

INTERNATIONAL SPORT KITE
JUDGES' BOOK
(LIBRO PER I GIUDICI)
VERSIONE 2.2

6 Agosto 2009



All Japan Sport Kite Association



American Kitefliers Association



Sport Team and Competitive Kiting

Cronologia Cambiamenti:**Versione 1.0 - 1 Giugno 2001**

Originale

Versione 2.0 - 1 Agosto 2005

Per vedere i cambiamenti, consultare il ISKJB V2.0 del 1 Agosto 2005

Versione 2.01 - 1 Novembre 2005

Per vedere i cambiamenti, consultare il ISKJB V2.01 del 1 Novembre 2005

Versione 2.1 - 1 Agosto 2006

Per vedere i cambiamenti, consultare il ISKJB V2.1 del 6 Agosto 2009

Versione 2.2 - 6 Agosto 2009

1. Modificata la sezione II.B.1.a.3 "descrizione della giuria".
2. Rimossa la sezione II.B.1.a.7 "note riguardanti il software per i calcoli dei punteggi".
3. Rimossa la sezione III.A.2.b "note riguardanti il software per i calcoli dei punteggi".
4. Modificata la sezione IV.B.1 rimuovendo la valutazione delle "componenti critiche", sostituita da un singolo punteggio per l'intera figura.
5. Modificata la sezione VI.A to rimuovendo la valutazione delle "componenti critiche", sostituita da un singolo punteggio per l'intera figura.
6. Modificato il fac-simile del foglio segnapunti per le discipline di precisione e Mix nell'appendice A

La commissione internazionale del regolamento (IRBC) -2009

AJSKA	AKA	STACK
Kanji Fujiyoshi	Jim Barber	David Morley
Masanobu Komuro	Russ Faulk	Andrew Taylor

Sommario

I. INTRODUZIONE	5
II. GENERALITÀ.....	6
A. Responsabilità	6
1. Il codice etico dei giudici.....	6
2. Abilità nel volo richieste ai giudici.....	6
B. Linee guida amministrative.....	6
1. Staff.....	6
2. Incontri	11
C. Procedura per condizioni di vento inappropriate (wind recess)	13
D. Squalifica.....	13
1. Generalità	13
2. Esempi.....	13
III. RUDIMENTI RIGUARDANTI ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI.....	14
A. Valutazione.....	14
1. Giudici.....	14
2. Assegnazione dei punteggi.....	15
B. Definizione delle componenti dei punteggi.....	15
1. Complessità	16
2. Continuità	16
3. Figure obbligatorie	16
4. Controllo.....	16
5. Creatività	16
6. Ritmo	16
7. Difficoltà tecnica	16
8. Tempismo	16
9. Utilizzo della finestra di vento.....	16
IV. VALUTAZIONE DELLA PRECISIONE	17
A. Descrizione generale	17
B. Componenti del punteggio	17
1. Figure obbligatorie (ciascuna concorre del 20% al punteggio di precisione)	17
2. Routine tecnica (concorre per il 40% del punteggio di precisione)	17
V. VALUTAZIONE DEL BALLETO	18
A. Descrizione generale	18
B. Componenti del punteggio	18
1. Coreografia (60% del punteggio assegnato al balletto)	18
2. Esecuzione (40% del punteggio assegnato al balletto)	18
VI. VALUTAZIONE DELLA DISCIPLINA MISTA (MIX)	18
A. Valutazione delle figure obbligatorie (15% ciascuna del punteggio totale)	18
B. Valutazione delle componenti del punteggio del balletto	18
1. Coreografia (33% del punteggio totale)	18

2. Esecuzione (22% del punteggio totale)	18
VII. SANZIONI	19
A. Sanzioni previste per balletto e routine tecnica di precisione	19
1. Inizio o conclusione errati	19
2. Contatti accidentali (tocchi) e collisioni al suolo	19
B. Sanzioni specifiche della disciplina di precisione	20
1. Esecuzione della figura sbagliata	20
2. Omissione delle dichiarazioni di IN e OUT	20
3. Violazione dei tempi di preparazione	20
4. Contatti accidentali (tocchi) e collisioni al suolo durante le figure obbligatorie ...	20
C. Preparazione dei brani per il balletto	20
APPENDICE A: ESEMPI DI SCHEDE DEI PUNTEGGI	21
APPENDICE B: RIFERIMENTI SUL CAMPO	24
APPENDICE C1: ESEMPI DI MODULO DI PROTESTA (ING)	25
APPENDICE C2: ESEMPI DI MODULO DI PROTESTA (ITA)	26
APPENDICE D1: ESEMPI DI RELAZIONE DEL PRESIDENTE DELLA GIURIA (ING)..	27
APPENDICE D2: ESEMPI DI RELAZIONE DEL PRESIDENTE DELLA GIURIA (ITA)...	28

I. INTRODUZIONE

Questo testo punta a definire molti degli aspetti e delle situazioni con cui i giudici di gara si trovano ad avere a che fare. Tale guida ha lo scopo di contestualizzare quello a cui i giudici dovrebbero fare attenzione e come dovrebbero comportarsi, senza tuttavia entrare nel merito di come essi debbano osservare e valutare quello che vedono.

Questo libro è concepito come testo di riferimento per il giudice che assiste a workshop e seminari.

I concorrenti dovrebbero quindi sentirsi a proprio agio sapendo e che i giudici e funzionari possiedono un certo grado di comprensione e abilità nel ricoprire il proprio ruolo. In questo testo sono presenti numerose innovazioni e chiarimenti. Infatti, tenendo presente lo scopo di mantenere vivo l'interesse per questo sport, e se possibile, di attirare altre persone sia come concorrenti che come tifosi, è necessario continuare ad innovare e riformare l'aquilonismo competitivo. A tal fine, la commissione IRBC (International Rule Book Committee) è ben felice di ricevere qualsiasi contributo, sia esso tramite telefono, posta ordinaria o posta elettronica. Infine, nel caso voi siate un membro della AJSKA (All-Japan Sport Kite Association), AKA (American Kitefliers Association), o della STACK (Sport Team and Competitive Kiting), i funzionari locali dovrebbero essere in grado di fornirvi tutte le indicazioni del caso. E tramite le autorità di sanctioning di competenza.

Gli ultimi aggiornamenti saranno disponibili sul sito ufficiale dell'IRBC, <http://www.worldsportkite.com/irbc.htm>, oppure potete contattare l'autorità di sanctioning di competenza.

Infine, la commissione IRBC si sente in dovere di ringraziare tutti coloro che, troppo numerosi per essere menzionati, che hanno contribuito negli anni nello sviluppo dell'aquilonismo competitivo negli.

IMPORTANTE

A meno che non sia diversamente specificato, questo "libro per i giudici" (Judges' Book) è, a tutti gli effetti, considerabile alla stregua di tutte le regole IRBC, che come tali, possono subire modifiche o integrazioni a discrezione dell'autorità di sanctioning di competenza prima dell'inizio della stagione competitiva.

