

The American Kitefliers Association



Fighter Kite & Rokkaku Competition Rule Book

Reglamento para los Combates con Cometas

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 cometera, 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 Revisión:

Revisado para España por Chema ([Comevientos](#) - Madrid - España - 2008)

Hemos sustituido el término Barrilete por Cometa, puesto que es el más empleado en España.

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 otras cometas 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 las cometas. 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 cometa de una sola línea. Sin embargo, el Juez Principal puede prohibir cometas que se definan como claras o transparentes. La altura máxima de las cometas 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 la cometa 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. Las cometas 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. La primera cometa 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 cometas 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 una cometa 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 cometas, 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 una de las cometas toca el suelo antes de que se otorgue el punto, la cometa que se mantiene en el aire, o la última en tocar el suelo, recibe un punto. Si ambas cometas 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 la cometa (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. Las cometas no pueden cambiarse durante el juego, a menos que el Juez Principal determine que ha sido dañada. Un piloto puede cambiar cometas entre juego y juego.
10. Los competidores tendrán una oportunidad para hacer los ajustes a sus cometas al inicio del juego. Luego de haberse disputado el primer punto, los pilotos pueden nuevamente solicitar hacer un ajuste a sus cometas. 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 la cometa está mal ajustada.
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. Las cometas deben permanecer dentro de los límites del campo. Las cometas 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 otras cometas.

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: Las cometas serán lanzadas o relanzadas por el piloto o personal de campo. El Personal de Campo puede también relanzar la cometa 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 la cometa.

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 cometeros 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 cometa de una sola línea. La altura máxima de la cometa 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 la cometa.
3. Las cometas serán lanzadas o relanzadas 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 la cometa 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 cometa en el espacio creado por los estandartes. Tocar el suelo significará quedar afuera automáticamente. Toda vez que la cometa 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 cometa 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 cometa 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 cometa 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. Las cometas no se podrán cambiar durante un evento cronometrado. Un piloto puede cambiar las cometas 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” las cometas contendientes. Todos los competidores vuelan juntos. El ganador es el último individuo o equipo que permanezca en la competencia con una cometa.

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 las cometas que bajan sueltas a tierra, la competencia no se realizará en un área donde haya espectadores u otras cometas 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. Las cometas no deben combatir antes de ese momento. Durante la competencia, los competidores pueden moverse por todo el área de vuelo mientras maniobran sus cometas.

Volteando a los contendientes: Se pueden voltear las cometas 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 propia cometa o línea para hacer contacto con la cometa, línea o brida de su contrincante.

Prohibiciones: Las cometas no pueden ser volteadas mediante el contacto físico intencional entre competidores, o entre competidores y una cometa, línea o brida del contrincante. Están estrictamente prohibidas las líneas de vidrio o revestidas, metales, hojitas de afeitador 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 volteadas, los pilotos deben tomar todas las medidas como para retirar su cometa 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 otras cometas. El personal de seguridad también se ubicará con el viento de cola. El Locutor le informará a los espectadores que tratar de agarrar cometas 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 cometa permitida es la Rokkaku de seis lados, una sola línea, con cuatro o más puntos de brida. Para las competencias individuales la cometa debe tener como mínimo 0,9 m de altura. El tamaño más chico de cometa 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. Las cometas 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. Las cometas que no puedan remontarse dentro de los 30 segundos de la señal, serán descalificadas. Una vez lanzadas las cometas, el Juez Principal anunciará que la competencia ha comenzado y las cometas pueden combatir.
5. Las cometas quedan eliminadas cuando son cortadas o volteadas por cualquier motivo. Se calificará el contacto de la cometa o de la brida de la cometa por parte del contendiente, lo mismo que el contacto con el suelo. No habrán de reingresar las cometas a la tanda, aunque puedan ser relanzadas o sean "salvadas" 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 la cometa 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, cometas o líneas contrincantes, quedarán inmediatamente descalificados.

Método de Marcación #1: Los puntos son adjudicados a las últimas cinco cometas. La última cometa que permanezca en una tanda recibirá 5 puntos. La segunda, tercera, cuarta y quinta 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 las cometas 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 las últimas cinco cometas como en el Método #1 explicado más arriba. También se otorgará un punto adicional a un competidor toda vez que corte o derribe una cometa 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 cometas involucradas, la última cometa en hacer contacto recibe el punto.

Método de Marcación #3: Cuando se derriba una cometa, este recibe un punto cuyo valor se basa en el orden de finalización. La primera cometa derribada recibe un punto, la segunda recibe dos puntos. Los valores del puntaje aumentan siendo la última cometa en el cielo la que obtendrá el puntaje mayor.

Si dos cometas son derribadas al mismo tiempo, reciben el mismo puntaje y las cometas que quedan reciben el puntaje que sigue ajustado. Si durante las siguientes tandas una cometa o equipo no regresa, las cometas restantes recibirán un puntaje ajustado para equiparar la cantidad total de cometas 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 otras cometas. 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 los 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 interrumpen 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 cometas 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 la única cometa con línea cortante, la cometa Sheep (Oveja) se remonta con la línea estándar y se permite a Wolf cortarla 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 las cometas 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 toda cometa 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.