



WEAPONS FIGHTING

LUOGO DI GARA

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata di 8 metri di lato. Potrà essere ridotto a 6 metri di lato per cause di forza maggiore (per esempio, l'eccessivo numero di partecipanti). In questo caso, il Commissario di Riunione deciderà in merito. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita di legno o materiale plastico o gommoso, non delimitata da corde.

ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI

- Gli atleti di Weapons Fighting dovranno presentarsi alle gare federali muniti di karategi bianco, nero o spezzato nei due colori. Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (potrà essere gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). La cintura dovrà essere correttamente annodata e sufficientemente lunga da fare due volte il giro della vita. La giacca del kimono può portare il nome del club o dello sponsor del club. La divisa dell'atleta può avere scritte pubblicitarie, purchè non superino i 10 cm. di diametro. Il kimono dovrà essere pulito, non scucito e non strappato.
- Gli atleti Junior e Senior hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando il caschetto protettivo che potrà essere integrale (con griglia di materiale plastico o plexiglas) o aperto (in questo caso è obbligatorio l'uso del paradenti). Sono obbligatori altresì guantini protettivi tipo kumite nei colori rossi o blu. Sono facoltativi, a discrezione dell'atleta o del suo coach l'utilizzo di paratibia, para-avambraccio e corpetto.
- E' fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, ecc.) che possano causare ferite a sè o all'avversario.
- Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le protezioni citate avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo, se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia e si scambieranno il saluto inchinandosi leggermente uno verso l'altro. Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale di: "Combattere!". Per le gare a squadre, le squadre si salutano in modo analogo e all'unisono. Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, gli atleti dovranno ritornare nella posizione originale di partenza, si scambieranno nuovamente il saluto e quindi, dopo la proclamazione del verdetto, lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Nella gara di Weapons Fighting vince l'atleta che totalizza per primo 10 punti oppure al termine della ripresa ha più punti dell'avversario.
- Nella gara con formula "Touch Team" vince la squadra che totalizza per prima 20 punti oppure al termine della ripresa ha più punti della squadra avversaria.
- Nella gara a squadre vince la squadra che totalizza più punti al termine delle diverse riprese, non c'è quindi il limite di 10 o 20 punti.

FORMULA DI GARA

Le gare di Weapons Fighting possono essere:

- Individuali
- A squadre di due atleti
- A squadre di tre atleti
- Touch team (due atleti che si danno il cambio anche durante l'incontro)

ARMI

Nelle gare di Weapons Fighting si possono utilizzare le seguenti armi:

- Bo
- Bokken
- Nunchaku (singolo o in coppia)
- Timbei
- Sinawali (singolo o in coppia)

Tutte le armi devono essere in materiale plastico leggero ricoperte di un strato spesso di gomma piuma. Le punte devono essere arrotondate ed imbottite. Non ci deve essere nessuna parte metallica (rinforzi, catene) tutte le sporgenze devono essere smussate, arrotondate ed imbottite.

TECNICHE VALIDE

- Le tecniche e le azioni di combattimento devono rispettare lo stile e il maneggio proprio dell'arma utilizzata. Si può colpire con tutta la parte dell'arma ricoperta da imbottitura. È vietato quindi colpire con l'impugnatura o con le parti non ricoperte da materiale protettivo.
- Sono ammessi tutti i colpi di percossa e di taglio su tutti i bersagli validi. Sono altresì ammessi i colpi di punta ma esclusivamente al corpo (assolutamente vietate le stoccate al viso)
- La scelta dell'arma è a discrezione dell'atleta che potrà decidere all'inizio dell'incontro quale arma utilizzare indipendentemente dalla scelta dell'avversario. Nel caso di più riprese o di incontri successivi l'atleta potrà utilizzare la stessa arma o cambiarla a sua discrezione.
- Nelle gare a squadra gli atleti possono indifferentemente utilizzare la stessa arma o armi diverse per ogni atleta.

PUNTEGGI

Nella gara di Weapons Fighting si può attaccare la parte frontale e laterale del tronco, il viso (compresa la nuca e la sommità del capo), le braccia (ad esclusione di avambracci e mani) e le gambe (ad esclusione dei piedi). I colpi vanno portati esclusivamente con le armi, sono vietati colpi con le altre parti del corpo

- Ogni colpo che tocchi le braccia o le gambe vale 1 PUNTO
- Ogni colpo che tocchi il tronco vale 2 PUNTI
- Ogni colpo che tocchi il viso, il capo o la nuca vale 3 PUNTI

I colpi si possono portare mantenendo entrambi i piedi al suolo, in salto, o portando un ginocchio a terra.