Le date ufficiali di entrata in vigore del presente testo, salvo diversamente annunciato a cura delle autorità di sanctioning di competenza, sono:

1 Aprile, 2007 - AJSKA (All Japan Sport Kite Association)

1 Agosto, 2006 - AKA (American Kitefliers Association)

28 Settembre, 2006 - STACK (Sport Team and Competitive Kiting)

II. GENERALITÀ

A. Responsabilità

1. Il codice etico dei giudici

Questa sezione ha lo scopo di definire gli standard che i concorrenti hanno il diritto di aspettarsi dai giudici e ai quali i giudici dovrebbero puntare. Tuttavia è necessario precisare che il giudizio è altamente soggettivo e che, quindi, i vari giudici possono dare interpretazioni differenti della stessa cosa. I quattro punti del codice etico sono:

a) Integrità

I giudici devono rispettare i concorrenti dedicando pienamente la propria attenzione alle loro prestazioni e assegnando i punteggi attingendo in modo completo e totale alle proprie abilità di giudice. Inoltre ai giudici è richiesto, durante l'arbitraggio, di ignorare qualsiasi relazione, sia essa personale o professionale, con i concorrenti o con i costruttori/fornitori delle attrezzature che essi stanno utilizzando.

b) Obiettività

Ai giudici è richiesto di valutare le prestazioni in modo onesto e imparziale, a prescindere dal gusto personale per la musica, dal tipo di aquilone, dal livello, dall'età o dal genere del concorrente.

c) Apertura mentale

Il giudice deve valutare ciò che vede, non quello che si aspetta di vedere.

d) Spirito critico

Il giudice deve sempre rispondere in modo costruttivo e onesto nel caso un concorrente richieda spiegazioni o chiarimenti.

2. Abilità nel volo richieste ai giudici

Non è strettamente necessario che un giudice sia stato o sia tutt'ora un concorrente, tuttavia egli deve essere in grado di comprendere tutti gli aspetti dell'aquilonismo competitivo e delle tecniche di volo e deve inoltre tenersi sempre aggiornato.

B. Linee guida amministrative

1. Staff

a) Membri dello staff

(1) Presidente della giuria (Chief Judge)

Ad ogni competizione deve essere nominato un presidente della giuria. Tale ruolo può essere ricoperto da un giudice di una qualsiasi delle discipline. Tuttavia il ruolo del presidente della giuria non può essere assolutamente ricoperto da uno dei partecipanti alla gara. Inoltre, per assicurare il rispetto

del diritto dei concorrenti al poter usufruire di tutte le tappe della procedura di protesta, è consigliabile evitare che il presidente della giuria sia anche il giudice capo di una

Il presidente della giuria ha i seguenti obblighi:

- La sorveglianza del personale.
- Compilare con cura, pubblicare e rendere disponibili a tutte le valutazioni della competizione.
- Scegliere tre figure obbligatorie per ciascuna disciplina di precisione, possibilmente consultandosi con gli altri giudici o con il giudice capo di della disciplina in questione.
- Convocare il briefing e il debriefing della competizione.
- Seguire la procedura per le proteste come specificato nel “libro delle regole” (*International Sport Kite Rules Book*).
- Stilare la scaletta dell’ordine di ingresso per ciascuna disciplina.
- Raccomandare all’autorità di sanctioning o ad un suo rappresentante il ritiro dell’arbitraggio nel caso che le condizioni prescritte non siano rispettate.
- Decidere gli orari di inizio e di termine per ciascun giorno della gara.
- Compilare una relazione scritta includendo tutti i dettagli degli eventuali contenziosi, delle squalifiche (DQ), delle proteste e delle lamentele, includendo anche il loro esito e qualsiasi altro dettaglio che il presidente della giuria ritenga sia utile ai fini del perfezionamento delle future competizioni.
- Consegnare, all’autorità di sanctioning e alla commissione di supervisione della gara, le copie della relazione di cui sopra entro 15 giorni a decorrere dal termine della competizione. Inoltre il presidente della giuria è tenuto a inviare una copia del rapporto anche ai giudici capi che sono stati coinvolti in una squalifica o in una protesta formale durante la gara.
- Consegnare i punteggi per tutte le discipline all’autorità di sanctioning di competenza entro 15 giorni a decorrere dal termine della gara.

(2) Giudice Capo

Per ogni disciplina viene nominato un giudice capo.

Al giudice capo vengono assegnati i seguenti obblighi:

- Condurre il briefing per la disciplina al quale è assegnato.
- Fare parte dei giudici della disciplina in questione.
- Amministrare il panel di giudici nelle questioni procedurali.
- Seguire la procedura per le proteste come specificato nel “libro delle regole” (*International Sport Kite Rules Book*).
- Condurre il debriefing per la disciplina al quale è assegnato, se richiesto o in programma.

(3) Panel di giudici di ciascuna disciplina

Insieme al giudice capo, devono essere presenti almeno due giudici aggiuntivi per ciascuna disciplina con il compito di valutare le prestazioni dei concorrenti. Di conseguenza il numero minimo di giudici, giudice capo compreso, deve essere almeno pari a tre per ciascuna disciplina. Un panel composto da cinque giudici (compreso il giudice capo) sarebbe preferibile nei casi in cui sia possibile.

(4) Direttore di campo (Field Director)

Il direttore di campo ha totale discrezione e responsabilità per la gestione di ciascuna disciplina. Egli svolge i seguenti compiti:

(a) Gestione generale

- Raccogliere i brani per i balletti.
- Assicurarci che ciascuna disciplina sia gestita in modo corretto e nei tempi prestabiliti.
- Assicurarci che i concorrenti rispettino tutte le regole e linee guida come specificato nel "libro internazionale delle regole" (*International Sport Kite Rules Book*).
- Assicurarci che ciascun concorrente sia provvisto di un congruo numero di assistenti di lancio sul campo.
- Assicurarci che il concorrente non riceva suggerimenti da nessuno dei presenti.
- Prendere adeguati provvedimenti in caso di comportamento sleale o poco sportivo.
- Controllare la velocità del vento e assicurare il rispetto delle regole riguardanti il vento.

(b) Sicurezza

- Informare il concorrente degli avvertimenti riguardanti i confini interni del campo di gara (bandierina gialla).
- Squalificare i concorrenti nel caso essi violino le regole di sicurezza.
- Assicurarci del corretto posizionamento del guardalinee.
- Monitorare il limite posteriore di campo del campo nel caso non sia stato assegnato un guardalinee.
- Informare il concorrente nel caso si trovi in prossimità del limite posteriore di campo.
- Sorvegliare il campo per assicurarsi che all'interno non vi siano persone non autorizzate e che lo spazio aereo sia privo di ostacoli.
- Prendere adeguati provvedimenti nel caso si verifichi un potenziale problema di sicurezza.

(c) Tempistiche

- Assicurarci che il concorrente rispetti tutte le regole prescritte riguardanti i tempi di preparazione.
- Monitorare la durata del programma del concorrente.
- Segnalare i tempi qualora il concorrente lo desideri.
- Informare i giudici se il concorrente ha superato il tempo massimo.
- Informare i giudici se il concorrente non ha superato il tempo minimo.

(d) Coordinazione

- Segnalare al concorrente quando può fare il proprio ingresso nel campo gara.
- Accogliere il concorrente sul campo.
- Posizionare, se necessario e a seconda del livello di bravura, il

concorrente sul campo di gara.

- Mettere al corrente il concorrente di qualsiasi informazione aggiuntiva.
- Informare il concorrente quando la giuria è pronta a valutare.
- Mostrare le figure obbligatorie al concorrente, (individuali, pair o team leader) se richiesto dallo/dagli stessi.
- Indicare alla giuria quando il concorrente dichiara IN e OUT.
- Indicare ai tecnici di preparare i brani.
- Osservare i guardalinee.
- Coordinarsi con l'assistente di campo (Pit Boss).
- Assicurarsi che il concorrente successivo venga ammesso in campo non appena il precedente concorrente ha terminato la propria performance.
- Coordinarsi con il presidente della giuria, con i giudici capi e con gli altri funzionari nel caso vi siano delle circostanze avverse per la continuazione della gara (ad esempio un "wind recess").
- Dirigere gli assistenti di lancio se richiesto dal concorrente.

