



REGOLAMENTO INTERNAZIONALE G.S.B.A. DI  
**FULL-CONTACT STICK-FIGHTING**  
(a cura della COMMISSIONE TECNICA AKEA)  
**- RATTAN STICK -**



**“BASTONE SINGOLO”**

**ARTICOLO 1**

---

**RING**

1. Sezione 1  
L'area di competizione non deve essere meno di 5 metri per lato, ma non più di 7.  
I bordi devono essere segnati con nastro adesivo o un similare.  
La superficie deve essere piana e liscia, si potrebbe anche usare un tatami.  
Si può usare più di un ring se il numero di concorrenti lo richiede.
2. Sezione 2  
Il gong deve essere sufficientemente forte per essere sentito da ufficiali di gara e concorrenti.  
In mancanza di suoni forti, si possono usare anche segnali vocali.  
È consigliabile usare suoni diversi per ogni quadrato.

**ARTICOLO 2**

---

**INCONTRO**

1. Sezione 1  
L'incontro si svolge in 3 round di un minuto ciascuno con 30 secondi di riposo.
2. Sezione 2  
Si può colpire qualsiasi parte del corpo al di sopra del ginocchio eccetto i genitali ed il collo.  
Quindi, si comprende i lati e il davanti delle cosce ed il corpo, entrambe le braccia e le mani e le parti laterali, superiori e frontali del casco.  
Colpire la parte dietro di tutto il corpo, è permesso solo quando i 2 concorrenti sono uno di fronte all'altro.  
Non è permesso colpire la nuca vista l'insufficiente imbottitura del casco regolamentare.  
Non è permesso colpire più di 2 volte consecutive lo stesso bersaglio.
3. Sezione 3  
L'incontro comincerà con i concorrenti rivolti all'arbitro a 2-3 metri di distanza l'uno dall'altro.  
I concorrenti dovranno prima rivolgere il consueto saluto prima all'arbitro poi tra di loro. Ogni concorrente può salutare con il proprio stile.  
Dopo il saluto i concorrenti devono prendere la posizione di guardia con i bastoni incrociati.  
L'incontro comincia con il via (fight) dell'arbitro che divide i bastoni.
4. Sezione 4  
Ad ogni stop i concorrenti devono tornare uno di fronte all'altro.  
Al comando dell'arbitro, si salutano e poi salutano lo stesso arbitro, aspettando il risultato.
5. Sezione 5  
Il giudice di tavolo (colui che tiene il tempo) usa la campana o un fischio per segnalare la fine del round; si può anche usare una salvietta e qualcosa del genere da gettare all'interno del quadrato.

6. Sezione 6  
Una tecnica o un colpo che avviene durante il gong, può essere ritenuto valido.
7. Sezione 7  
Qualsiasi azione o colpo avvenuto mentre uno o entrambi i competitori hanno 2 piedi al di fuori del quadrato, verrà giudicato non valido.  
In questo caso i concorrenti devono riprendere la posizione centrale e l'arbitro farà ripartire la gara.
8. Sezione 8  
La tecnica o colpo può essere ritenuto valido anche se il concorrente cade al di fuori del quadrato in seguito all'azione valida.
9. Sezione 9  
L'arbitro fermerà l'incontro quando:
  - a) quando un concorrente esce dal quadrato con entrambi i piedi
  - b) quando il concorrente commette un'azione proibita
  - c) quando il concorrente necessita l'aggiustamento del suo equipaggiamento  
ATTENZIONE:  
Se si necessita di aggiustare l'equipaggiamento, il concorrente deve alzare le braccia ed indietreggiare, ma non deve assolutamente girarsi.  
Se il tempo di aggiustamento diventa lungo, il crono verrà fermato e fatto ripartire al via dell'arbitro.
  - d) quando un concorrente si infortuna
  - e) quando il bastone si rompe o diventa inutilizzabile

