

The American Kitefliers Association



Fighter Kite & Rokkaku Competition Rule Book

Reglamento para los Combates con Barriletes

Copyright © 2005 The American Kitefliers Association
All Rights Reserved.

Mensaje del Presidente

Es un orgullo para American Kitefliers Association presentar esta actualización 2005 de las reglas y pautas de seguridad correspondientes al Reglamento de Competición 'Fighter Kite and Rokkaku Competition Rules'.

El reglamento de competición, los criterios de calificación, y el proceso del puntaje son publicados y distribuidos para beneficio de los participantes y coordinadores del evento. Estas pautas describen en detalle las normas y procedimientos conforme a las cuales se realizarán las AKA National Competitions (Competencias Nacionales de AKA).

Además, este libro tiene por finalidad ser utilizado en festivales y eventos por todo el país, para los cuales puede modificarse o bien usarse en el presente formato. Se aconseja adoptar las pautas de AKA para las competencias locales, a fin de que los competidores, los jueces y los espectadores sepan a qué atenerse cuando hagan los vuelos.

Los procedimientos estandarizados que se describen en esta publicación no tienen por finalidad restringirse a un solo tipo de eventos o a reprimir la originalidad, la expresión o experimentación. Estas reglas y pautas pretenden ser un proceso en constante crecimiento y evolución. Sus comentarios, sugerencias, críticas y mejoras son bienvenidas.

American Kitefliers Association les agradece a ustedes, los artistas, técnicos, artesanos y visionarios de la comunidad barriletera, sus valiosas contribuciones e innovaciones. En particular, les agradecemos la alegría que nos brindan a través de sus creaciones.

¡Buenos vientos!

David Gomberg
Presidente

Introducción

Este reglamento es la segunda actualización del "Fighter Kite and Rokkaku Competition Rules" publicado por primera vez en 1992.

Generalmente, las competencias AKA se concentraron en las competencias *line-contact* (contacto de líneas). Sin embargo, para alentar la diversidad y promover la seguridad, hemos incorporado secciones para vuelos de destreza. También hemos permitido una división de los competidores en las clases Novicios y Expertos. Esperamos ver una evolución en estas normas y que se incorporen nuevas categorías.

También se incluyen normas para la competencia de Rokkaku individual y por equipos. Hemos tratado de reflejar los patrones internacionales para estas "batallas" populares.

Es importante destacar que las competencias que se describen son ejemplos de cómo deberían llevarse a cabo los eventos, no requisitos absolutos. Deberían remarcarse la flexibilidad y la creatividad. No obstante, los reglamentos se usarán tal como se redactaron en las competencias de la Convención Nacional de AKA, para que los competidores sepan a qué atenerse.

Sus comentarios y críticas a la presente publicación son bienvenidos, así como también sus sugerencias para ediciones futuras. Es de esperar que todos los competidores muestren máxima integridad y caballerosidad deportiva.

Presidente del Comité Fighter & Rokkaku

Tom Brailey

Miembros del Comité:

Andy Selzer

AKA Regiones 1 a 4

Terry McPherson

AKA Regiones 5 a 8

Sharon Champie

AKA Regiones 9 a 12

Gina Hsiung

AKA Región 13 Internacional

Steve Bateman, Robert (Woody) Woods and Dave Young

Nota de la Traducción:



Traducido al español por Graciela Fernández Mur para

[BaToCo - Barriletes a Toda Costa](#) - Buenos Aires - Argentina - 2005

Revisión de la versión en español: Raúl Ambrosetti - Gustavo Sonzogni

La AKA no es responsable por errores o diferencias en la traducción del original.

Hemos empleado el término Barrilete, puesto que es la denominación más habitual en Argentina, donde también se los nombra como: Cometa, Volantín, Pandorga. En otros países de habla hispana se los llama indistintamente, barrilete, papalote, cachirulo, etc.