Non è valido trattenere l'avversario per la manica della giacca o afferrandogli una gamba e colpirlo.

Non è valido spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento.

Non è altresì valido lasciare cadere l'arma, lanciarla, lasciare con una mano un'arma a due mani (bo e bokken), utilizzare un'arma non in modo appropriato (es. tenere il bastone all'estremità inferiore con entrambe le mani o una sola), per le armi ad una mano (nunchaku e sinawali singolo) è permesso il cambio di mano.

È inoltre permesso effettuare cambi di impugnatura qualora l'arma e lo stile lo permettano.

TEMPO DI GARA

- Il tempo di gara viene fissato precedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Commissario di Riunione. Essa può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è una ripresa da 2 minuti, una ripresa da 3 minuti, oppure 2-3 riprese da 2 minuti ciascuna, con un intervallo di 1 minuto.
- Nelle gare di touch team il tempo è fissato in una ripresa da 4 minuti
- Nelle gare a squadra due riprese da 2 minuti (squadre da due atleti) o tre riprese da tre minuti (squadre da tre atleti)
- Se due atleti terminano l'incontro in parità nel corso di un torneo, verrà effettuato un tempo supplementare di 1 minuto. Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, vincerà l'atleta che metterà a segno il primo punto valido nel prolungamento successivo (sudden death).
- Quando il tempo stabilito è terminato, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto ecc.).
- Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida. Nel caso di lancio di un sacchetto di fine incontro, farà fede il comando di "stop" dato dall'arbitro centrale. In altre parole, la tecnica è valida se è stata lanciata contemporaneamente allo stop dell'arbitro centrale.
- Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.
- Sarà giudicata valida quella tecnica messa a segno su di un atleta che ha un solo piede all'esterno del quadrato (ma l'altro ancora all'interno).
- Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

GIUDIZIO DELLA GARA

Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello.

La gara di Kombat Kobudo sarà diretta da tre ufficiali di gara : uno centrale e due giudici di linea che si posizioneranno a triangolo sul perimetro del quadrato, ma mai all'interno o troppo vicino agli atleti.

Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione a condurre l'incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.).

Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici potranno muoversi in sintonia con lui entro il quadrato e amministrerà lo svolgimento ed il giudizio del combattimento.

I giudici assisteranno l'arbitro indicandogli prontamente tutte le azioni valide dei due combattenti estendendo prontamente il braccio e indicando con l'indice della mano l'atleta di cui hanno visto una tecnica andare a segno. Ritireranno il braccio esteso, solo dopo che l'arbitro centrale avrà preso l'adeguata decisione.

Nel caso un giudice abbia visto l'azione e non la ritenga valida ai fini del punteggio, dovrà sovrapporre più volte le mani per indicare all'arbitro centrale di aver visto, ma che per lui non era punto.

Nel caso in cui un giudice non abbia effettivamente visto nulla, dovrà portarsi simbolicamente le mani a coprire gli occhi. Da ciò, l'arbitro centrale comprenderà di non poter contare sul giudizio di quel giudice.

L'incontro di Weapons Fighting è diretto a maggioranza semplice: se due giudici su tre sono d'accordo sull'assegnazione di un punto, l'arbitro centrale "deve" assegnare quel punto. Per assegnare il punto è necessario che vi siano due giudici d'accordo: nel caso in cui due giudici segnalino di non avere visto la tecnica e un terzo giudice invece segnali punto, il punto non deve essere assegnato (questo perchè non c'è maggioranza di due su tre per assegnare il punto).

L'arbitro centrale arresta il combattimento con la parola "stop!", ogni volta che uno dei due contendenti è andato a segno con una tecnica regolare.

Confortato dal parere dei giudici, farà tornare i due atleti al posto di partenza. Si porrà in posizione eretta a gambe unite e punte divaricate di fronte al tavolo della Giuria e a voce alta assegnerà il punto messo a segno aiutando la parola con il gesto della mano, assicurandosi che il segnapunti lo abbia annotato sull'apposito e visibile segnapunti. L'arbitro centrale e i giudici di linea devono attribuire i punti in base alla prima tecnica portata a segno da un atleta e non conteggiare le successive.