Il direttore di campo, per svariate ragioni, può non essere in grado di svolgere totalmente tutti i compiti elencati precedentemente. Tuttavia ciò non legittima il concorrente ad esimersi dal rispetto di tutte le regole e linee guida. Ad esempio, se il concorrente o gli aquiloni si avvicinano troppo ai confini del campo e/o ricevono una bandiera di avvertimento, ma il direttore di campo non avverte il concorrente, ciò comunque non evita una squalifica nel caso che il concorrente oltrepassi il confine esterno.

(5) Assistente di campo

- Il libro internazionale delle regole (*International Sport Kite Rules Book*) afferma che, " In caso di necessità ci si può avvalere di un assistente di campo (Pit Boss), a seconda della grandezza della disciplina e della sua difficoltà." L'assistente di campo lavora seguendo le indicazioni del direttore di campo e svolge i seguenti compiti:
- Assicurarsi che i concorrenti successivi si trovino nell'area di ingresso (stage-in) e che siano pronti al volo non appena il direttore di campo segnala il loro ingresso.
- Assicurarsi che i concorrenti rimuovano tempestivamente tutta la loro attrezzatura dall'area di ingresso e di uscita dal campo (stage-in/stage-out).
- Assicurarsi che l'area di ingresso e di uscita dal campo (stage-in/stage-out) sia il più possibile sgombra da persone e attrezzature non autorizzate.
- Assicurarsi per quanto possibile che nessuno entri nel campo senza essere autorizzato e che lo spazio aereo sovrastante il campo gara sia sempre sgombro da aquiloni o altri ostacoli.
- Avvertire il direttore di campo di eventuali problemi di sicurezza.
- Coordinare gli assegnamenti degli assistenti di lancio scegliendoli se necessario tra i concorrenti non impegnati, in base alle modalità definite nel briefing introduttivo alla competizione.

(6) Guardalinee

É consigliabile avvalersi almeno di due giudici di linea. Il giudice di linea opera sotto la direzione del direttore di campo e svolge I seguenti compiti:

- Sorvegliare i confini prescritti e informare il direttore di campo qualora uno dei concorrenti oltrepassi con il proprio aquilone tali confini. I segnali solitamente consistono nell'alzata di una bandiera gialla o di una bandiera rossa nel caso si oltrepassi rispettivamente il confine interno o il confine esterno.
- Segnalare al direttore di campo qualora il concorrente passi sopra ai confini prescritti durante una prestazione. Analogamente la bandiera gialla significa che si sta oltrepassando il confine interno, mentre la bandiera rossa significa che si sta oltrepassando il confine esterno.
- Assicurarsi, per quanto possibile, che durante tutta la competizione nessuna persona non autorizzata faccia il proprio ingresso nel campo gara e che il cielo sovrastante sia sgombero da aquiloni o altri ostacoli di varia natura.
- Avvisare il direttore di campo di qualsiasi problema concernente la sicurezza.

(7) Segnapunti

I segnapunti lavorano sotto la direzione del presidente della giuria, svolgendo i seguenti compiti e avendo le seguenti responsabilità:

- Controllare che le schede segnapunti siano complete e leggibili.
- Trasferire e calcolare i punteggi dalle schede dei singoli giudici.
- Detrarre l'appropriato numero di punti per le sanzioni elevate durante la gara che concorrono alla determinazione del punteggio finale.
- Determinare la classifica dei concorrenti per ciascuna disciplina.
- Pubblicare i punteggi, su indicazione del presidente della giuria.

b) Cambiamenti nel personale

Se possibile, il personale dovrebbe rimanere lo stesso durante tutta la disciplina. Tuttavia, se è proprio necessario apportare dei cambiamenti, è necessario tenere presente i seguenti punti:

- Se un giudice lascia la disciplina, anche i segnapunti assegnati a tale giudice vengono esonerati. Se tale giudice è anche il giudice capo della disciplina, è necessario nominare un nuovo giudice capo tra i membri della giuria permasti nella disciplina.
- É necessario che rimangano almeno tre giudici (compreso il giudice capo) dopo l'uscita di un giudice dalla giuria della disciplina in corso. Qualora dopo l'uscita di un giudice, la giuria si trovi composta da meno di tre membri, è necessario che la disciplina venga abbandonata per poi essere riavviata nuovamente con una giuria completa.
- Il direttore di campo, i guardalinee e l'assistente di campo (se presente) possono essere sostituiti se necessario.

2. Incontri

È fortemente consigliato partecipare agli incontri. La partecipazione può essere obbligatoria ai fini della partecipazione ad una competizione a discrezione dell'autorità di sanctioning, dell'organizzatore degli eventi o del presidente della giuria. L'obbligatorietà della partecipazione deve essere comunicata ai concorrenti con un preavviso di almeno 30 giorni.

a) Briefing

(1) Briefing competizione (a cura del presidente della giuria)

Durante il briefing introduttivo alla competizione, il presidente della giuria deve assicurarsi di adempiere ai seguenti punti:

- Fare una rassegna di qualsiasi cambiamento alla scaletta pubblicata.
- Rimarcare l'importanza della sicurezza.
- Identificare in modo chiaro i campi dove si svolgono le competizioni, dove invece è possibile allenarsi e i loro rispettivi confini.
- Passare in rassegna le procedure di stage-in e stage-out.
- Presentare i funzionari e gli altri membri dello staff, a seconda dei casi.
- Passare in rassegna le procedure per gestire eventuali conflitti o sovrapposizioni nella scalette.
- Supervisionare la selezione dei rappresentanti dei concorrenti. Inoltre deve assicurarsi che vengano nominati i rappresentanti dei giudici.
- Decidere la procedura di selezione degli assistenti di lancio (helper).
- Trattare qualsiasi altra questione specifica riguardante la competizione.
- Passare in rassegna la procedura corretta per l'emissione di una protesta.
- Incoraggiare i concorrenti a partecipare al debriefing.
- Incoraggiare i concorrenti a sottoporre le proprie schede di presentazione nel caso servano agli annunciatori/speaker.
- Rispondere a qualsiasi domanda posta dai concorrenti.
- Identificare la persona da contattare nel caso i concorrenti abbiano delle questioni da sottoporre e indicare il luogo dove verranno affissi i risultati e comunicati.

(2) Briefing disciplina (a cura del giudice capo della disciplina in questione)

Durante il briefing introduttivo alla competizione, il giudice capo deve assicurarsi di adempiere ai seguenti punti:

- Presentare i giudici, il direttore di campo, i guardalinee, e l'assistente di campo.
- Fare l'appello ed annunciare l'ordine di volo.
- Assicurarsi che i brani musicali necessari per i balletti siano stati raccolti dal direttore di campo.
- Indicare le posizioni dei guardalinee.
- Passare in rassegna le procedure di stage-in e stage-out.
- Passare in rassegna le procedure di selezione degli assistenti di lancio.
- Annunciare e fare una rassegna delle figure obbligatorie della disciplina di precisione.