### **ARTICOLO 3**

---

#### **COME GIUDICARE UN INCONTRO**

1. Sezione 1  
Un team di 3 giudici decideranno il risultato.  
L'arbitro ha il ruolo di sorvegliare il corretto andamento dell'incontro, ma non ha nessun potere decisionale.  
L'arbitro può usare il suo bastone per regolare lo svolgimento dell'incontro.  
Il giudice di tavolo (che tiene il crono) dirà all'arbitro quando si può iniziare, quando finire e le pause.  
Un supervisore sorveglierà un ring o più ring; quest'ultimo avrà poteri superiori agli arbitri. Il direttore del torneo, sarà l'autorità più alta e con il supervisore hanno l'autorità di fermare qualsiasi incontro in qualsiasi momento ed avranno il potere di sostituire qualsiasi giudice o arbitro se lo ritengono necessario.
2. Sezione 2  
I giudici prenderanno posto subito fuori dal quadrato negli angoli.
3. Sezione 3  
Se si raggiunge il limite di tempo dell'incontro senza che uno dei 2 partecipanti perde per KO tecnico, l'arbitro inviterà gli atleti a posizionarsi fermi al centro del ring (al punto di partenza del combattimento).  
L'arbitro raccoglierà poi i fogli segnapunti dei giudici e verifica che siano stati compilati secondo le regole; se rileva errori in uno dei fogli, lo restituisce al giudice e aspetta la sua correzione.  
L'arbitro consegnerà le schede alla giuria, aspetterà il responso e assegnerà quindi la vittoria.  
Nel frattempo i concorrenti non potranno togliere nessun equipaggiamento all'infuori del casco; questo perché in caso di parità, si potrebbe disputare il quarto round.

#### 4. Sezione 4

Un punteggio di parità sarà dato quando nessuno dei 2 concorrenti è stato in grado di vincere l'incontro secondo le regole del punteggio.

In questo caso il vincitore sarà determinato con un singolo round di un minuto.

#### 5. Sezione 5

E' vietato:

a) Colpire l'avversario quando questo è al suolo, quando sta per rialzarsi, quando è incosciente, quando porge la schiena, quando segnala resa.

b) Spingere o colpire con qualsiasi parte del corpo.

c) Uscire da quadrato di gara intenzionalmente.

d) Aggiustarsi l'equipaggiamento senza il permesso dell'arbitro.

e) Colpire tenendo fermo il bastone dell'avversario.

f) Tenere immobilizzato l'avversario.

g) Colpire l'inguine, il collo, la nuca, al di sotto della coscia.

h) Comportarsi indegnamente causando imbarazzo ad un avversario, ad un ufficiale od al pubblico.

i) Colpire di punyo o con il bastone a 2 mani.

j) Lottare, agganciare, portare leve.

k) Portare chiavi articolari anche durante il disarmo.

l) Proiettare o spazzare.

m) Colpire più di 2 volte consecutive lo stesso bersaglio.

n) Coprire il viso dell'avversario.

o) Rimandare intenzionalmente l'attacco per riposarsi.

p) Rimuovere parti di equipaggiamento all'interno del ring (nella pausa sarà possibile sollevare leggermente il casco per poter bere).

q) Espressioni o frasi inutili, aggressive ed offensive.

r) Non indietreggiare dopo lo stop.

s) Colpire o tentare di colpire dopo lo stop.

t) L'uso di medicinali e sostanze dopanti o droghe.

u) Non difendersi.

v) Tutte le cose pregiudizievoli allo spirito del kali.

#### 6. Sezione 6

Sono permessi tutti i colpi tranne quelli di punta (sia con la punta lunga che con la punta corta); attualmente non abbiamo un equipaggiamento che garantisce la totale protezione dall'infilarsi la punta nella griglia del casco.

In futuro un miglioramento dell'attrezzatura, potrebbe permettere come in passato, l'uso del punyo, spazzate e le spinte.

#### 7. Sezione 7

Un concorrente che fa una scorrettezza, può essere penalizzato con una sottrazione di punti dal foglio e dalla squalifica.

Le infrazioni verranno segnalate in questo modo:

1) Avvertimento verbale (dato in qualsiasi momento).

2) Avvertimento ufficiale (l'arbitro ferma e permette ai giudici di notificare il richiamo).

3) Richiamo ufficiale con sottrazione di un punto (arbitro ferma e fa notificare).

4) Secondo richiamo ufficiale e sottrazione del secondo punto.

5) Richiamo e squalifica.

Nel caso di una infrazione grave, l'arbitro può ignorare i passaggi iniziali e affliggere subito una squalifica.

A seconda della gravità dell'infrazione, la squalifica si può protrarre per 2 anni o più, all'interno degli eventi GSBA.

### SISTEMA DI PUNTEGGIO

#### 1. Sezione 1

Il sistema che si usa per valutare ed assegnare i punti è il seguente:

- a) Quantità dei colpi che arriveranno a segno sul casco, mani, corpo e tutto quello che è permesso colpire.
- b) Potenza di detti colpi.
- c) Valutazione dei colpi che senza protezione sarebbero letali (colpi agli occhi, alla tempia o colpi estremamente potenti nella zona della testa).
- d) Uso delle capacità difensive (bloccare, parare, footwork, bob e schivate).

