encargado.

Orden

El orden de vuelo de cada disciplina puede establecerse al azar de antemano y será claramente anunciado, o puede hacerse en la Reunión Informativa por disciplina. Si hay un conflicto por cuestiones de tiempo, el orden de vuelo puede ser ajustado por el Juez Principal.

Campo de competencia

El área entre los límites designados será por lo menos del tamaño que se indica debajo, pero preferentemente más grandes:

- para disciplinas de Equipo y de Par: 110 x 110m (360 pies)
- para disciplinas Individual de Dos líneas: 90 x 90m (295 pies)
- para disciplinas Individual de Multilíneas: 75 x 75m (245 pies)

Zonas de Pre y Post Vuelo

Adyacente a cada campo de vuelo habrá dos áreas separadas por organizarse antes y después del vuelo. Es exclusiva responsabilidad del competidor estar en la zona de Pre vuelo y esperar la indicación para ingresar al campo de vuelo.

Avisos "In" y "Out"

Precisión: el competidor debe anunciar el comienzo de cada Maniobra Obligatoria diciendo "In" y la finalización de la misma diciendo "Out"; además, el competidor deberá anunciar el principio de una Rutina Técnica o de una rutina Estilo Liga con "In" y el final con "Out."

Ballet: Los competidores pueden anunciar "In" y "Out" para el principio y final de su rutina; sin embargo, si ningún aviso se hace, los jueces considerarán al competidor "In" cuando comience la música y "Out" cuando finalice la misma.

Estructura de Tiempos

El Director de Campo indicará al próximo competidor cuándo puede entrar en el campo de vuelo. Los equipos tienen un máximo de cinco minutos, los pares tienen un máximo de cuatro minutos y los individuales tienen un máximo de tres minutos de tiempo desde esta indicación para empezar la ejecución de su vuelo. Los competidores tienen 45 segundos entre cada una de las maniobras obligatorias; entre las obligatorias y la Rutina Técnica tienen noventa segundos. En todos los casos, los competidores no deben empezar su actuación hasta que el Director de Campo les informe que pueden hacerlo. Si el tiempo establecido expiró y el Director del Campo no informó a los competidores que pueden empezar, ellos deberán empezar dentro de los siguientes 45 segundos en que el Director de Campo les informe que pueden hacerlo. Si el Director de Campo ha anunciado que pueden empezar y los competidores no empiezan dentro del tiempo establecido, entonces el Director de Campo avisará el 'In' en su nombre y los jueces otorgarán puntos de acuerdo a esto.

Ballet

La disciplina Ballet se caracteriza por la representación de música mediante el vuelo de cometas; por consiguiente, una actuación que no tiene música o que en su mayoría carece de música, no se considerará que es Ballet. La

rutina tendrá en todos los casos una duración mínima de dos minutos y un máximo de cinco minutos para los pares/equipos y cuatro minutos máximo para los individuales.

Música para Ballet: se aceptará tener una señal al principio de la música. La música puede ser compuesta específicamente para la actuación, puede ser un arreglo especial, o una obra existente. La música, sin embargo, debe ser una entidad y no podrá consistir en pedazos completamente separados adosados uno tras otro. Si se usan pedazos diferentes de música, estos deben combinarse para dar la impresión de una sola entidad.

La música debe finalizar naturalmente, no abruptamente, como si hubiese sido alterada para cumplir con las limitaciones de tiempo.

Coreografía: La coreografía es la interpretación de la música seleccionada, una actuación del principio al fin. Habrá una relación íntima entre la música y la actuación. La rutina interpretará las variaciones de la composición musical, tanto la dinámica, el tempo, el ritmo, la originalidad (no necesariamente debe ser espectacular), humor, creatividad, variedad, etc.

Ejecución: La ejecución es una medición de la habilidad de vuelo del competidor y se juzga con referencia a su exactitud, control, ajuste a los tiempos, el espaciado entre cometas, el uso de la ventana del viento, así como también la complejidad, riesgo y dificultad técnica de la rutina.