- Raccogliere le schede di presentazione dei concorrenti, se necessario.

b) Debriefing

(1) Debriefing competizione (a cura del presidente della giuria)

Il presidente della giuria è tenuto a convocare il debriefing finale della competizione il prima possibile dopo il termine della competizione stessa. The chief judge should hold the competition debriefing as soon as possible after the end of the competition. Tuttavia una cerimonia di premiazione o l'annunciazione dei risultati dovrebbero avere la priorità rispetto al debriefing finale della competizione a discrezione dell'organizzatore degli eventi o del presidente della giuria. Il debriefing serve per permettere ai concorrenti di esprimere il proprio parere, utile eventualmente per migliorare le future competizioni. Inoltre rappresenta uno strumento utile per i funzionari, in particolare il presidente della giuria e i giudici capo, per esprimere i propri pareri sulla competizione e sulle singole discipline. Tutti questi contributi dovrebbero essere inclusi in un rapporto scritto a cura del presidente della giuria.

Nelle competizioni internazionali, in cui hanno competenza più di una autorità di sanctioning, tale rapporto deve essere inviato anche alla commissione internazionale IRBC (International Rule Book Committee).

Di seguito al debriefing formale, i concorrenti devono avere la possibilità di discutere della loro prestazione insieme a tutti i giudici dai quali hanno ricevuto una valutazione. Questo permette ai concorrenti di ricevere un riscontro importante riguardo alle loro prestazioni.

(2) Debriefing Disciplina (a cura del giudice capo della disciplina in questione)

Il giudice capo della disciplina in questione è tenuto a organizzare un debriefing riguardo alla disciplina appena conclusa a richiesta dei concorrenti o dei funzionari.

Il giudice capo dovrebbe fornire al presidente della giuria importanti indicazioni da includere nel report finale del debriefing conclusivo della competizione.

Tale debriefing ha le seguenti finalità:

- Spiegare qualsiasi situazione inusuale verificatasi durante la disciplina, come ad esempio situazioni di vento non appropriato (wind recess) o provvedimenti di squalifica.
- Rispondere alle domande poste dai concorrenti riguardanti le loro prestazioni.
- Dare la possibilità ai giudici e agli altri funzionari di offrire il loro contributo costruttivo o di fornire consigli ai concorrenti che permettano loro di migliorare le proprie prestazioni.
- Incoraggiare commenti su ciò che potrebbe essere migliorato o semplificato.

C. Procedura per condizioni di vento inappropriate (wind recess)

Nel caso in cui una disciplina si trovi a dover fronteggiare delle condizioni di vento non appropriate (wind recess), in giudice capo della disciplina è costretto a attendere che la velocità del vento rientri nell'intervallo prescritto prima di ripristinare la disciplina dal punto in cui ne è stata dichiarata la sospensione. Nel caso in cui le condizioni non migliorino in un intervallo ragionevole di tempo, il giudice capo deve consultarsi con il presidente della giuria e, se necessario, anche con la commissione di supervisione per decidere le azioni da intraprendere. Le decisioni devono essere prese in accordo alle linee guida del vento presenti nel libro internazionale delle regole (*International Sport Kite Rules Book*). Nel determinare le azioni appropriate da intraprendere, i funzionari dovranno fare del loro meglio per garantire che tutti i concorrenti siano stati trattati in modo equo.

D. Squalifica

1. Generalità

Qualora un funzionario squalifichi un concorrente, è necessario che venga compilato a cura del funzionario stesso un rapporto scritto per il concorrente squalificato; inoltre una copia di tale rapporto deve essere consegnata all'autorità di sanctioning di competenza. Nel caso in cui il concorrente si appelli alla decisione, il funzionario al quale il concorrente si appella deve redigere un rapporto scritto da consegnare anche all'autorità di sanctioning di competenza.

La squalifica di un concorrente da una competizione ha effetto solo sul ruolo che il concorrente ricopriva al momento della sanzione. Ad esempio, se la squalifica viene elevata nei confronti di un team, ciò non impedisce che i singoli membri del team stesso possano gareggiare come concorrenti nella categoria individuale.

Ogni concorrente che viene squalificato da una disciplina deve liberare il campo di gara il prima possibile. Qualsiasi protesta o discussione avrà luogo appena dopo il termine della disciplina stessa.

2. Esempi

I funzionari devono prendere le misure appropriate riguardanti la violazione di una o più regole il più presto possibile dopo l'infrazione stessa.

a) Condotta sleale o antisportiva

Tale condotta viene punita con la squalifica del concorrente dalla disciplina in corso. La reiterazione di tali comportamenti o comportamenti minacciosi o violenti vengono puniti con la squalifica totale dalla competizione.

b) Ricevere consigli o suggerimenti sul campo di gara

Al concorrente che, durante l'esecuzione di una disciplina, riceve un qualsiasi suggerimento da chiunque non sia il direttore di campo vengono detratti 10 punti dal punteggio finale della disciplina. Nel caso di recidiva, o di violazioni gravi, si procede alla squalifica del concorrente dalla disciplina.

c) Volare o camminare oltre i limiti di campo esterni.

Volare oltre i limiti esterni del campo provoca la squalifica immediata del concorrente dalla disciplina nella quale sta gareggiando, ha appena gareggiato o sta per gareggiare. Questa regola decorre dalla prima chiamata alla disciplina, fino alla fine della disciplina stessa, come deliberato dal giudice capo. Analogamente, il concorrente verrà squalificato qualora oltrepassi il limite esterno del campo con una qualsiasi parte del proprio corpo.

III. RUDIMENTI RIGUARDANTI ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI

Ogni giudice è tenuto ad assegnare un punteggio che va da 0 a 100, rispondente alla propria valutazione della prestazione suddivisa in ciascuno dei singoli componenti. Le cifre generate dai calcolatori possono utilizzare anche un certo numero di posizioni decimali. Tali numeri vengono utilizzati per stilare una graduatoria delle prestazioni all'interno della disciplina.

Il punteggio assegnato deve corrispondere alla prestazione indipendentemente dal livello di abilità del concorrente. Tutti i concorrenti, a prescindere dal loro livello di abilità, devono avere la possibilità di confrontare le loro capacità sulla base di questi punteggi.

A. Procedura di valutazione delle prestazioni**1. Giudici****a) Posizione**

I giudici devono, generalmente, posizionarsi dietro al concorrente senza interferire con lo stesso o con il direttore di campo. Di conseguenza i giudici possono essere costretti a muoversi insieme al concorrente.

b) Condizioni

La variabilità delle condizioni di vento o del meteo non devono influenzare le modalità di valutazione dei giudici. Ad esempio, nel caso vi siano condizioni avverse ciò non legittima il giudice ad assegnare valutazioni più favorevoli al concorrente. Il giudice deve valutare solo ciò che vede e nient'altro.

c) Documenti

Il giudice capo deve avere sul campo una copia della versione corrente di tutti i libri internazionali delle regole comprensive delle appendici redatte dall'autorità di sanctioning. Le schede segnapunti devono includere voci specifiche che riguardano i seguenti punti:

- Competizione.
- Data.
- Discipline.
- Gironi, se necessario.
- Classi.
- Nome (e numero identificativo, se presente) del giudice.
- Posizione del concorrente all'interno della scaletta che sancisce l'ordine di volo.
- Nome e numero identificativo del concorrente.
- Punteggi grezzi per ciascun elemento relativo alla disciplina in questione.
- Sanzioni per conclusione improprie delle prestazioni.
- Altre sanzioni.

- Note.

2. Assegnazione dei punteggi

a) Procedura generale

I giudici annotano le loro valutazioni e i loro commenti nelle schede di valutazione. I punti di penalità, a parte quelli concepiti per essere detratti dal punteggio finale, sono assegnati dai giudici, indicati con chiarezza sulle schede e utilizzati per assegnare le componenti del punteggio. Le schede segnapunti compilate dai giudici sono quindi raccolte e consegnate allo staff dei segnapunti per i calcoli necessari e per redigere la classifica.

b) Calcolo dei singoli punteggi.