Contenido

➤ Juegos con contacto de líneas	5
➤ Competencias de destreza / precisión	7
➤ Combates Rokkaku	9
➤ Reglas Generales	11
➤ Seguridad y Caballerosidad Deportiva	
➤ Regla del Viento y Longitud de la Línea	
➤ Encuentro de Pilotos	
➤ Organización	
➤ Protestas	
➤ Competencias con corte de líneas	12
➤ Responsabilidades de los participantes en el evento	13
➤ Pilotos	
➤ Jueces	
➤ Director de Campo	
➤ Personal de Seguridad	
➤ Personal de Campo	
➤ Locutor	

Juegos con contacto de líneas (Line Touch Matches)

Descripción General

Los Juegos con contacto de líneas ó Line Touch Matches, consisten en parejas de pilotos que compiten para tocar primero la línea de su contrincante, ya sea por arriba o por abajo. Los ganadores pasan a competir con los ganadores de otros juegos hasta que surja un único ganador.

La competencia puede dividirse en las Categorías Novicios o Expertos.

Novicio: persona nueva para la actividad o piloto ocasional que nunca ha estado ubicado dentro de las tres primeras posiciones durante la competencia Nacional de la AKA.

Expertos: como lo indica el nombre. Un alto nivel de competición.

Organización, Campo y Pautas de Seguridad:

Encuentro de Pilotos: Se realizará un encuentro previo al inicio de la competencia para clarificar las reglas, las cuestiones de seguridad y los procedimientos del evento.

Límites del Campo: Se recomienda un campo de 90 x 90 metros (300 por 300 pies). Es recomendable marcar los límites, pero no es un requisito. Personal de seguridad se hará cargo de mantener a los espectadores u otros barriletes fuera del área de la competencia.

Sector de vuelo de los pilotos: Los pilotos compiten dentro de dos "Zonas de Pilotos" ubicadas en el extremo del campo con viento en contra. Las zonas tienen 3, 6 m al través y pueden tener formato cuadrado o circular. Las Zonas de Pilotos tendrán una separación de 3 m entre sí y estarán claramente demarcadas con conos, sogas, u otro límite establecido.

Jueces: Habrá un juez principal y un juez de toque de línea para cada piloto; cuando sea posible, se usarán dos jueces de límites adicionales para vigilar a los pilotos que violen la Zona para Pilotos.

También podrá recurrirse al Personal de Campo para que se ocupen de los lanzamientos, los rescates y la seguridad.

Longitud de la línea: El Juez Principal determinará y comunicará cualquier límite en la longitud de la línea de vuelo debido al tamaño del campo o factores de seguridad.

Método de Contacto: El Juez Principal anunciará si se ganará un punto al tocar la línea del oponente por ARRIBA o por ABAJO. El anuncio por parte del Juez Principal sobre si es por ARRIBA o por ABAJO también marcará el inicio de la batalla para el punto. Se determinará ARRIBA o ABAJO al azar y se comunicará a viva voz cuando comience cada punto. La elección al azar puede hacerse arrojando una moneda, mediante un Dispositivo de Tono Electrónico que se genere en forma aleatoria o mediante una hoja de llamada preimpresa, elegida al azar. Se sugiere que el Juez Principal arroje la moneda para definir la exigencia del lugar a tocar con anterioridad al inicio del match, si es que se utiliza el método de la moneda.

Orden de los vuelos: Las parejas de pilotos compiten en "juegos" basados en un orden de vuelo establecido por sorteo, previo a la competencia.

Elección de las zonas: Antes de comenzar el juego, el juez principal arrojará una moneda o utilizará un método predeterminado de asignación, para asignar el sector de la competencia que usará cada piloto.

Lanzamientos: El Juez Principal determinará si el piloto o el personal de campo lanzarán los barriletes. El Juez Principal también determinará si la longitud de la línea constituye un factor al marcar el inicio de un punto del match.

Cantidad de puntos a volar: 3 o 5 por vuelta. Las competiciones pueden realizarse por eliminación simple o doble, o en formato Round Robin. En la eliminación simple, un piloto queda fuera de competencia luego de perder una vez. En el caso de la eliminación doble, el piloto sigue avanzando a las vueltas siguientes hasta perder por segunda vez. En el tipo Round Robin, los competidores pueden volar contra todos los pilotos en esa clase Novicios/Expertos en particular, contándose todos los puntos (tres o cinco puntos por match). El puntaje total más alto determina el orden de finalización. Todos estos formatos permiten que el Juez Principal modifique la competencia para ajustarla a las restricciones de tiempo y a la cantidad de competidores en ese evento.