Al segnale (acustico e non) di fine combattimento, l'arbitro centrale fermerà l'incontro con il comando "stop!", chiamerà gli atleti vicino a sè, li afferrerà per i polsi, attenderà che al tavolo gli venga annunciato il vincitore insieme al punteggio totalizzato e infine alzerà il braccio di questi, pronunciando la parola "VINCE!". Egli farà eseguire il saluto agli atleti prima di autorizzarli ad uscire dal quadrato di gara

L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti.

Ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un contendente, deve intervenire per reprimerla richiamando il colpevole a parole oppure comminandogli un "richiamo ufficiale". Nel caso la scorrettezza fosse grave, dovrà consultarsi con i due colleghi. Esprimendosi a maggioranza semplice, potrà squalificare il colpevole. L'arbitro ha altresì l'autorizzazione ad arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà di squalificare l'atleta.

L'arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro chiamando e segnalando "TEMPO!" quando:

- un atleta è a terra ferito oppure è colto da malore;
- quando l'area di gara sia troppo bagnata;
- quando un combattente esce dall'area di gara volontariamente (basta che questi abbia 1 piede al di fuori del quadrato);
- quando a un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme;

- quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione.

In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti. Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara. Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici e deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta. Quando un atleta è impossibilitato a riprendere l'incontro dopo aver subito un incidente e gli arbitri hanno nel frattempo squalificato l'avversario, questi non potrà comunque proseguire nel torneo.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato con una qualunque parte del corpo (piede) che tocchi il pavimento in modo VOLONTARIO, le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria. Alla prima uscita vi sarà un richiamo, alla seconda uscita "richiamo ufficiale", alla terza uscita si è penalizzati di 1 PUNTO. Alla quarta uscita si è squalificati.

Se l'atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario o da una sua tecnica, non è considerata uscita. Se un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale), non viene considerata uscita (poichè è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento).

Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro. In caso di incontro a squadre quando un atleta viene squalificato, la sua squadra verrà penalizzata di 5 punti.

N.B. Quando un qualunque incontro termini in parità (indipendentemente dalla formula di gara - 1 o 2 riprese -) occorrerà prolungare l'incontro di 1 minuto.

Si farà recuperare gli atleti 1 minuto e quindi si passerà alla disputa di un tempo supplementare.

Se al termine di questo tempo supplementare gli atleti saranno ancora in parità di punti, si procederà alla "sudden death", ossia si prolungherà ancora l'incontro di tutto il tempo necessario perchè uno dei contendenti metta a segno la prima tecnica utile.

AZIONI PROIBITE

Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- colpire, senza controllo alcuno
- attaccare con altre parti del corpo
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- colpire la gola
- attaccare la zona genitale
- gridare senza ragione o fare gesti irrispettosi verso l'avversario o gli arbitri;
- afferrare e trattenere l'avversario;
- venire meno in qualunque momento all'etica sportiva;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- uscire deliberatamente dal luogo di gara(1^ uscita richiamo, 2^ uscita richiamo ufficiale, 3^ uscita meno 1 punto, 4^ uscita squalifica);
- di sciogliere, riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale ;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- buttarsi a terra o cadere per evitare l'attacco avversario;
- lanciare tecniche cieche
- cercare di influenzare gli arbitri auto-segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri.
- Colpire con stoccate il viso dell'avversario

GIUDIZI DI UNA TECNICA VALIDA

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Kombat Kobudo quando:

- è lanciata con forma corretta;
- è corretta nella distanza;
- è dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
- è controllata a bersaglio;
- è in equilibrio (cioè l'atleta non cade nè durante nè dopo la tecnica);

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, l'arbitro può far continuare l'incontro, oppure, dopo aver fermato l'incontro, dichiarare "non sufficiente" e far riprendere l'incontro con la parola "Combattere!".

N.B. Perchè una tecnica possa venire assegnata deve contenere i requisiti di potenza, velocità, equilibrio, controllo del contatto già altrove puntualizzati. Inoltre in nessun modo può essere assegnata una tecnica "cieca".

Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a sé l'altro contendente proclamandolo "Vincitore per abbandono dell'avversario".

CATEGORIE DI GARA

Formula open senza distinzione di cintura:

Bambini: dagli 8 ai 12 anni compiuti

Junior: dai 13 ai 17 anni compiuti

Senior: dai 18 ai 35 anni compiuti

Master: oltre i 35 anni