Per ciascun concorrente vengono raccolti e sommati i punteggi per ciascun componente assegnati da ogni giudice, pesati secondo quanto indicato alla sezione IV (VALUTAZIONE DELLA PRECISIONE) e V (VALUTAZIONE DEL BALLETTTO) per ottenere il punteggio per redigere la classifica delle prestazioni dei concorrenti all'interno della disciplina. Tutti i punteggi dei giudici vengono utilizzati per la determinazione del punteggio finale per la disciplina fatta eccezione per i giudici ombra (giudici allievi). Tutti i dati inseriti e calcoli devono essere ricontrollati per individuare e correggere eventuali errori.

c) Detrazioni dal punteggio finale

Alcune infrazioni vengono punite tramite dei punti detratti dal punteggio finale per l'intera prestazione o per alcune sue parti. I giudici indicano chiaramente sulle proprie schede l'esistenza di tali infrazioni. Nel caso venga assegnata una penalità, i punteggi vengono combinati e calcolati con le modalità usuali, e solo successivamente vengono detratti i punti di penalizzazione a cura dello staff di segnapunti, ottenendo così il punteggio finale.

Infrazione	Penalità da sottrarre
Ricevere suggerimenti da terze persone sul campo	10 punti in meno sul punteggio finale
Musica non etichettata o erroneamente riavvolta	10 punti in meno sul punteggio finale

d) Modalità di combinazione dei punteggi tra discipline

Per ottenere il punteggio finale, i punteggi delle singole discipline vengono sommati e divisi per il numero di discipline.

e) Pubblicazione dei risultati

I risultati per la disciplina e per le classi devono essere postate insieme ai nomi dei concorrenti e ai relativi punteggi calcolati. La decisione di fare comparire o meno i nomi dei giudici è a discrezione dell'autorità di sanctioning. Nelle competizioni internazionali i nomi dei giudici vengono sempre pubblicati.

Durante il debriefing della disciplina, i concorrenti possono discutere con i singoli giudici delle loro prestazioni e dei loro punteggi.

B. Definizione delle componenti dei punteggi

Questa sezione ha lo scopo di definire le varie parole chiave utilizzate dai giudici, spiegando nel contempo cosa viene valutato dalle componenti in particolare.

1. **Complessità (Complexity)**

Solitamente, in una prestazione coreografata meno spazio viene lasciato agli errori o all'improvvisazione o meno tempo intercorre tra elementi chiaramente programmati, più una prestazione viene considerata complessa.

2. **Continuità (Continuity)**

Per continuità si intende il modo in cui i singoli elementi si fondono insieme per produrre una entità a se stante.

3. **Figure obbligatorie (Compulsory)**

Una figura obbligatorie consiste in una traiettoria che è necessario tracciare all'interno di una disciplina di precisione. Queste figure sono definite tramite dei digrammi e relative descrizioni presenti nel Libro delle Figure Obbligatorie (*International Sport Kite Rules Book*)

4. **Coltrollo (Control)**

Per controllo si intende l'abilità di portare l'aquilone esattamente dove in concorrente desidera. Questo include anche l'abilità di influenzare il movimento frontale, rovescio e laterale dell'aquilone, incluso la sua velocità, l'abilità di stallare o di cambiare il piano di movimento dell'aquilone e il grado di precisione. Per quanto riguarda specificamente le discipline quattrocavi, il concorrente deve essere in grado di dimostrare l'abilità di controllare con profitto gli aspetti specifici di quella tipologia di aquilone.

5. **Creatività (Creativity)**

Con creatività si definisce l'uso dell'immaginazione all'interno di una prestazione.

6. **Ritmo (Rhythm)**

Con ritmo si definisce il movimento o le variazioni del movimento dell'aquilone, caratterizzate da una regolare cadenza o alternanza di movimenti differenti, cambi di velocità, stalli, ecc.

7. **Difficoltà tecnica (Technical Difficulty)**

La difficoltà tecnica riflette l'utilizzo con profitto di manovre impegnative o audaci.

Nota: Il numero di persone che compongono un team non influenza necessariamente il livello di difficoltà tecnica.

8. **Tempismo (Timing)**

Con tempismo si intende l'intervallo tra una manovra e la successiva. Per la categoria individuale questo ad esempio può significare il fare delle sterzate ad intervalli regolari. Per un pair o un team invece può significare l'esecuzione di una manovra in particolare in sequenza.

9. **Utilizzo della finestra di vento (Use of Wind Window)**

Tale componente riflette l'abilità del concorrente ad utilizzare con profitto l'intera area nel quale usualmente si muove l'aquilone nelle condizioni di vento normale.

IV. VALUTAZIONE DELLA PRECISIONE

A. Descrizione generale

Ciascuna delle discipline di precisione è composta da tre figure obbligatorie (compulsory) e una routine tecnica (freestyle). La routine tecnica a sua volta è ulteriormente suddivisa nelle componenti esecuzione (execution) e contenuto (content).

B. Componenti del punteggio

Le figure obbligatorie e la routine tecnica hanno, per tutti i concorrenti, il seguente peso nella valutazione della prestazione:

1. Figure obbligatorie (ciascuna concorre del 20% al punteggio di precisione)

- Confrontare la corrispondenza nell'esecuzione di ciascuna figura di precisione con il relativo diagramma e la relativa descrizione.
- Considerare il posizionamento all'interno della griglia di precisione, il posizionamento relativo delle singole componenti, il controllo della velocità, e qualsiasi altro aspetto specifico della figura obbligatoria come indicato nel libro delle figure obbligatorie (*International Sport Kite Compulsories Book*).
- Assegnare un punteggio da 0 a 100 a ciascuna figura obbligatoria.

2. Routine tecnica (concorre per il 40% del punteggio di precisione)

a) Esecuzione (75% del punteggio della routine tecnica, 30% del punteggio precisione complessivo)

- Considerare il controllo, la complessità, e l'utilizzo che il/i pilota/i fanno della finestra di vento.
- Considerare la qualità delle manovre audaci e dei tricks.
- Per quanto riguarda le discipline quattro cavi, considerare la padronanza degli aspetti specifici di questo tipo di aquilone.
- Per quanto riguarda pair e team è importante considerare inoltre il tempismo e la spaziatura.

b) Contenuto (25% del punteggio della routine tecnica, 10% del punteggio precisione complessivo)

- Considerare la complessità, originalità, il ritmo, la creatività e la continuità.
- Considerare l'adeguatezza alla prestazione delle manovre audaci e dei tricks.

V. VALUTAZIONE DEL BALLETO

A. Descrizione generale

Un balletto consiste in un programma a libera interpretazione eseguito a tempo di un brano musicale scelto a discrezione del concorrente.

B. Componenti del punteggio

1. Coreografia (60% del punteggio assegnato al balletto)

- L'interpretazione della musica è molto importante.
- Considerare la continuità, creatività, complessità, e il ritmo.

2. Esecuzione (40% del punteggio assegnato al balletto)

- Considerare il controllo, l'utilizzo della finestra di vento, la difficoltà tecnica e il ritmo.
- Per quanto riguarda pair e team, considerare anche tempismo e spaziatura.

VI. VALUTAZIONE DELLA DISCIPLINA MISTA (MIX)

La disciplina mista (MIX) è una disciplina alternativa alle discipline di precisione e balletto.