Reglamento de la Competencia:

1. Se acepta cualquier barrilete de una sola línea. Sin embargo, el Juez Principal puede prohibir barriletes que se definan como claros o transparentes. La altura máxima de los barriletes es de 1 metro.
2. El lanzamiento puede ser realizado por el piloto o por personal de campo. Cuando se utiliza al personal de campo, todos los competidores lanzarán el barrilete con un largo de línea preestablecido. El Juez Principal determinará el proceso a seguir y anunciará su decisión en el Encuentro de Pilotos.
3. Los competidores efectuarán el lanzamiento ante una señal del Juez Principal o del Director de Campo. Los barriletes se remontarán a una posición de "listos", a una altura similar y manteniendo una separación razonable en su propia ZONA de vuelo (un área a ambos lados de una línea invisible ubicada en la posición de las 12 horas de la ventana del viento). Luego de que ambos pilotos indiquen que están LISTOS, el Juez Principal o Director de Campo anunciará el comienzo del match declarando "Marca" u otra palabra similar para indicar el comienzo del punto o que el selector electrónico de puntos ya ha sido activado. Si un piloto viola la línea central de las Zonas de vuelo luego de haberse llamado a la Marca y antes de que se anuncie Arriba o Abajo, se le dará por perdido dicho punto.
4. El primer barrilete en hacer contacto con la línea de su oponente, de la manera que determine el Juez Principal (ya sea por Arriba o por Abajo) obtendrá un punto. Dos de tres jueces deben ver un contacto de líneas para que éste sea adjudicado. Los pilotos deben seguir librando combate hasta tanto sea anunciado un punto. Si un piloto no está de acuerdo con el dictamen, puede requerir un control físico de la línea por parte del juez. Ambos competidores deben bajar a tierra sus barriletes para que el juez inspeccione la línea en el primer punto de contacto. Esto debe hacerse inmediatamente después de la declaración de disputa.
5. Los puntos se basan en el contacto línea con línea. Si se toca la línea del oponente con un barrilete y/o con la brida, no se obtendrá un punto. En caso de que se produzca un enredo o una ventaja injusta para cualquiera de los pilotos luego de un contacto entre barriletes, el juez principal pedirá que se reinicie el punto. Los pilotos no deben intentar demandar sus propios puntos, pero pueden conceder los puntos que se les impute en su contra en cualquier momento.
6. Si uno de los barriletes toca el suelo antes de que se otorgue el punto, el barrilete que se mantiene en el aire, o el último en tocar el suelo, recibe un punto. Si ambos barriletes tocan el suelo en forma simultánea, el punto vuelve a jugarse.
7. Los pilotos deben permanecer dentro de sus respectivas Zonas durante el juego. Si alguna parte del cuerpo del competidor toca el suelo fuera del sector delimitado, el piloto pierde un punto. No obstante, un piloto puede usar una mano para levantar la línea suelta que haya caído fuera de la Zona.
8. Todo competidor debe mantener el control luego de obtener un punto y no debe intencionalmente bajar a tierra el barrilete (kamikaze). Un criterio básico para dar por concluido el control será aparecer abajo luego de dado el puntaje. La decisión del juez principal es la decisiva.
9. Los barriletes no pueden cambiarse durante el juego, a menos que el Juez Principal determine que ha sido dañado. Un piloto puede cambiar barriletes entre juego y juego.
10. Los competidores tendrán una oportunidad para hacer los ajustes a sus barriletes al inicio del juego. Luego de haberse disputado el primer punto, los pilotos pueden nuevamente solicitar hacer un ajuste a sus barriletes. Igual oportunidad se le dará a ambos competidores. A continuación del primer punto, la única razón para permitir más ajustes será si tocan el suelo o resulta obvio que el barrilete está mal ajustado.
11. Los pilotos asignados a los juegos conforme a la planilla de registro firmada pueden pasar al final de una tanda si no están presentes a la hora fijada. Los pilotos que no se presenten dentro de los dos minutos de finalizada una tanda perderán su derecho al juego y quedarán eliminados de la competencia.

Competencias de Destreza / Precisión

Descripción General

Los pilotos compiten en una serie de desafíos diseñados para evaluar y mejorar las habilidades y destrezas en general.

El puntaje es otorgado a un piloto toda vez que complete la tarea asignada dentro de un lapso de tiempo determinado.