Entrega de la Música: las cintas o CD deben entregarse durante la Reunión Informativa de la disciplina correspondiente; la música debe estar rebobinada, lista para ejecutar (en el caso de cintas) y claramente identificada. Los competidores pueden entregar hasta tres piezas musicales distintas, pero deben avisarle al Director de Campo qué pieza desean usar en cuanto entran al campo de vuelo. Puede llegar a aceptarse el uso de música ejecutada en vivo después de la consulta con el Organizador y Juez Principal.

Precisión

Una disciplina de precisión probará las habilidades técnicas del competidor; consiste en Maniobras Obligatorias y una Rutina Técnica, en ese orden.

Maniobras Obligatorias: Tres figuras obligatorias que prueben las diferentes habilidades de los competidores son escogidas el día de la disciplina por el Juez Principal, de una preselección de un máximo de seis, las cuales se deben haber avisado a los competidores con treinta días de antelación. Las maniobras pueden volarse en cualquier dirección y siguiendo la descripción y cualquier otra información dada en el Reglamento Obligatorio o cualquier otra información específica dada para la competencia. Si el competidor está invirtiendo la dirección de una maniobra, debe informar al Director de Campo antes de empezar cada figura; de no avisarlo, producirá una puntuación de cero para esa figura.

La duración de la Rutina Técnica está entre dos y cinco minutos para los Pares/Equipos y entre uno y tres minutos para los Individuales. El competidor debe apuntar a presentar una rutina completa, fluida, que demuestre su habilidad técnica. A los efectos de juzgarla, estará separada en Ejecución y Contenido.

Ejecución: Exactitud, control, ajuste a los tiempos, el espaciado entre cometas, el uso de la ventana del viento, así como también la complejidad, dificultad técnica, maniobras arriesgadas, etc.

Contenido: Tempo, ritmo, originalidad (no necesariamente debe ser espectacular), creatividad, variedad, etc.

Precisión Estilo Liga

Esto puede ser utilizado como una alternativa a la disciplina Precisión. Los competidores serán informados de cuatro figuras obligatorias con treinta días de anticipación a la competencia. El competidor debe incluir estas figuras en el orden en que fueron dadas en una rutina técnica de mínimo treinta segundos y un máximo de cuatro minutos. Las transiciones entre una maniobra obligatoria y la siguiente son de libre elección del competidor, el cual debe intentar ser creativo al planear su rutina.

Regulaciones de Velocidad de viento

Se espera que los competidores vuelen en velocidades de viento entre los niveles siguientes:

	Mínimo	Máximo
Novicio	7 km/h (4 MPH)	30 km/h (18 MPH)
Master	4 km/h (2 MPH)	45 km/h (28 MPH)

Se han convertido aproximadamente las velocidades de km/h a MPH. El valor en km/h toma preponderancia sobre MPH. Las Regulaciones para otros niveles de habilidad serán definidas por la Autoridad Ejecutiva pertinente.

Mediciones del viento

En cualquier momento antes de avisar 'In', un competidor puede pedir medición del viento; igualmente se deben obedecer las otras reglas y pautas mientras la medición del viento está teniendo lugar. El Director de Campo

medirá el viento para un periodo de diez segundos. Si el viento no está dentro de los rangos establecidos, entonces el competidor no estará obligado a avisar 'In' y se establecerá un receso por viento.

Dentro de los dos minutos iniciales de su Rutina Técnica o de Ballet (un minuto para Precisión Individual), un competidor puede pedir una medición del viento, aunque debe continuar volando mientras la medición está teniendo lugar. El Director de Campo medirá el viento para un periodo de diez segundos; si el viento no está dentro de los rangos establecidos, el competidor puede detener su vuelo y un Receso por viento se anunciará.

La duración del Receso por viento será anunciada por el Director de Campo. El competidor debe estar listo para empezar a volar dentro de los 45 segundos del final del Receso por viento.