A. Figure obbligatorie (ciascuna concorre del 15% al punteggio finale)

- Confrontare la corrispondenza nell'esecuzione di ciascuna figura di precisione con il relativo diagramma e la relativa descrizione.
- Considerare il posizionamento all'interno della griglia di precisione, il posizionamento relativo delle singole componenti, il controllo della velocità, e qualsiasi altro aspetto specifico della figura obbligatoria come indicato nel libro delle figure obbligatorie (International Sport Kite Compulsories Book).
- Assegnare un punteggio da 0 a 100 a ciascuna figura obbligatoria.

B. Valutazione delle componenti del punteggio del balletto

Un balletto consiste in un programma a libera interpretazione eseguito a tempo di un brano musicale scelto a discrezione del concorrente.

1. Coreografia (33% del punteggio assegnato al balletto)

- L'interpretazione della musica è molto importante.
- Considerare la continuità, creatività, complessità, e il ritmo.

2. Esecuzione (22% del punteggio assegnato al balletto)

- Considerare il controllo, l'utilizzo della finestra di vento, la difficoltà tecnica e il ritmo.
- Per quanto riguarda pair e team, considerare anche tempismo e spaziatura.

VII. SANZIONI

A. Sanzioni previste per balletto e routine tecnica di precisione

Questa sezione identifica le sanzioni obbligatorie e facoltative da detrarre alle componenti specifiche del punteggio.

1. Inizio o conclusione errati

Per essere applicate, queste sanzioni richiedono una decisione unanime da parte della giuria.

a) Violazione dei tempi di preparazione

Nel caso in cui il concorrente non rispetti i tempi di preparazione, in particolare iniziando la prestazione in ritardo e costringendo il direttore di campo a dichiarare l'IN per forzare l'inizio della prestazione, verranno detratti 10 punti dal punteggio coreografia, nel caso della disciplina balletto, o dal contenuto tecnico nel caso della disciplina di precisione.

b) Violazione delle finestre temporali della disciplina

(1) Tempo minimo non raggiunto

Se la prestazione non rispetta il tempo minimo prescritto, viene considerata a tutti gli effetti come non eseguita, e di conseguenza viene assegnato alla prestazione un punteggio pari a zero.

(2) Tempo massimo superato

Se la prestazione eccede il tempo massimo consentito, i giudici considereranno la prestazione conclusa al punto in cui si è oltrepassato il tempo massimo, ignorando qualsiasi attività successiva. Inoltre, come ulteriore sanzione, verranno detratti 10 punti dal punteggio coreografia, nel caso della disciplina balletto, o dal contenuto tecnico nel caso della disciplina di precisione.

c) Mancanza di un inizio o di un termine concreto della performance

Le routine tecniche e i balletti devono consistere in un inizio, uno svolgimento e un termine. Nel caso di una prestazione priva di un inizio o termine concreto, vengono detratti a titolo di sanzione 10 punti dal punteggio coreografia, nel caso della disciplina balletto, o dal contenuto tecnico nel caso della disciplina di precisione.

2. Contatti accidentali (tocchi) e collisioni al suolo

I contatti accidentali e le collisioni non vengono più considerate infrazioni, quindi non prevedono sanzioni specifiche. I giudici sono comunque tenuti a considerare l'effetto di tali eventi sulla prestazione considerandoli nei rispettivi punteggi.

B. Sanzioni specifiche della disciplina di precisione

1. Esecuzione della figura sbagliata

Se il concorrente esegue una figura differente da quella annunciata la giuria assegnerà un punteggio pari a zero per la figura stessa. Questo include anche l'esecuzione della figura nella direzione differente o opposta rispetto a quella presente nel diagramma, senza che questo sia chiesto preventivamente al direttore di campo da parte del concorrente.

2. Omissione delle dichiarazioni di IN e OUT

Se un concorrente dimentica di dichiarare l'IN o l'OUT per una routine tecnica o per una figura obbligatoria, tale prestazione sarà valutata con un punteggio pari a zero.

3. Violazione dei tempi di preparazione

Se un concorrente non inizia la prestazione rispettando i tempi di preparazione prescritti per le figure obbligatorie tale figura verrà valutata con un punteggio pari a zero e il tempo di preparazione della figura successiva inizierà immediatamente.

4. Contatti accidentali (tocchi) e collisioni al suolo durante le figure obbligatorie



I contatti accidentali e le collisioni non vengono più considerate infrazioni, quindi non prevedono sanzioni specifiche. I giudici sono comunque tenuti a considerare l'effetto di tali eventi sulla prestazione considerandoli nei rispettivi punteggi.

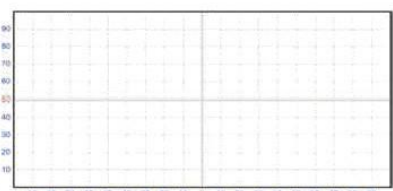
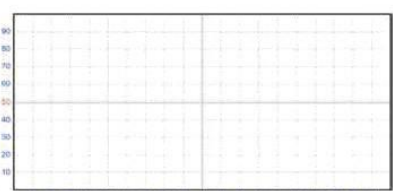

C. Preparazione dei brani per il balletto

Se il giudice capo realizza che la musica non è stata correttamente riavvolta o chiaramente etichettata, tale infrazione sarà indicata nelle schede di valutazione dei giudici, conseguentemente saranno detratti, a cura dei segnapunti, 10 punti dal punteggio finale del balletto.

APPENDICE A: ESEMPI DI SCHEDE DEI PUNTEGGI

(Competition Class) Ballet				Competition Name	Date			
ID#	Competitor Name	ID#	Judge	HJ?	x			
BALLE	E x e c u t i o n	Control	High Avg Low	Notes:	Raw Score 0 - 100			
		Executing with the music	High Avg Low					
		Straight lines	High Avg Low					
		Arcs and curves	High Avg Low					
		Turns and corners	High Avg Low					
		Stalls, slides and landings	High Avg Low					
		Speed control	High Avg Low					
		Trick quality	High Avg Low					
		Precise timing and spacing	High Avg Low					
	B a l l e t	C h o r e o g r a p h y	Interpretation		High Avg Low	Notes:	Raw Score 0 - 100	
			Complexity		High Avg Low			
			Use of musical dynamic		High Avg Low			
			Effective use of tricks		High Avg Low			
			Changes of tempo		High Avg Low			GT Max Time - x -10
			Window usage		High Avg Low			Impr. Beg/End - x -10
			Complexity of timing		High Avg Low			Setup Time - x -10
			Variety of spacing		High Avg Low			
Complete Ballet Penalties								
Receiving advice during a discipline - II.D.2.b) -			x -10	DQ - unsporting conduct - II.D.2.a) -				
Music not cued or labeled properly - VI.C. -			x -10	DQ - flew or moved over boundary - ISKRB III.B.) -				
Less than minimum time - VI.A.1.b)(1) -			x 0	x DQ				

