



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



Valutazioni Generali:

Le regole possono essere applicate da tutti. Questo fa sì che l'addestramento e le competizioni siano aperte a "tutti gli stili" così come a "nessuno stile".

In questo regolamento, i match sono interrotti e valutati come "mini scontri" o "ingaggi" individuali. Ogni giudice terrà il punteggio di quanti ingaggi verranno vinti da ogni combattente. È più semplice per la maggior parte delle persone valutare i piccoli scambi piuttosto che valutare un match continuo. Questo genere di punteggio può anche fare piccole interruzioni nello scontro. Alla fine dell'incontro, in base alle sue valutazioni, ogni giudice sommerà il numero degli ingaggi che ogni combattente ha vinto, determinando il risultato finale dal suo punto di vista.

Le seguenti regole sono state disegnate per essere facilmente pensate, promosse e capite dai partecipanti. Sono basate specificamente sull'uso del bastone come arma di impatto e non sono state adattate per rappresentare il bastone come lama. Così come la partecipazione non è ristretta ad alcuna arte marziale; non ci sono favoritismi o esclusioni, perché l'unica considerazione è l'ammontare del "probabile danno" causato.

Il "probabile danno" è considerato non in base allo stile ad alla tecnica ma solo in "quanta potenza va sul punto di impatto e quanto questo è vulnerabile".

Questo metodo è tanto realistico quanto un combattimento con i bastoni veri.

Le regole tengono in considerazione che gli scontri potrebbero finire per un soffio, ma che nella maggior parte dei combattimenti non succederà. Persino dopo un forte contatto il combattente può continuare per un breve periodo e provocare all'avversario un danno ancora più intenso e vincere di conseguenza il combattimento.

I più grandi cambiamenti richiedono compromessi per la sicurezza. Questi compromessi a volte fanno apparire lo sport irrealistico. Cose come limitazione alle tecniche o forzare gli atleti a fare qualcosa di "significativo" che non avrebbero fatto se lo scontro fosse stato uno scontro reale.

Le seguenti regole sono esaltanti per i partecipanti, sono veloci. Sono esaltanti per gli spettatori. I criteri dei punteggi sono facili da spiegare, capibili e facilmente applicabili.

A causa della natura dell'equipaggiamento utilizzato, il raggio delle tecniche e gli obiettivi che questo equipaggiamento di sicurezza consente, le regole non sono basate su cosa una persona "avrebbe fatto", "era abbastanza vicino per fare" o "avrebbe fatto se fosse stato uno scontro vero", "avrebbe potuto fare.." ecc..

I combattenti devono far vedere cosa sono capaci di fare, semplicemente dimostrandolo.

È richiesto un minor equipaggiamento per allenarsi ed apprendere. Più protezioni possono essere richieste ed autorizzate nelle divisioni più giovani, ma l'obiettivo di queste competizioni è di avere "una riduzione del dolore e dell'impatto" per assicurare la sicurezza contro infortuni, ma avere un impatto tale da far sì che le persone non vogliano stare fermi ad assorbire il colpo, così da evitare di danneggiare se stesse.

MODALITÀ GENERALI DELLA COMPETIZIONE.

- A.** Il giudizio degli incontri si basa sulla valutazione del “**maggior danno**”, in funzione del punto colpito, della tipologia del colpo e della potenza di quest’ultimo, nel momento in cui si configura un “ingaggio”.
- B.** Per “**INGAGGIO**” si intende il momento in cui uno dei due contendenti (ma non si esclude il caso della concomitanza) sferra un attacco che possa di per sé creare un danno tale da essere in grado di “stordire” o addirittura creare un “knock-out” al proprio avversario. L’ingaggio verrà segnalato dall’Arbitro Centrale, a suo insindacabile giudizio, nel momento in cui alzerà il bastone, puntandolo verso l’alto; da quel momento conterà 3 secondi, nell’arco dei quali i contendenti si porteranno reciprocamente dei colpi, con l’obiettivo di consolidare il vantaggio acquisito o ribaltare la situazione. L’ingaggio verrà interrotto al fischio dell’Arbitro Centrale. Questo nel caso in cui il primo colpo, che ha dato il via all’ingaggio fosse stato in grado di “stordire” o creare un danno importante in un confronto reale. Se l’ingaggio fosse stato, invece, chiamato per un colpo in grado da configurare un “knock-out”, l’Arbitro Centrale, alzerà il bastone e fischierà nello stesso tempo, configurando, di conseguenza direttamente la vittoria del singolo ingaggio all’atleta che ha portato il colpo.
- C.** Gli ingaggi verranno chiamati esclusivamente nei seguenti casi:
- 1. STORDIMENTO:**
I colpi devono avere una potenza tale da poter disorientare momentaneamente l’avversario o creare un danno da mettere questi in difficoltà in uno scontro reale. La valutazione si baserà sulla tipologia del colpo portato e l’area colpita (valutazioni riportate in seguito). In questo caso l’ingaggio o mini-fight avrà una durata di 3 secondi, fino al fischio dell’Arbitro Centrale.
 - 2. KNOCK-OUT:**
Nel caso in cui dovesse essere portato in punti sensibili (vedi in seguito) e con tale potenza da poter configurare un fuori combattimento in uno scontro reale. In questo caso l’Arbitro Centrale, fermerà direttamente l’ingaggio, assegnandolo all’atleta autore del colpo.
 - 3. GIUDIZIO:**
 - L’**Arbitro Centrale** ha il compito di gestire il combattimento e verificare che vengano rispettate tutte le regole, chiamare l’inizio e la fine degli ingaggi, ma **NON** può assegnare punteggi o indicare il vincitore di quest’ultimi; tranne nel caso di un Knock-out.
 - I **Giudici** di sedia, hanno il compito di coadiuvare l’Arbitro Centrale nel verificare che l’incontro si svolga nel rispetto di tutte le regole e assegnare la vittoria dei singoli ingaggi; riportare sul proprio format di gara quanto viene chiamato dall’Arbitro Centrale (penalità o disarmi) e assegnare la vittoria dei singoli ingaggi, questi **ESCLUSIVAMENTE** quando vengono segnalati dall’Arbitro Centrale.
- D.** Ogni ring vede impegnate le seguenti figure:
- ✓ n° 1 Arbitro Centrale con potere di valutazione dei colpi utili all’ingaggio
 - ✓ n° 3 Giudici di sedia, con potere decisionale su chi assegnare la vittoria dell’ingaggio
 - ✓ n° 1 Giudice di sedia con il compito di controllare il tempo di gara