Regla de los 45 segundos

Si un competidor choca y es entonces incapaz de volver a despegar dentro de los 45 segundos, su actuación se juzgará como finalizada. A propósito de esta pauta reglamentaria, si un miembro de un Equipo o Par choca y mientras está en tierra, una o más cometas chocan, entonces todos los miembros deben despegar nuevamente dentro de los 45 segundos del tiempo del choque de la primera cometa.

Si la cometa o cometas no despegan nuevamente dentro de los 45 segundos y la caída original tuvo lugar antes del tiempo mínimo (o antes de completar las 4 figuras para Precisión Estilo Liga) entonces el competidor anotará cero puntos. Si la caída original tuviera lugar después del tiempo mínimo, entonces habrá una penalización.

Series Eliminatorias

Si hay más de quince competidores en una disciplina, puede ser necesario establecer Series Eliminatorias. El número de Series Eliminatorias será tal que ninguna individualmente tenga más de quince competidores y que, tanto como sea posible, haya el mismo número de competidores en cada Serie. El Juez Principal y el Organizador determinarán cuántos competidores de cada Serie Eliminatoria calificarán para la Prueba Final, atentos a que no haya más de quince competidores en dicha prueba y anunciarán esto, si correspondiera, en la Reunión Introductoria.

Clima Extremo

Cuando el Juez Principal sienta que el clima puede convertir en peligrosa la competencia o desapareja en una disciplina en particular (ejemplo: cuando hay condiciones de viento bajas o altas, lluvia fuerte y relámpagos), puede tomar la acción apropiada. Dicha acción puede incluir: anuncio de Receso por viento, enmienda de la regulación de Velocidad de viento, cancelación del evento, agrandamiento del campo, reducción de maniobras obligatorias o eliminación de la rutina técnica.

Donde lo considere apropiado, el Juez Principal debe requerir una Reunión de Información Especial para explicar las circunstancias a los competidores y asegurar que los competidores están avisados acerca de las reglas y pautas modificadas de la disciplina.

Equipamiento

Los competidores pueden volar cualquier cometa dual o cometas multi-línea pertinente a la disciplina. Pueden cambiar sus cometas entre las partes de una disciplina o durante un Receso por Viento siempre que obedezcan las regulaciones acerca de tiempos estructurados. Pueden reparar sus cometas durante una actuación, aunque la Regla de los 45 segundos igualmente se aplicará. Una línea rota debe reemplazarse, no puede ser reparada.

Auriculares (Head sets)

Los Equipos y Pares pueden usar auriculares para comunicarse entre ellos, atentos a que no interfieran con los sistemas de comunicación usados por los oficiales, organizadores o autoridades locales y obedezcan las leyes locales pertinentes.

Descalificación

En el caso de que un competidor sea descalificado, se espera que deje el campo de vuelo lo más pronto posible. Cualquier protesta o discusión tendrá lugar después de que la disciplina ha terminado.

Ayudantes de Campo

Durante su rutina, se permite a los competidores tener ayuda de varias personas en el campo de vuelo, hasta un número máximo igual al de las personas que vuelan o hasta dos personas para un Individual. Se le permite a los Ayudantes de Campo tener cometas de reemplazo disponibles dentro del campo de vuelo para el caso de una falla del equipamiento. No pueden traer equipo adicional al campo de vuelo después que los competidores han empezado la disciplina.

Si un competidor no tiene sus propios Ayudantes de Campo, entonces otro competidor actuará como Ayudante de Campo; el método de escoger los Ayudantes de Campo se describirá en la Reunión Introductoria.

Jueces de Línea

Debe haber un mínimo de dos Jueces de Línea para cualquier disciplina.

Jefe de Zona (Pit Boss)

Un Jefe de Zona se proporcionará cuando sea necesario, de acuerdo al tamaño de la disciplina y nivel de habilidad.