L'uso delle difese è obbligatorio e viene giudicato molto positivamente.

La mancanza di tali difese può essere sanzionato con la sottrazione di uno e più punti. Il fatto di vestire un'armatura, non è una scusa per prendere colpi a ripetizione tralasciando le difese.

Quando sarà impossibile valutare l'incontro con i parametri sopraccitati perché gli atleti dimostrano un'abilità simile, si dovranno considerare anche questi elementi:

- a) Varietà di obbiettivi.
- b) Varietà di tecniche.
- c) Padronanza dell'azione.
- d) Precisione dei colpi.
- e) La combinazione di azioni difensive e offensive.

#### 2. Sezione 2

Il punteggio sarà assegnato secondo il sistema "ten point must system"

Al vincitore del round verrà sempre assegnato il punteggio 10, mentre il perdente riceve 9 oppure 8 oppure anche 7 in rarissimi casi.

Questa sarà l'assegnazione dei punti: 10-9 per una leggera superiorità del primo concorrente, 10-8 per una netta superiorità del primo concorrente, 10-7 solo in rarissimi casi se il secondo concorrente è completamente inerte in balia del primo.

Ad ogni disarmo subito, verrà sottratto un punto.

Ogni punto sottratto viene dedotto dall'arbitro; i giudici devono sottrarre il punto solo dopo la segnalazione ufficiale dell'arbitro.

#### 3. Sezione 3

Il vincitore verrà giudicato tale, secondo queste condizioni:

##### a) Vittoria ai punti

Al completamento dei 3 round ogni giudice sommerà i punti di ogni round sul proprio foglietto.

Il vincitore sarà quindi quello con il totale di punti più alto.

Il vincitore dell'incontro verrà affermato valutando il confronto tra le schede dei giudici.

Cioè: vittoria-perso-pari

- decisione unanime 3- 0- 0
- decisione di maggioranza 2- 0- 1
- decisione divisa 2- 1- 0
- pareggio di maggioranza 1- 0- 2
- parità 0- 0- 3
- parità 1- 1- 1

##### b) KO tecnico: il ko tecnico viene determinato quando:

1) Un incontro è decisamente unilaterale(schiacciante superiorità).

2) L'arbitro individua un infortunio per il quale ritiene che il concorrente non possa più continuare. Se incerto, può richiedere l'intervento del medico di gara; il medico deciderà se fermare l'incontro o se il concorrente in questione potrà continuare.

c) **Un concorrente si arrende**; per arrendersi deve alzare le mani ed uscire dal contesto senza girarsi, di seguito renderà partecipe l'arbitro delle decisione. L'arbitro assegnerà così la vittoria all'oppositore.

d) **Per disarmo**: se si viene disarmati 3 volte durante l'arco di tutto l'incontro, viene determinato il ko tecnico. In caso di parità dell'incontro sui 3 round, si disputerà il quarto e la somma dei disarmi è da considerare anche nel round supplementare.

e) **Vittoria per squalifica**: se un concorrente verrà squalificato, il suo oppositore verrà automaticamente ritenuto il vincitore. Se i concorrenti, verranno squalificati entrambi e la decisione verrà annunciata dall'arbitro.

Se l'infrazione è grave, il concorrente può essere squalificato anche dalle successive gare GSBA.

f) **Ritardo nel presentarsi**: l'arbitro può dichiarare la vittoria di un concorrente quando questo è presente e pronto nel quadrato e il suo oppositore non si presenta dopo 3 chiamate e quindi circa 1 minuto e mezzo.

Sarà premura di ogni concorrente verificare il momento di inizio del proprio incontro.

L'arbitro può fermare l'incontro anche in seguito ad eventi indipendenti dalla competizione e dai concorrenti; ad esempio la rottura di una delle strutture del palazzetto, un'improvvisa mancanza di illuminazione ecc. Sarà premura dell'organizzazione comunicare la ripesa dell'evento. L'incontro interrotto a questo modo verrà ritenuto nullo.

#### 4. Sezione 4

Il concorrente è considerato atterrato quando qualsiasi parte del corpo, tranne i piedi, tocca in terra.