Organización, Campo y Pautas de Seguridad

Cantidad de eventos: Esta competencia debería tener como mínimo 3 eventos para determinar el ganador.

Encuentro de Pilotos: Se llevará a cabo un encuentro antes de la competencia para aclarar las reglas, cuestiones de seguridad y procedimientos del evento.

Orden de los vuelos: Los pilotos compiten sobre la base de un orden de vuelos establecido por sorteo.

Límites del campo: Se recomienda un campo de 90 x 90 metros. La marcación de límites es recomendable pero no un requisito. Los barriletes deben permanecer dentro de los límites del campo. Los barriletes que abandonen los límites deben retornar antes de que se computen los puntos. El reloj seguirá funcionando. Personal de seguridad será responsable por mantener la zona de competición libre de espectadores u otros barriletes.

Área del Piloto: Se establecerá una Línea de Base de 18 x 30 m desde los objetivos. Esta distancia hasta los objetivos será determinada por el Juez Principal, y se basará en las condiciones de viento que prevalezcan. Los pilotos pueden pararse en cualquier lugar detrás de la Línea de Base.

Longitud de la Línea: El Juez Principal determinará y comunicará cualquier restricción acerca de la longitud de la línea de vuelo a utilizar.

Lanzamientos: Los barriletes serán lanzados o relanzados por el piloto o personal de campo. El Personal de Campo puede también relanzar el barrilete del competidor, si es necesario, durante la contienda. El Juez Principal será quien designe al Personal de Campo, y no puede brindar asesoramiento o instrucciones al piloto desde el campo.

Buen Esfuerzo: Los pilotos deben hacer un intento válido por demostrar la pericia requerida.

Eventos Simultáneos: Si se desarrollan más de un evento al mismo tiempo, los competidores deben estar a 30 metros de distancia.

Límites de tiempo: La duración de cada evento será determinada por el Juez Principal y comunicada en el Encuentro de Pilotos. El período de tiempo fijado para cada evento dará comienzo al lanzar el barrilete.

Metas: La idea básica de un evento de destrezas es evaluar y mejorar la habilidad de los pilotos en general. Estos eventos deberían seguir siendo una oportunidad divertida para que los barrileteros se encuentren y disfruten una experiencia reconfortante. Se estimula la creatividad para que se ideen eventos únicos y que representen un desafío.

Reglamento de la Competencia:

1. Se acepta cualquier barrilete de una sola línea. La altura máxima del barrilete es 1 metro.
2. La duración de cada evento la fijará el Juez Principal y la comunicará en el Encuentro de Pilotos. El período de tiempo para cada evento dará comienzo al lanzar el barrilete.
3. Los barriletes serán lanzados o relanzados por el piloto o por personal de campo. Cuando se use al Personal de Campo, todos los competidores lanzarán con una longitud de línea establecida. El Juez Principal determinará cuál proceso se usará y comunicará la decisión en el Encuentro de Pilotos. El Personal de Campo no puede ofrecer asesoramiento o instrucciones al piloto desde el campo. Pueden relanzar el barrilete del competidor, si es necesario, en cualquier momento durante la competencia. Al concluir el tiempo establecido, el Juez Principal o Director de Campo harán una señal indicando que la competencia ha finalizado.

No se computará ningún punto luego de la señal.

4. Los pilotos deben permanecer con el viento en contra con respecto a la Línea de Base durante el evento cronometrado. Si alguna parte del cuerpo del competidor toca el suelo con viento de cola de la Línea de Base, el piloto recibirá cero puntos para ese evento.
5. Los puntos se otorgarán según los tipos de eventos que se incluyan en el juego. El piloto con el puntaje total más alto es el ganador.
6. Se realizará un mínimo de tres eventos por juego. Los eventos pueden incluir, pero sin limitación, lo siguiente:

Blancos de tazas: Cuatro tazas como mínimo fijadas a postes de 1,5 metros y ubicadas a 22,5 metros de la Línea de Base a favor del viento. Los postes deben conservar una distancia de 6 metros entre sí. Este evento tiene una duración de 2 minutos, y no se penaliza si se toca el suelo.

El objetivo es voltear tantas tazas como sea posible durante el período de tiempo. El personal de relanzamiento debe reubicar las tazas inmediatamente sobre los postes.

Por cada taza volteada se adjudican 5 puntos. No obstante, el puntaje máximo para esta competencia es 25 puntos.

