



Regole internazionali di combattimento per aquiloni

1. GARA/COMPETIZIONE

- 1.1 Il vincitore di un combattimento è colui che “taglia” il rivale.
- 1.2 Tutti i combattimenti avvengono sotto gli occhi di un giudice capo e di altri due giudici secondari scelti dall'organizzazione. I combattimenti possono essere arbitrati da uno dei giudici secondari scelto dal giudice principale.
- 1.3 I combattimenti saranno interrotti qualora ci fossero contestazioni riguardo una decisione o un fatto. A seguito di un generale accordo i combattimenti possono riprendere/continuare. Tutte le obiezioni sono discusse tra il giudice e i combattenti in campo. In ogni caso di contestazione le decisioni del giudice capo sono le sole che contano. Nessun'altra obiezione sarà presa in considerazione dopo il verdetto.
- 1.4 La gara può essere suddivisa in serie di gruppi. Il numero dei combattenti per gruppo viene comunicato prima che la serie cominci. Il numero dei giocatori per gruppo può cambiare in base al tempo a disposizione che sarà stato precedentemente deciso dall'organizzazione.
- 1.5 La qualificazione dei giocatori che hanno raggiunto lo stesso punteggio dipende dal risultato del loro precedente scontro diretto. In caso di parità, devono essere effettuati nuovi combattimenti ad eliminazione diretta: i vincitori passeranno al round successivo.
- 1.6 Quarti di finali, semifinali e finale saranno arbitrati dal giudice capo.
- 1.7 I giocatori che non partecipano a tutti i combattimenti richiesti nel proprio gruppo sono squalificati dalla gara. I precedenti risultati non saranno tenuti in conto e non avranno alcuna influenza sul punteggio totale del gruppo.
- 1.8 Il vincitore di un combattimento ottiene 1 punto, il perdente 0 punti. Non esiste la possibilità di pareggio.
- 1.9 Se entrambi gli aquiloni vengono tagliati allo stesso tempo si dovrà ripetere l'incontro. Il giudice è l'unico in grado di decidere se il taglio è simultaneo o se un giocatore ha tagliato per primo.
- 1.10 I giocatori hanno la possibilità di tagliare l'avversario ovunque sul suo filo, dall'inizio al nylon e in qualunque altra posizione.

2. EQUIPAGGIAMENTO

- 2.1 Sono ammessi a prender parte alla competizione tutti gli aquiloni fatti di materiali naturali, qualsiasi sia la loro taglia e la loro forma, ma devono essere chiaramente visibili nel cielo. Il giudice può chiedere che venga usato un aquilone più visibile. Se il giocatore non rispetta questa regola per due volte sarà squalificato.
- 2.2 L'unico cavo tagliente permesso è quello costituito da fibre naturali come cotone, lino e seta. Il cavo fatto in PVC è espressamente proibito. Il non rispetto di questa regola porta alla squalificazione diretta del concorrente.
- 2.3 La lunghezza del cavo tagliente deve essere portata ad un minimo di 50 metri. Non esiste un limite massimo.
- 2.4 Si è liberi di scegliere qualsiasi tipo di cavo da utilizzare dopo i 50 metri di cavo tagliente: non esistono regole esplicite per questo.
- 2.5 Non si può usare nessuna energia alternativa a quella umana per guidare l'aquilone e muovere il filo. (Motori di qualsiasi tipo e ingranaggi per velocizzare sono proibiti)
- 2.6 Le code dell'aquilone sono proibite.



