

REGOLAMENTO GARA

POINT COMBAT ARMATO

Regole Generali

LA SUPERFICIE DI GARA

IL QUADRATO DI GARA.



La superficie di gara deve essere piana, uniforme e priva di irregolarità. Deve avere dimensioni minime 6x6 mt e uno spessore non inferiore ai 2cm, realizzata mediante materassini modulari ad incastro, saldamente uniti tra di loro.

IL CRONOMETRO



Un cronometro per ogni tavolo di giuria.

IL SEGNALE SONORO



Un segnale sonoro (Gong, Campana, Fischietto o spugna)

IL TAVOLO DI GIURIA



Un tavolo con 3 sedie per ogni quadrato di gara

LA TENUTA

LA DIVISA

L'atleta deve indossare la divisa, secondo le norme dello stile di appartenenza.

Non sono ammessi abbigliamento non conformi all'etica dell'arte marziale. Sono vietate le scarpe ed i calzoncini corti.

LA CINTURA

L'atleta, prima di salire sul quadrato di gara, deve indossare la fascia di riconoscimento (rossa o azzurra) fornita dall'organizzazione.

La fascia, consegnata dal tavolo di giuria, sostituisce eventuali elementi personali di identificazione e deve essere mantenuta per l'intera durata dell'incontro.

PROTEZIONI E IGIENE PERSONALE

L'ATLETA DEVE INDOSSARE:

- La conchiglia maschile, la conchiglia femminile e il paraseno se donna: entrambi da mettere obbligatoriamente sotto la divisa.
- Il Corpetto è obbligatorio per gli atleti dagli 8 ai 13 anni; è facoltativo per i ragazzi dai 14 ai 17 anni previa firma del modulo di scarico di responsabilità ed è facoltativo per gli adulti. (da indossare sopra la divisa)
- Il paradenti.
- Il paratibie e calzari, (devono coprire perfettamente tutto il piede comprese le dita).
- Guantoni Aperti 6/8/10oz con imbottitura antishock
- Para Avanbraccio (Facoltativo)
- Il casco con grata o visiera in plexiglass

ATTENZIONE

**LE PROTEZIONI SONO INDIVIDUALI E
DEVONO RISPETTARE LA
CORPORATURA DELL'ATLETA**

LE UNGHIE E I CAPELLI

Le unghie devono essere corte e pulite, i capelli lunghi devono essere raccolti.

GLI OCCHIALI E LE LENTI A CONTATTO

Gli occhiali sono vietati. È possibile usare occhiali speciali, obbligatoriamente sotto il caschetto con grata di protezione. (Richiesto certificato medico specialistico)

GLI OGGETTI PERSONALI PERICOLOSI

L'atleta prima del combattimento deve togliere tutti gli oggetti personali, metallici (catenine, anelli, bracciali, orecchini, piercing, ecc.).

Gli oggetti non metallici (braccialetti ecc.) possono essere fermati coprendoli con nastro adesivo.

LA VISITA MEDICA



L'insegnante/responsabile del gruppo garantisce tramite liberatoria che i propri atleti siano in possesso del certificato di visita medica sportiva idoneo (non agonistico fino ai 10 anni, agonistico dai 10 anni).

Pena l'esclusione dalle competizioni.

LE ISCRIZIONI



L'atleta per poter partecipare alle competizioni deve essere in regola con l'assicurazione e conseguentemente con l'iscrizione al proprio ente sportivo, pena l'esclusione dalle competizioni.

L'atleta deve effettuare la propria iscrizione tramite il portale online messo a disposizione dagli organizzatori e l'iscrizione dovrà essere compilata in tutte le sue parti, iscrivendosi ad un massimo di **3 Gare**.

Si ricorda che per gli atleti minori l'iscrizione deve essere effettuata esclusivamente dai genitori.

Le iscrizioni si chiuderanno 10 giorni prima della competizione e in caso di ritardo non si potranno accettare le nuove iscrizioni.

LE AMMISSIONI AL QUADRATO DI GARA

Gli atleti per poter essere ammessi al quadrato di gara devono avere rispettato tutte le indicazioni sopra riportate

NB: L'atleta che gareggia senza rispettare le norme del regolamento, verrà penalizzato o non ammesso.

ISCRIZIONI E AMMISSIONI ALLA COMPETIZIONE

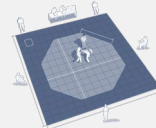
LE CONDIZIONI PER L'AVVIO DELL'INCONTRO

LA SQUADRA DI SOCCORSO



La squadra di soccorso è composta da un medico e dal personale paramedico con un'auto-ambulanza.

(La presenza del medico è a discrezione dell'organizzatore della gara in base alla tipologia dell'evento organizzato)



LA ZONA DEI COMBATTIMENTI

Nella zona che circonda il quadrato di gara, larga circa 3 mt., possono entrare esclusivamente la commissione arbitrale, gli ufficiali di gara, il coach dell'atleta che sta combattendo e la squadra di soccorso. Tutti gli estranei alla competizione dovranno restarne fuori.

L'EQUIPE ARBITRALE

Devono essere presenti per ogni quadrato di gara un numero sufficiente di arbitri e assistenti arbitrali.

ATTENZIONE

LE PROTEZIONI SONO INDIVIDUALI E NON SONO FORNITE DALL'ORGANIZZAZIONE DELL'EVENTO

GLI ACCOMPAGNATORI (COACH)



In tutti i tipi di competizione gli atleti possono essere assistiti da un accompagnatore/coach il quale si collocherà sul corrispondente lato del quadrato di gara. Il coach può consigliare il proprio atleta, evitando però di disturbare la competizione, durante il combattimento è fatto "divieto assoluto" di gridare.