Giro por el estandarte: Los estandartes deben colocarse a 22,5 metros de la Línea de Base. Los estandartes deben tener entre 4,8 y 6 metros de altura y deben estar separados a 6 metros entre sí. Se colocará un tercer estandarte en el centro, 3 metros a favor del viento. Dentro de un lapso de tiempo de 1 minuto, los pilotos intentarán hacer girar su barrilete en el espacio creado por los estandartes. Tocar el suelo significará quedar afuera automáticamente. Toda vez que el barrilete ingrese en el espacio del estandarte, complete el giro y abandone el espacio, obtendrá 2 puntos.

Anillos como blanco: Se coloca un círculo o cuadrado de 1,5 metro como objetivo, a 1,5 metro del piso. Los competidores tienen dos minutos para hacer pasar su barrilete por el objetivo. Si tocan el suelo, automáticamente quedan afuera. Al completar la tarea, los competidores obtienen 5 puntos.

Pegatina: Se coloca una gasa de al menos 90 cm² como blanco, a 1,5 m del piso. Los competidores cuentan con dos minutos para pegar su barrilete en el blanco. Si tocan el suelo, automáticamente quedan afuera. Obtienen 5 puntos al completar la tarea.

Aterrizaje: Se coloca un blanco circular o cuadrado que mida 1,5 metro sobre el piso. Los competidores cuentan con dos minutos para aterrizar su barrilete sobre el blanco. Si se completa la tarea, se obtienen 5 puntos.

Vuelo Controlado: Cada piloto cuenta con un total de cinco oportunidades dentro de un límite de tiempo de dos minutos. Los puntos son otorgados en orden decreciente, a saber: primer intento exitoso, 5 puntos; 2do intento, 4 puntos; ... 5° intento, 1 punto; ningún intento exitoso, 0 puntos. Las destrezas a evaluar pueden incluir, aunque sin limitación:

1. Zambullida Vertical con Giro: El piloto irá desde la parte superior de la ventana del viento directamente hacia el suelo y luego completará un giro para recuperar una altura de 1,8 metro.
 2. Pasada Horizontal de Izquierda a Derecha: El piloto irá desde cualquier vértice de la ventana del viento e intentará una pasada horizontal para una distancia establecida.
 3. Tocando un Poste durante una Pasada Horizontal: El piloto intentará tocar un poste de 1,5 metro mientras ejecuta una pasada horizontal.
7. Los barriletes no se podrán cambiar durante un evento cronometrado. Un piloto puede cambiar los barriletes entre medio de cada evento.
 8. Los pilotos asignados a los eventos según la hoja de registro firmada pueden ser pasados al final de una vuelta si no están presentes en el horario estipulado. Se les dará por perdido el juego a los pilotos que no se presenten antes de finalizar una vuelta y serán eliminados de la competencia.
 9. Al finalizar los eventos programados, el piloto con mayor número de puntos será el ganador del juego.

Combate de Rokkaku

Descripción General

Los individuos o equipos compiten para “cortar” o “voltear” los barriletes contendientes. Todos los competidores vuelan juntos. El ganador es el último individuo o equipo que permanezca en la competencia con un barrilete.

Organización, Campo y Pautas de Seguridad:

Encuentro de Pilotos: Se realizará una reunión antes de comenzar la competencia para aclarar las reglas, las cuestiones de seguridad y los procedimientos del evento.

Límites del Campo: Se recomienda un campo de vuelo que tenga 90 m² como mínimo, con demarcación de límites.

Los pilotos permanecerán dentro del campo designado. Teniendo en cuenta el peligro que implican los barriletes que bajan sueltos a tierra, la competencia no se realizará en un área donde haya espectadores u otros barriletes en la dirección del viento.

Jueces: Un Juez Principal aplicará las reglas y estimará el puntaje. Pueden utilizarse jueces adicionales.

Longitud de la línea: El Juez Principal determinará y comunicará la restricción en la longitud de la línea de vuelo a utilizar.

Comienzo del evento: El Juez Principal determinará si el evento comenzará con un inicio desde el suelo o en el aire.

Cuando se elige un comienzo desde el suelo, cada competidor traerá su propio personal de campo.