(Competition Class) Precision			Date															
ID#	Competition Name	ID#	Judges Name	HJ? <input type="checkbox"/>														
PRECISION	C o m p u l s o r y		<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Score</td> <td style="width: 50px;">0-100</td> </tr> </table>	Score	0-100													
		Score	0-100															
		<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Wrong Figure ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> <tr> <td>No In or Out ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> <tr> <td>Setup Time ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> </table>	Wrong Figure ?	0	No In or Out ?	0	Setup Time ?	0										
	Wrong Figure ?	0																
	No In or Out ?	0																
	Setup Time ?	0																
	<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>CC1:</td> <td style="width: 50px;">0-30 0-100</td> </tr> <tr> <td>CC2:</td> <td style="width: 50px;">0-30 0-100</td> </tr> <tr> <td>Rest:</td> <td style="width: 50px;">0-40 0-100</td> </tr> </table>	CC1:	0-30 0-100	CC2:	0-30 0-100	Rest:	0-40 0-100											
	CC1:	0-30 0-100																
	CC2:	0-30 0-100																
Rest:	0-40 0-100																	
F i g u r e s		<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Wrong Figure ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> <tr> <td>No In or Out ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> <tr> <td>Setup Time ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> </table>	Wrong Figure ?	0	No In or Out ?	0	Setup Time ?	0										
	Wrong Figure ?	0																
	No In or Out ?	0																
Setup Time ?	0																	
<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>CC1:</td> <td style="width: 50px;">0-30 0-100</td> </tr> <tr> <td>CC2:</td> <td style="width: 50px;">0-30 0-100</td> </tr> <tr> <td>Rest:</td> <td style="width: 50px;">0-40 0-100</td> </tr> </table>	CC1:	0-30 0-100	CC2:	0-30 0-100	Rest:	0-40 0-100												
CC1:	0-30 0-100																	
CC2:	0-30 0-100																	
Rest:	0-40 0-100																	
<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Wrong Figure ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> <tr> <td>No In or Out ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> <tr> <td>Setup Time ?</td> <td style="width: 50px;">0</td> </tr> </table>	Wrong Figure ?	0	No In or Out ?	0	Setup Time ?	0												
Wrong Figure ?	0																	
No In or Out ?	0																	
Setup Time ?	0																	
T e c h n i c R o u t i n e	<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Control</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> <td rowspan="6" style="vertical-align: top;">Notes:</td> </tr> <tr> <td>Window Usage</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> <tr> <td>Timing</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> <tr> <td>Spacing</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> <tr> <td>Trick Quality</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> </table>		Control	Low Avg High	Notes:	Window Usage	Low Avg High	Timing	Low Avg High	Spacing	Low Avg High	Trick Quality	Low Avg High		Low Avg High	<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Raw Score</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0-100</td> </tr> </table>	Raw Score	0-100
	Control	Low Avg High	Notes:															
	Window Usage	Low Avg High																
	Timing	Low Avg High																
	Spacing	Low Avg High																
	Trick Quality	Low Avg High																
		Low Avg High																
	Raw Score																	
	0-100																	
	<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Complexity</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> <td rowspan="6" style="vertical-align: top;">Notes:</td> </tr> <tr> <td>Continuity</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> <tr> <td>Technical Difficulty</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> <tr> <td>Landings, Stalls, Slides</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> <tr> <td>Slack-Line Tricks</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> <tr> <td>free</td> <td style="width: 50px;">Low Avg High</td> </tr> </table>		Complexity	Low Avg High	Notes:	Continuity	Low Avg High	Technical Difficulty	Low Avg High	Landings, Stalls, Slides	Low Avg High	Slack-Line Tricks	Low Avg High	free	Low Avg High	<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Raw Score</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0-100</td> </tr> </table>	Raw Score	0-100
	Complexity	Low Avg High	Notes:															
	Continuity	Low Avg High																
Technical Difficulty	Low Avg High																	
Landings, Stalls, Slides	Low Avg High																	
Slack-Line Tricks	Low Avg High																	
free	Low Avg High																	
Raw Score																		
0-100																		
		<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td>GT Max Time -</td> <td style="width: 50px;">-10</td> </tr> <tr> <td>Impr. Beg/End -</td> <td style="width: 50px;">-10</td> </tr> <tr> <td>Setup Time -</td> <td style="width: 50px;">-10</td> </tr> </table>	GT Max Time -	-10	Impr. Beg/End -	-10	Setup Time -	-10										
GT Max Time -	-10																	
Impr. Beg/End -	-10																	
Setup Time -	-10																	
<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Precision Discipline Penalties</td> </tr> <tr> <td>Receiving advice during a discipline - II.D.2.b)</td> <td style="text-align: right;">- <input type="checkbox"/> -1.0</td> </tr> <tr> <td>DQ - unsporting conduct - II.D.2.a)</td> <td style="text-align: right;">- <input type="checkbox"/> DQ</td> </tr> <tr> <td>DQ - flew or moved over boundary - ISKRB III.B.)</td> <td style="text-align: right;">- <input type="checkbox"/> DQ</td> </tr> </table>		Precision Discipline Penalties		Receiving advice during a discipline - II.D.2.b)	- <input type="checkbox"/> -1.0	DQ - unsporting conduct - II.D.2.a)	- <input type="checkbox"/> DQ	DQ - flew or moved over boundary - ISKRB III.B.)	- <input type="checkbox"/> DQ	<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Technical Routine Penalties</td> </tr> <tr> <td>Less than minimum time - VI.A.1.b)(1)</td> <td style="text-align: right;">- <input type="checkbox"/> 0</td> </tr> <tr> <td>Omission of IN or OUT calls - VI.B.2</td> <td style="text-align: right;">- <input type="checkbox"/> 0</td> </tr> </table>	Technical Routine Penalties		Less than minimum time - VI.A.1.b)(1)	- <input type="checkbox"/> 0	Omission of IN or OUT calls - VI.B.2	- <input type="checkbox"/> 0		
Precision Discipline Penalties																		
Receiving advice during a discipline - II.D.2.b)	- <input type="checkbox"/> -1.0																	
DQ - unsporting conduct - II.D.2.a)	- <input type="checkbox"/> DQ																	
DQ - flew or moved over boundary - ISKRB III.B.)	- <input type="checkbox"/> DQ																	
Technical Routine Penalties																		
Less than minimum time - VI.A.1.b)(1)	- <input type="checkbox"/> 0																	
Omission of IN or OUT calls - VI.B.2	- <input type="checkbox"/> 0																	