D. L'arbitro centrale è l'unico ufficiale di gara abilitato a interrompere l'incontro e a determinare con il proprio giudizio l'assegnazione o meno di un punto, un richiamo, una penalità o l'espulsione.

F. I giudici hanno il dovere di segnalare:

- ✓ colpi ai bersagli validi (di significativa potenza)
- ✓ uscite (battere con la bandiera sul lato dove è avvenuta l'uscita)
- ✓ gravi scorrettezze (agitare la bandiera o il braccio in aria con movimenti circolari)

DURATA degli INCONTRI e PUNTEGGIO

Bastone singolo e Mixed Weapons:

La durata dell'incontro si svolge su 1 round; la durata del round è di 2 minuti effettivi senza pausa. I punti totali per ciascun round sono illimitati. In caso di parità si farà ancora 1 round con la regola del GOLDEN MATCH. In assenza del Golden Match l'incontro verrà giudicato con il sistema di valutazione internazionale.

BERSAGLI VALIDI

I bersagli validi, in ordine di importanza di danno potenziale, sono:

- ✓ **testa e genitali***
- ✓ **mano-gomito e piede-ginocchio**
- ✓ **spalle, costole, cosce**
- ✓ **tronco e bacino**

*** attenzione: nei Tornei in Italia, i colpi volontariamente portati ai genitali verranno considerate "azione scorrette" e quindi richiamate.**

E' vietato colpire:

- ✓ **La nuca.**
- ✓ **Il collo/gola (dalla linea del seno alla gola)**
- ✓ **Spina dorsale**

Si può afferrare il bastone in un tempo massimo di 2 secondi per poter tentare un disarmo.

PRECISAZIONI

A. USCITE (per azione di combattimento, NON per spinte) o azioni scorrette:

- ✓ 1° richiamo : avviso
- ✓ 2° richiamo : meno 1 punto
- ✓ 3° richiamo : meno 2 punti
- ✓ 4° richiamo : squalifica

Nel caso di una infrazione grave, l'arbitro può ignorare i passaggi iniziali e infliggere subito una squalifica. A seconda della gravità dell'infrazione, la squalifica si può protendere per 2 anni o più, all'interno degli eventi GSBA.

B. DISARMI o perdite del bastone (anche involontarie) verranno assegnati in positivo quindi nelle caselle relative agli ingaggi, al proprio avversario. Il disarmo determina dunque un punto a chi lo effettua (non in negativo a chi lo subisce).

ATTENZIONE

- Tutti i punti totalizzati (compresi anche i disarmi) si sommeranno (verranno segnati nella colonna punti)
- Tutti i richiami assegnati vengono letti "in negativo", ovvero verranno riportati nelle caselle delle penalità di chi le ha commesse.
- Tutti gli ingaggi ritenuti "pari", verranno riportati nelle rispettive caselle di ciascun atleta e si sommeranno.
- La somma dei punti totalizzati meno la somma dei pareggi e delle penalità, andrà a determinare la vittoria dell'incontro a giudizio di ciascun Giudice.