Se dará una señal para comenzar la competencia luego del lanzamiento. Los barriletes no deben combatir antes de ese momento. Durante la competencia, los competidores pueden moverse por todo el área de vuelo mientras maniobran sus barriletes.

Volteando a los contendientes: Se pueden voltear los barriletes mediante técnicas de vuelo que incluyen el corte de una línea de vuelo o brida, dando golpecitos o atajando su viento. Para este fin, un competidor puede maniobrar su propio barrilete o línea para hacer contacto con el barrilete, línea o brida de su contrincante.

Prohibiciones: Los barriletes no pueden ser volteados mediante el contacto físico intencional entre competidores, o entre competidores y un barrilete, línea o brida del contrincante. Están estrictamente prohibidas las líneas de vidrio o revestidas, metales, hojitas de afeitar u otros dispositivos considerados inseguros o que no concuerdan con el espíritu de la competencia.

Equipo de Seguridad: Se recomienda especialmente a todos los competidores usar guantes y ropa y calzado protectores adecuados. El Juez Principal puede necesitar guantes y zapatos.

Prácticas de Seguridad: Durante un combate, no deben dejarse sueltos en el campo la línea o los carreteles, y los miembros del equipo deben permanecer lo suficientemente cerca como para minimizar las líneas extendidas. Una vez volteados, los pilotos deben tomar todas las medidas como para retirar su barrilete y línea del campo sin interrumpir el desarrollo de la competencia.

Personal de Seguridad: El personal de seguridad será responsable por mantener el área de competición libre de espectadores o de otros barriletes. El personal de seguridad también se ubicará con el viento de cola. El Locutor le informará a los espectadores que tratar de agarrar barriletes o líneas es peligroso.

Tandas eliminatorias: Se recomiendan tres tandas eliminatorias o vueltas de competencias con diez minutos de descanso y tiempo de reparación entre las tandas. Los competidores que no puedan lanzar al finalizar el período de reparación no participarán de la rueda siguiente.

Reglamento:

Este reglamento cubre dos competiciones: individuales y por equipos. Las competencias se desarrollan por separado. Un equipo debe estar formado por dos o más miembros.

1. El único tipo de barrilete permitido es el Rokkaku de seis lados, una sola línea, con cuatro o más puntos de brida. Para las competencias individuales el barrilete debe tener como mínimo 0,9 m de altura. El tamaño más chico de barrilete por equipos es de 1,5 m. No hay un límite máximo de medida.
2. Se prohíbe el uso de líneas cortantes Kevlar, de metal o revestidas. Los barriletes se pueden remontar con una línea única. La línea a utilizar debe ser de un tipo adecuado para que se pueda cortar. El Juez Principal tendrá la autoridad para no permitir una línea de vuelo impropia o para descalificar a los competidores que la utilicen.
3. El Juez Principal puede definir una longitud máxima de la línea para la competencia. Tales decisiones serán comunicadas en el Encuentro de Pilotos.
4. Los competidores realizarán el lanzamiento ante una señal del Juez Principal. Los barriletes que no puedan remontarse dentro de los 30 segundos de la señal, serán descalificados. Una vez lanzados los barriletes, el Juez Principal anunciará que la competencia ha comenzado y los barriletes pueden combatir.
5. Los barriletes quedan eliminados cuando son cortados o volteados por cualquier motivo. Se calificará el contacto del barrilete o de la brida del barrilete por parte del contendiente, lo mismo que el contacto con el suelo. No habrán de reingresar los barriletes a la tanda, aunque puedan ser relanzados o sean "salvados" del corte de línea por un competidor antes de que vuelen más allá del área de competición.
6. Una vez volteado, los pilotos deben extremar las medidas para retirar el barrilete y la línea del campo sin interrumpir la competencia.
7. Los competidores tienen que competir. Luego de dos advertencias, pueden quedar descalificados si no entablan un combate a pleno.
8. Los competidores que establecen un contacto físico intencional con los pilotos, barriletes o líneas contrincantes, quedarán inmediatamente descalificados.

Método de Marcación #1: Los puntos son adjudicados a los últimos cinco barriletes. El último barrilete que permanezca en una tanda recibirá 5 puntos. El segundo, tercero, cuarto y quinto recibirán 4, 3, 2 y 1 punto respectivamente. En los eventos con límite de tiempo, los puntos que queden al finalizar el tiempo se dividirá entre los barriletes que quedan. En un evento de rondas simples o múltiples, el piloto o el equipo con el mayor puntaje total es el ganador.