(Competition Class) Mix			Competition Name	Date																							
ID#	Competition Name	ID#	Judges Name	HJ? <input type="checkbox"/>																							
MIX	P r e c i s i o n			<table border="1" style="float: right; margin-right: 10px;"> <tr><td>Score</td><td>0-100</td></tr> </table> <table border="1" style="float: right;"> <tr><td>Wrong Figure ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>No In or Out ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>Setup Time ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> </table>	Score	0-100	Wrong Figure ?	<input type="checkbox"/>	0	No In or Out ?	<input type="checkbox"/>	0	Setup Time ?	<input type="checkbox"/>	0												
	Score	0-100																									
	Wrong Figure ?	<input type="checkbox"/>	0																								
No In or Out ?	<input type="checkbox"/>	0																									
Setup Time ?	<input type="checkbox"/>	0																									
C o m p u l s o r y			<table border="1" style="float: right; margin-right: 10px;"> <tr><td>Score</td><td>0-100</td></tr> </table> <table border="1" style="float: right;"> <tr><td>Wrong Figure ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>No In or Out ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>Setup Time ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> </table>	Score	0-100	Wrong Figure ?	<input type="checkbox"/>	0	No In or Out ?	<input type="checkbox"/>	0	Setup Time ?	<input type="checkbox"/>	0													
Score	0-100																										
Wrong Figure ?	<input type="checkbox"/>	0																									
No In or Out ?	<input type="checkbox"/>	0																									
Setup Time ?	<input type="checkbox"/>	0																									
F i g u r e s			<table border="1" style="float: right; margin-right: 10px;"> <tr><td>Score</td><td>0-100</td></tr> </table> <table border="1" style="float: right;"> <tr><td>Wrong Figure ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>No In or Out ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>Setup Time ?</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">0</td></tr> </table>	Score	0-100	Wrong Figure ?	<input type="checkbox"/>	0	No In or Out ?	<input type="checkbox"/>	0	Setup Time ?	<input type="checkbox"/>	0													
Score	0-100																										
Wrong Figure ?	<input type="checkbox"/>	0																									
No In or Out ?	<input type="checkbox"/>	0																									
Setup Time ?	<input type="checkbox"/>	0																									
B a l l e t	E x e c u t i o n	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Control</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Executing with the music</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Straight lines</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Arcs and curves</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Turns and corners</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> </table>	Control	Low Avg High	Executing with the music	Low Avg High	Straight lines	Low Avg High	Arcs and curves	Low Avg High	Turns and corners	Low Avg High	Notes:	<table border="1" style="margin-right: 10px;"> <tr><td>Raw Score</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">0-100</td></tr> </table>	Raw Score	0-100											
	Control	Low Avg High																									
	Executing with the music	Low Avg High																									
	Straight lines	Low Avg High																									
	Arcs and curves	Low Avg High																									
	Turns and corners	Low Avg High																									
	Raw Score																										
	0-100																										
	C h o r e o g r a p h y	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Interpretation</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Complexity</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Use of musical dynamic</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Effective use of tricks</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Changes of tempo</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> <tr><td>Window usage</td><td style="text-align: center;">Low Avg High</td></tr> </table>	Interpretation	Low Avg High	Complexity	Low Avg High	Use of musical dynamic	Low Avg High	Effective use of tricks	Low Avg High	Changes of tempo	Low Avg High	Window usage	Low Avg High	Notes:	<table border="1" style="margin-right: 10px;"> <tr><td>Raw Score</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">0-100</td></tr> </table> <table border="1" style="margin-right: 10px;"> <tr><td>OT Max Time -</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">-10</td></tr> <tr><td>Impr. Beg/End -</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">-10</td></tr> <tr><td>Setup Time -</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: right;">-10</td></tr> </table>	Raw Score	0-100	OT Max Time -	<input type="checkbox"/>	-10	Impr. Beg/End -	<input type="checkbox"/>	-10	Setup Time -	<input type="checkbox"/>	-10
	Interpretation	Low Avg High																									
Complexity	Low Avg High																										
Use of musical dynamic	Low Avg High																										
Effective use of tricks	Low Avg High																										
Changes of tempo	Low Avg High																										
Window usage	Low Avg High																										
Raw Score																											
0-100																											
OT Max Time -	<input type="checkbox"/>	-10																									
Impr. Beg/End -	<input type="checkbox"/>	-10																									
Setup Time -	<input type="checkbox"/>	-10																									
Ballet Penalties																											
		Receiving advice during a discipline - II.D.2.b) - <input type="checkbox"/> -10	DQ - unsporting conduct - II.D.2.a) - <input type="checkbox"/> DQ																								
		Music not cued or labeled properly - VI.C. - <input type="checkbox"/> -10	DQ - flew or moved over boundary - ISKRB III.B.) - <input type="checkbox"/> DQ																								
		Less than minimum time - VI.A.1.b)(1) - <input type="checkbox"/> 0																									

APPENDICE B: RIFERIMENTI SUL CAMPO

Riferimenti sul campo per il direttore di campo (Field Director)

Dal libro per i giudici (ISK Judges' book)

Rif.	INFORMAZIONI AD USO DEI GIUDICI RIGUARDANTI LE INFRAZIONI
VI.A.1.a)	Il concorrente non ha iniziato la propria prestazione rispettando i tempi di preparazione
VI.A.1.a)	Il concorrente non ha iniziato la figura successiva o la routine tecnica nei tempi prescritti
VI.A.1.b)(1)	Il concorrente non ha superato il tempo minimo prescritto per la prestazione
VI.A.1.b)(2)	Il concorrente ha superato il tempo massimo prescritto per la prestazione
II.D.2.b)	Il concorrente ha ricevuto/usufruito di suggerimenti durante la prestazione
III.B.2/3	Il concorrente ha volato o oltrepassato il confine esterno del campo gara

Dal libro delle regole (ISK Rules Book)

Rif.	Limiti di tempo	Individuale	Pair	Team
IV.G.	Tempo iniziale preparazione ¹	3 minuti	4 minuti	5 minuti
IV.G.	Tempo di preparazione tra una figura obbligatoria e quella successiva ¹	45 secondi	45 secondi	45 secondi
IV.G.	Tempo di preparazione tra le figure obbligatorie e la routine tecnica ¹	90 secondi	90 secondi	90 secondi
IV.I.2.c)	Routine tecnica (min.-max.)	1–3 minuti	2–4 minuti	2–4 minuti
IV.H.1.	Balletti (min.-max.)	2–4 minuti	2–5 minuti	2–5 minuti

Dal libro delle regole (ISK Rules Book)

Rif.	Linee guida per il vento	Individuale	Pair	Team
IV.J.2.	Richiesta del windcheck (fino al raggiungimento del tempo minimo)	Fino a 2 minuti per il balletto Fino a 1 minuto per la routine tecnica	Fino a 2 minuti sia per il balletto che per la routine tecnica	Fino a 2 minuti sia per il balletto che per la routine tecnica
IV.J.1.	Velocità media (calcolata per 10 secondi)	Novice 7–30 km/h e Principianti (4.4–18.6 mph)	Tutti gli altri 4–45 km/h (2.5–28.0 mph)	

Dal libro delle regole (ISK Rules Book)

Rif.	Assistenti di lancio	Individuale	Pair	Team
IV.O.	Massimo numero ammesso	2	2	1 per ciascun componente del team

¹ At no time will a competitor have less than 45 seconds to start after receiving permission from the field director.

APPENDICE C1: ESEMPI DI MODULO DI PROTESTA (INGLESE)

Event Name:

Location:

Date:

Competitor's name (Individual, Team, or Pair):

Discipline in or about which the protest is being filed:

Specific rule book reference:

Specific protest:

Action taken:

APPENDICE C2: ESEMPI DI MODULO DI PROTESTA (ITALIANO)

Nome dell'evento:

Luogo:

Data:

Nome del concorrente (Individual, Team, or Pair):

Disciplina in quale o per il quale la si richiede protesta:

Riferimento specifico nel libro delle regole:

Descrizione specifica della protesta:

Azione intrapresa:

APPENDICE D1: ESEMPI DI RELAZIONE DEL PRESIDENTE DELLA GIURIA (INGLESE)

Event Name:

Location:

Date:

Sanctioning Authority:

Chief Judge:

Event Organizer:

Number of Competitors, listed by class and discipline:

Weather Conditions:

Spectator Attendance, notes on spectator reaction:

Efforts to Enlist New Fliers/Competitors:

General Notes on Competition, including any difficulties and recommendations to avoid repeating:

List of Any Protests and Their Resolution:

Competitors' Suggestions at Debriefings:

APPENDICE D2: ESEMPI DI RELAZIONE DEL PRESIDENTE DELLA GIURIA (ITALIANO)

Nome dell'evento:

Luogo:

Data:

Autorità di sanctioning di competenza:

Presidente della giuria:

Organizzatore dell'evento:

Numero di concorrenti, elencati per classi e discipline:

Condizioni meteo:

Presenza di spettatori, reazioni degli spettatori: Sforzi intrapresi per coinvolgere

nuovi piloti/concorrenti:

Note generali riguardanti la competizione, incluse difficoltà, contrattempi e raccomandazioni per evitare il ripetersi di queste situazioni:

Lista di eventuali proteste e di come sono state risolte:

Suggerimenti fatti dai concorrenti in occasione del debriefing finale:



All Japan Sport Kite Association



American Kitefliers Association



Sport Team and Competitive Kiting