#### 5. Sezione 5

Se un concorrente riceve un danno fisico in maniera corretta però non può continuare l'incontro, verrà giudicato perdente; se riceve un danno da un'azione scorretta e non può continuare l'incontro, verrà giudicato vincente (e quindi verrà squalificato l'oppositore)

#### 6. Sezione 6

Un concorrente viene considerato disarmato quando:

a) Quando uno dei 2 atleti prende fisicamente il bastone all'altro con una tecnica pulita.

La tecnica di disarmo non deve durare più di 2 secondi e non deve portare in leva le articolazioni del ricevente.

b) Quando il bastone cade accidentalmente e tocca in terra.

Se il bastone viene perso, ma recuperato velocemente prima che tocchi il suolo, non è disarmo.

L'arbitro comunica ai giudici quando il disarmo è valido.

In caso di disarmo, l'arbitro ferma l'incontro, assegna il punto, recupera il bastone e lo restituisce al disarmato in modo che possa riprendere il combattimento.

#### 7. Sezione 7

Il pareggio sarà assegnato quando nessuno dei 2 concorrenti verrà valutato da almeno 2 dei foglietti dei giudici, si disputerà il 4 round e il vincitore di questi extra round sarà il vincitore di tutto l'incontro. (Il punteggio dei tre precedenti round, verrà ignorato, tranne i disarmi e i richiami ufficiali). Al quarto round, il giudice deve comunque aggiudicare la vittoria.

Il 10-10 non è più permesso.

La vittoria verrà assegnata con le mani rivolte verso un concorrente ed a occhi chiusi.

## ARTICOLO 5

---

### EQUIPAGGIAMENTO

#### 1. Sezione 1

Ogni concorrente deve usare un equipaggiamento approvato dal consiglio direttivo: equipaggiamento GSBA.

Si può usare anche un'attrezzatura equivalente, se viene approvata dal direttore del torneo.

Ogni atleta sarà obbligato a indossare un casco GSBA e una casacca GSBA, guanti protettivi GSBA o da hockey o da lacrosse o un similare, una conchiglia (solo per i maschi) e un paraseno in plastica (per le femmine). Sono consigliati anche dei paragomiti e paraginocchia così come dei paracoscia e paravambraccia sottili e morbidi, bite (paradenti).

Si può combattere sia con le scarpe da ginnastica che scalzi.

#### 2. Sezione 2

I bastoni dovranno seguire queste specifiche:

a) non dovrà essere più lungo di 70 centimetri

b) non dovrà essere più di 2,6 cm di diametro

c) non dovrà pesare più di 200 grammi (2 ettogrammi)

Gli organizzatori del torneo forniranno i bastoni ufficiali

#### 3. Sezione 3

Gli atleti si dovranno presentare puliti, con indumenti idonei alla competizione.

Gli atleti dovranno avere le unghie delle mani e dei piedi (se scalzi) corte e non potranno indossare anelli, collane, braccialetti e qualsiasi altro accessorio estraneo alla competizione.

Sono consigliati i capelli corti, nel caso contrario, i capelli dovranno essere ben legati in modo da non infastidire la visuale dell'atleta.

Se i capelli si spostano nel casco ostruendo la visuale, sarà compito del secondo rimetterli a posto. Problemi ripetuti a causa di questi inconvenienti, verranno seguiti da un richiamo dell'arbitro e da una sottrazione di un punto.

## ARTICOLO 6

---

### COME STRUTTURARE LA COMPETIZIONE

#### 1. Sezione 1

Il torneo è diviso in categorie di peso.

#### 2. Sezione 2

Ogni concorrente può partecipare solo ad una categoria di bastone singolo, una sola di bastone doppio e una sola di categoria a squadre.

E' permesso combattere di una categoria al di sopra del proprio peso ma mai al di sotto.

Per ogni categoria sono permessi solo 2 atleti per ogni paese ( un terzo è possibile solo se questo è il campione in carica e deve difendere il titolo).

Una eccezione è stata fatta per il campionato europeo: sono qui permessi 3 atleti per ogni categoria per ovviare alla riduzione di categorie adottata da GSBA Europa; in questo caso il detentore del titolo non verrà preso in considerazione: saranno max 3 atleti comunque.

#### 3. Sezione 3

La divisione delle categorie è di responsabilità del direttore del torneo o da terzi incaricati da lui stesso. Questo può avvenire per sorteggio o per selezione a caso o qualsiasi altro metodo consono all'evento. Si farà in modo che i concorrenti della stessa nazione non si incontrino alle prime eliminatorie.