Método de Marcación #2: Los puntos son adjudicados a los últimos cinco barriletes como en el Método #1 explicado más arriba. También se otorgará un punto adicional a un competidor toda vez que corte o derribe un barrilete contrincante. Deben asignarse jueces a cada competidor para verificar los puntos. Al finalizar la tanda, los jueces conferenciarán para calcular los puntos totales. Si no está claro cuál competidor es responsable de un punto, no se otorgará ningún punto. En los casos donde haya múltiples barriletes involucrados, el último barrilete en hacer contacto recibe el punto.

Método de Marcación #3: Cuando se derriba un barrilete, este recibe un punto cuyo valor se basa en el orden de finalización. El primer barrilete derribado recibe un punto, el segundo recibe dos puntos. Los valores del puntaje aumentan siendo el último barrilete en el cielo el que obtendrá el puntaje mayor.

Si dos barriletes son derribados al mismo tiempo, reciben el mismo puntaje y los barriletes que quedan reciben el puntaje que sigue ajustado. Si durante las siguientes tandas un barrilete o equipo no regresa, los barriletes restantes recibirán un puntaje ajustado para equiparar la cantidad total de barriletes de la primera vuelta.

Reglas generales para las competencias de Combate y Rokkaku

Seguridad y Caballerosidad Deportiva: La seguridad debe considerarse prioritaria.

El Juez Principal designará guardias de seguridad, quienes serán responsables de mantener el sector de vuelo libre de espectadores y de otros barriletes. El Juez Principal puede detener la competencia si surge alguna cuestión con relación a la seguridad.

Los competidores deben comportarse de manera segura y mostrando caballerosidad deportiva. No deberán interrumpir la competencia de ninguna manera, amenazar la seguridad de los demás competidores o lo espectadores en forma intencional o no intencional, ni tampoco buscar influenciar a los Jueces.

Los competidores que actúen de manera insegura o desorganizada serán descalificados por el Coordinador del Evento o por el Juez Principal.

Norma sobre el viento y longitud de la línea: El Juez Principal tendrá la autoridad para suspender o cancelar las tandas, rondas o eventos completos basándose en las condiciones del viento y en consideraciones sobre la seguridad.

La longitud máxima de la línea puede ser aumentada o reducida por el Juez Principal, dependiendo del viento y las condiciones de vuelo.

Los límites del campo y las consideraciones sobre seguridad reflejarán las longitudes de la línea que se utilicen.

Todos los competidores comenzarán la competencia respetando las mismas restricciones sobre la línea. La longitud máxima de la línea o el largo de la línea de lanzamiento no podrán cambiarse en la mitad de la competencia. Sin embargo, las longitudes de las líneas pueden cambiarse entre "niveles" en aquellos eventos donde los ganadores del juego avancen.

Encuentro de Pilotos: Se realizará un encuentro "previo al vuelo" o "de pilotos" antes de cada competencia. Deberán participar los pilotos, jueces, y personal de campo.

El objetivo del encuentro es proporcionar el orden de vuelo de los participantes (si no se disponía con anterioridad), permitirles a los pilotos pedir aclaraciones sobre las reglas, puntaje o criterios de juicio, y comunicar todo cambio de último minuto. El Juez Principal revisará las reglas del evento, determinará las longitudes de línea máximas a utilizar, revisará las cuestiones de seguridad, y anunciará el proceso de lanzamiento (lanzamiento del piloto o lanzamiento asistido). Si se emplea un lanzamiento asistido, también se comunicará la cantidad de línea a usar en el lanzamiento.

Organización: Es responsabilidad de los competidores estar presentes en el campo en el horario convenido. Esto requiere una mayor atención cuando los pilotos compiten siguiendo un orden en particular, avanzan a través de distintos niveles, o están divididos en tandas. Los pilotos son responsables de notificar al Juez Principal o al Director de Campo si tienen un conflicto y no son capaces de competir tal como fue programado. Se realizará un esfuerzo por reprogramar a los pilotos y resolver los conflictos, en la medida que no se demore el evento en su totalidad. Los pilotos que no estén disponibles y listos cuando sea su turno para competir serán descalificados.