Regole internazionali di combattimento per aquiloni

- 3. COMBATTIMENTI: durante ogni combattimento e per ogni giocatore sono possibili solo due avvertimenti, al terzo avvertimento subentra la squalificazione.**
- 3.1 Gli aquiloni possono essere guidati con le mani o con il carrete.
- 3.2 Il combattimento comincia quando i due aquiloni sono alla stessa altezza nel cielo.
- 3.3 Ogni combattimento dura 8 minuti.
Ogni giocatore ha a disposizione **3 minuti per settare l'aquilone e posizionarlo in cielo** e altri **5 minuti per combattere**.
- 3.3.1 Trascorsi i 3 minuti, il giudice ordina dicendo:
« **READY** » i due combattenti devono rispondere "sì" e mostrare che siano pronti.
« **FIGHT** » il combattimento può cominciare.
- 3.3.2. Questi gli altri comandi che possono essere impartiti dal giudice durante il combattimento:
« **BREAK** » il combattimento viene momentaneamente interrotto.
Il giudice farà riprendere il combattimento dicendo nuovamente: "READY" e "FIGHT".
« **CROSS** » i due avversari devono tassativamente incrociare le loro linee.
« **SHOOT** » il giocatore più alto deve scendere di quota e quello più basso salire
- 3.3.3. In caso di forza maggiore (tempo limitato dall'organizzazione, previsioni del tempo), il giudice capo può decidere di ridurre il tempo di combattimento ad un minimo di tre minuti (passati i quali si procederà con quanto esposto al punto 3.5 denominato "last minute cross-starting").
- 3.4 Il giudice dà il segnale d'inizio urlando: "FIGHT" e da questo segnale è possibile per i partecipanti iniziare gli incroci. Il giocatore che rifiuta il combattimento da parte del suo avversario verrà richiamato al massimo due volte dal giudice. Dopo i due richiami se non ingaggerà combattimento sarà dichiarato perdente.
- 3.5 Passati 4 minuti di combattimento, nel caso in cui non ci fosse vincitore, il giudice ordina di incrociare le linee. L'incrocio delle linee viene deciso dal giudice con un'estrazione a sorte in base alla quale verrà deciso la posizione degli aquiloni. Quando gli aquiloni saranno in posizione i giocatori hanno a disposizione 1 minuto per procedere al combattimento. Il giocatore che fugge alla richiesta in incrocio perde.
- 3.6 Nel caso in cui non ci dovesse ancor essere vincitore dopo questo minuto, gli aquiloni dovranno restare nella loro posizione d'incrocio, l'uno in posizione alta l'altro bassa. Quando il giudice urla: "SHOOT" gli aquiloni devono restare incrociati, quello più in alto scendere e quello più basso salire.
E' tassativo che i due fili mantengano un contatto fino a quando l'uno taglia l'altro
- 3.6.1 Il giocatore che non rispetta questa regola perde.
- 3.6.2 Dopo il comando "SHOOT", l'aquilone non manovrabile perde.
- 3.6.3 Dopo il comando "SHOOT", l'aquilone che viene tagliato o tocca il suolo perde.
- 3.6.4 Se entrambi gli aquiloni vengono tagliati allo stesso tempo il combattimento dovrà essere ripetuto.
- 3.6.5 Il giocatore che rinuncia/fugge all'incrocio ordinato dal giudice perde.
- 3.7 I giocatori possono muoversi all'interno di un raggio di 5 metri intorno alla loro bobina/rocchetto oppure all'internodi un area circolare di 10 metri di diametro disegnata al suolo. In quest'area il giocatore è completamente libero di muoversi.
- 3.8 Una volta cominciato il combattimento il rocchetto e/o l'impronta sul suolo non devono essere rimosse altrimenti il giocatore perde l'incontro.
- 3.9 All'interno della propria area il giocatore può essere aiutato da un proprio collaboratore.
- 3.10 Prima di ogni combattimento il giudice stabilisce una linea immaginaria perpendicolare all'asse del vento più forte. Questa linea può cambiare durante il combattimento a seconda della variabilità delle condizioni del vento. Il giudice dell'incontro deve stazionare nel mezzo di questa linea immaginaria tra i due giocatori mentre il secondo giudice dovrà posizionarsi dietro i giocatori e fuori dall'area di combattimento.
- 3.11 I due concorrenti avranno una distanza a terra di 30/50 metri l'uno dall'altro.



Regole internazionali di combattimento per aquiloni

- 3.12 All'inizio del combattimento la distanza minima, tra il giocatore e il suo aquilone in cielo, è di 100 metri, mentre durante il combattimento potrà essere di 50 metri; qualora la distanza tra il giocatore e il suo aquilone non dovesse essere soddisfacente il giudice può interrompere il combattimento.
- 3.13 L'aquilone che si dovesse incastrare su di un albero o tetto perde. Se questo dovesse accadere ad entrambi gli aquiloni in gara nello stesso momento, il combattimento va ripetuto.
- 3.14 Nel caso in cui i fili dovessero essere aggrovigliati a tal punto da impedirne il taglio durante il combattimento o i 5 minuti concessi, i giocatori dovranno obbligatoriamente recuperare i fili e il primo aquilone che tocca terra sarà perdente, se gli aquiloni cadono contemporaneamente si ripeterà l'incontro.
- 3.15 Durante il combattimento l'aquilone che tocca il suolo perde.
- 3.16 Se gli aquiloni toccano il suolo nello stesso momento il combattimento è da ripetere.
- 3.17 Nel caso in cui sopraggiunga qualche problema il giudice è il solo a poter interrompere il combattimento (non i giocatori) fino a quando desidera o nel caso decida di dar la precedenza ad un altro combattimento. Il giudice dice "BREAK" e comincia nuovamente quando vuole.
- 3.18 Dopo ogni combattimento il vincitore resta alto in cielo cambiando la sua area (lato) per il successivo incontro. Sono concessi 3 minuti a chi voglia cambiare aquilone o apportare modifiche.
- 3.19 Qualora dovessero esserci reclami il giudice capo è il solo a dover esser informato e il solo ad esser in grado di prendere una decisione seguito un generale accordo con gli altri giudici.

RACCOMANDAZIONI

Si consiglia/avvisa fortemente di:

- preparare l'equipaggiamento per tempo in modo da non essere squalificati
- chiedere o aver qualcuno che sia di aiuto per operazioni quali la regolazione dell'aquilone o il recupero del filo.