E' ASSOLUTAMENTE VIETATO:

- **Tirare calci, pugni, ginocchiate, gomitate, lottare e proiettare**
- **Proseguire nell'azione di disarmo (tempo limite 2 secondi) o del colpire oltre lo stop dell'arbitro**
- **Trattenere il bastone dell'avversario e colpire oltre la durata dei 2 secondi**
- **Colpire con la punta del bastone dalla linea del seno alla gola**
- **Colpire il fondo del bastone**
- **Impugnare il bastone a 2 mani sia per parare che per colpire**
- **Colpire la colonna vertebrale**

Chi fa il coach NON può arbitrare un incontro in cui compete un proprio atleta.

Tutti gli atleti e i coach sono invitati alla massima sportività e ad evitare qualsiasi commento o rimostranza durante l'incontro con arbitri e giudici di gara.

CONSIDERAZIONI GENERALI

Materiale:

1. **Bastoni imbottiti approvati.** Originali 24" "action flex" o equivalente per bambini bastoni Action flex "H.I.T." o equivalente per divisioni adulte. 28" per adulti, 24" per divisioni giovani (in base all'altezza)
2. **Protezioni imbottite per la testa.** Foam Karate Headgear con copertura scudo viso per prevenire il contatto. La visiera piena, plastica o plexiglass, offre la migliore protezione ed allo stesso tempo causeranno un minor danno ai bastoni imbottiti poiché non impatteranno con alcun tipo di griglia.
3. **Protezioni per gola e collo tipo "hockey"**
4. **Paradenti**
5. **Conchiglie**, maschili/femminili, (colpi all'inguine, sia di taglio che di punta, sono permessi)
6. **Protezioni leggere per il seno per le donne.**
7. **Scarpe da tennis** (i colpi ai piedi sono autorizzati)
Si consiglia di implementare per le classi o le divisioni più piccole:
8. **Protezioni leggere per le mani** (guanti simili a "stinger" "TKD")
9. **Protezioni per le braccia**, gomitiere simili all'armatura marziale
10. **Protezione leggera per il petto**, simile a quelle usate per l'addestramento "Soft Air"

Attenzione: tutte le protezioni dovranno essere della misura adeguata.

Combattimento a terra:

Se uno o i due combattenti vanno a terra con un ginocchio, ambedue le ginocchia, ecc.. lo scontro continuerà fino a quando ci sarà una azione che continua. Se tutti e due i combattenti falliscono l'azione, l'arbitro farà tornare in piedi gli atleti e farà proseguire l'azione.

Nota: l'arbitro può fermare qualsiasi azione in qualsiasi momento se pensa che ci possano essere conseguenze sulla sicurezza.

Disarmo:

Una persona può essere disarmata in queste maniere:

1. Uno strattone immediato che gli faccia perdere l'arma dalle mani
2. Un colpo alle mani o alle braccia (o qualsiasi altra area) che causi la perdita di aderenza del bastone
3. Perdere da solo la presa e lasciar cadere il bastone

Considerazioni sulla potenza:

Se un bastone segue una traiettoria circolare, la punta si muove più velocemente, risultando così con una velocità maggiore ed una conseguente maggiore forza di impatto. Parlando in generale, i colpi con l'estremità del bastone dovrebbero imprimere una maggiore danno rispetto ai colpi portati con la parte centrale del bastone.

Considerazioni dell'arbitro:

Considerando il fatto che la maggior parte dei combattimenti non finirà con un solo colpo, l'incontro potrà continuare fino a che l'arbitro o un giudice chiamano per un punteggio.

Se c'è una lesione stordente ma chi riceve fallisce nell'immediato contrasto, allora l'incontro finirà e verrà dato un punteggio di conseguenza.

Se il combattente contrasterà attaccando immediatamente, lo scontro continuerà, in questa maniera, agli sfidanti sarà data la chance di contrastare un attacco come in uno scontro reale.

In caso di un reciproco, effettivo e simultaneo attacco di ambedue gli avversari, lo scontro potrebbe essere visto come un pareggio.

Punteggio:

Ad ogni scontro, quando viene chiamato punto, il giudice potrà usare tre differenti valutazioni:

1. rosso vince lo scontro
2. blu vince lo scontro
3. parità – né rosso né blu vincono lo scontro

Valore di uno scontro:

Un combattente riceverà un punto per ogni scontro vinto

Vincere uno scontro:

Quando uno scontro è chiamato ad essere giudicato, il vincitore dell'ingaggio sarà determinato da quale combattente abbia inflitto il miglior danno potenziale al proprio avversario.

Scontro finito in parità:

Quando nessun combattente infligge un danno maggiore al proprio avversario l'incontro sarà giudicato pari.

Disarmo:

Quando un combattente è legalmente disarmato, il suo avversario riceve un punto. È possibile per un combattente che ha appena subito il disarmo vincere lo scontro nel caso in cui immediatamente prima del disarmo abbia inflitto un colpo "determinante".

Per tutto quanto qui non specificato, leggere il regolamento completo internazionale GSBA di Full-Contact Stick-Fighting oppure contattare la Direzione GSBA/Akea:

gsba.italia@akea.it - www.akea.it - info@akea.it