Protestas: Si un piloto considera que no fue bien tratado, por cualquier motivo, puede dejar asentada una protesta formal. Las protestas deben someterse verbalmente o por escrito, con un rápido seguimiento del incidente por parte del Juez Principal.

Las protestas deben ser lo más específicas posible, y deben presentarse de tal manera que no interrumpan la competencia en curso. El Juez Principal revisará la información relevante, tomará una decisión final, y comunicará tal decisión a la persona o personas que presentaron la protesta dentro de un período de tiempo razonable.

Competencias con corte de líneas

Descripción General

En su forma original, el vuelo de barriletes de combate incluye el uso de líneas cubiertas con vidrio en polvo, conocida como manjha, y otros elementos cortantes de líneas. En buena parte del mundo, las "competencias con corte" constituyen la única forma de vuelo que se realiza. Por razones de seguridad para los pilotos y los espectadores, el uso de líneas con cortantes abrasivos en competencias ya no cuenta con la aprobación de AKA.

AKA permite el uso de líneas cortantes en una demostración con el formato único Wolf and Sheep (Lobo y Oveja). Wolf (Lobo) es el único barrilete con línea cortante, el barrilete Sheep (Oveja) se remonta con la línea estándar y se permite a Wolf cortarlo en el cielo. Esto se utiliza sólo con fines de demostración y el presentador debe comunicarle a los espectadores cuando la línea cortante pueda representar un peligro para ellos.

Responsabilidades de los participantes en el evento

Pilotos: Es responsabilidad de los pilotos estar familiarizados con las reglas del evento, asistir al Encuentro de Pilotos para enterarse de cualquier cambio, conocer el orden de vuelo, y estar en el campo de vuelo cuando sea su turno para competir.

Los pilotos son responsables de su propio equipo, y de retirar la línea y equipo suelto del campo inmediatamente después de su intervención.

Y, lo que es más importante aún, los pilotos son responsables de actuar y desempeñarse de manera tal que no amenacen la seguridad de otros pilotos o espectadores.

Jueces: Es la responsabilidad de todos los jueces estar familiarizados con las reglas del evento, asistir al Encuentro de Pilotos para enterarse de cualquier cambio, y calificar con justeza a los competidores.

Los jueces deben estar en el campo y prepararse para calificar un evento cuando esté programado. Las demoras innecesarias deben evitarse.

El Juez Principal coordinará a los jueces, a los competidores, al personal de seguridad y al personal de campo, administrará el funcionamiento seguro, fluido y eficiente del evento, y dictaminará en caso de protestas.

Director de Campo: El Director de Campo reporta al Juez Principal y está a cargo de toda actividad en el campo de competición. Son responsables del trazado del campo, de dirigir al personal de seguridad, de mantener el orden de los competidores, de informar a los pilotos cuando los jueces están listos para que compitan, y de cronometrar el tiempo cuando sea necesario para cualquier evento.

Un Director de Campo puede ser respaldado por un Pit Boss (*Jefe de Cancha*) que dirige a los competidores dentro y fuera del campo de la competencia.

Personal de Seguridad: El Personal de Seguridad reporta al Director de Campo o al Juez Principal. Son responsables de la seguridad de los pilotos, jueces y espectadores. El Personal de Seguridad colabora con el trazado del campo, manteniendo a los espectadores y a los barriletes que no compiten fuera del campo de competición, y le advierte a los competidores que no están volando correctamente.

Personal de Campo: El personal de campo es designado por el Juez Principal.

Pueden permitirse uno o más individuos en el campo para asistir en los lanzamientos o relanzamientos, reemplazo de tazas u otros propósitos, dependiendo del tipo de evento o de la decisión del Juez Principal. Los miembros del Personal de Campo son responsables de colaborar para que el funcionamiento de la competencia sea seguro y fluido, y deberán contribuir a despejar todo barrilete o línea que estén trabados en una competencia activa.

Locutor: Una o más personas pueden servir como locutores para dirigirse al público. Su función es mantener informados a los espectadores sobre lo que está sucediendo y coordinar los cassettes, CDs, MP3s u otros medios, para aquellos eventos que requieran música. El locutor puede ser utilizado para llamar a los competidores al campo; no obstante, la presentación a tiempo es exclusiva responsabilidad de los pilotos.