In questi casi l'arbitro centrale potrà sanzionare l'atleta (allontanamento o squalifica).

Il Coach che partecipa anche come atleta alla competizione non può bloccare un altro quadrato perché è impegnato a fare il Coach.

Alla 4° chiamata sarà automaticamente squalificato



POINT COMBAT ARMATO

(PER BAMBINI 6-10 ANNI)

Si chiarisce che questa tipologia di gara ha come obiettivo l'assegnazione dei punti tramite colpi portati con controllo e non *affondati*.

Ci sarà lo Stop ad ogni Tecnica portata a segno

ARMI CONSENTITE

- Bastone lungo
- 1 Bastone Corto (Usato sia in difesa che in attacco)
- Chambara

PRECISAZIONE SULLE TECNICHE

- Le tecniche poco precise possono non essere prese in considerazione.
- Le tecniche portate all'esterno del quadrato di gara non verranno valutate.
- I colpi non devono essere caricati con violenza, ma controllati.

POOL ARBITRALE

La pool arbitrale è così composta:

- **Arbitro centrale:** dirige l'incontro e assegna punti e penalità.
- **Arbitro laterale:** che fa da specchio e supporta il centrale.
- **Tavolo di giuria:** registra punti, le penalità, richiami e gestisce l'organizzazione degli incontri.

COMPORTAMENTO DA RICHIAMO UFFICIALE

- Spingere intenzionalmente per buttare l'avversario fuori dal quadrato.
- Gridare senza motivo o fare gesti provocatori.
- Chiedere spiegazioni agli arbitri sulle loro decisioni.
- Fingere di essere ferito nel tentativo di far squalificare l'avversario.
- Voltare la schiena all'avversario, attaccare a testa bassa o rifiutarsi di combattere.
- Superare l'intensità d'attacco consentita.
- Portare colpi privi di tecnica.
- Insultare o provocare l'avversario.
- Uscire volontariamente dal quadrato.

ANDAMENTO DELL' INCONTRO

Il combattimento si svolge in maniera continuativa su due round da 2 minuti con 30 secondi di pausa (ciò potrebbe variare in base al numero di partecipanti e sarà comunicato previamente)

L'arbitro centrale dirige l'incontro e interrompe in caso di:

- Tecniche portate a segno
- Richiami o uscite dal quadrato di gara.
- Qualora lo ritenga necessario in base al contesto.

PENALITA' RICHIAMI

- Il primo richiamo ufficiale è un avvertimento.
- Il secondo comporta una penalità di 1 Punto.
- Al terzo richiamo ufficiale avverrà la squalifica.

PENALITA' USCITA

- La prima uscita volontaria dal quadrato di gara comporta un richiamo.
- la seconda uscita comporta una penalità di 1 Punto.
- la terza uscita comporta la squalifica dell'atleta.

COMPORTAMENTO DA SQUALIFICA IMMEDIATA

- Portare tecniche volontarie alla gola.
- Portare tecniche di punta o di coda in stoccata al viso.
- Portare tecniche da combattimento non consentite come calci, pugni e lotta se armati.
- Colpire i punti vitali (nuca, gola, genitali, ecc).
- Portare tecniche senza controllo
- Mancare di rispetto all'equipe arbitrale

PUNTEGGIO COMBATTIMENTO

TECNICHE DA 1 PUNTO

- Attacco alle gambe
- Attacco alle braccia
- Attacco alla schiena.

TECNICHE DA 2 PUNTI

- Attacco al busto.
- Attacco al viso.

TECNICHE DA 3 PUNTI

- Disarmo dell'avversario

TECNICHE DA 4 PUNTI

- Disarmo dell'avversario con finalizzazione effettuata con il massimo controllo

NB: In caso di tecniche eseguite simultaneamente da entrambi gli atleti, ma con valore di punteggio differente, il punto viene attribuito ad entrambi gli atleti, secondo i criteri stabiliti dal regolamento.

VITTORIA DI UN ATLETA

Vittoria ai Punti.

Vittoria per squalifica dell'avversario.

Vittoria per abbandono dell'avversario

POINT COMBAT ARMATO

(DAI 10 ANNI IN SU)

Si chiarisce che questa tipologia di gara ha come obiettivo l'assegnazione dei punti tramite colpi portati con controllo e non *affondati*.

Ci sarà lo Stop ad ogni Tecnica portata a segno

ARMI CONSENTITE

- Bastone Lungo
- 2 Bastoni Corti (1 per difesa, 1 per attacco)
- Chambara

PRECISAZIONE SULLE TECNICHE

- Le tecniche poco precise possono non essere prese in considerazione.
- Le tecniche portate all'esterno del quadrato di gara non verranno valutate.
- I colpi non devono essere caricati con violenza, ma controllati.

POOL ARBITRALE

La pool arbitrale è così composta:

- **Arbitro centrale:** dirige l'incontro e assegna punti e penalità.
- **Arbitro laterale:** che fa da specchio e supporta il centrale.
- **Tavolo di giuria:** registra punti, le penalità, richiami e gestisce l'organizzazione degli incontri.

COMPORTAMENTO DA RICHIAMO UFFICIALE

- Spingere intenzionalmente per buttare l'avversario fuori dal quadrato.
- Gridare senza motivo o fare gesti provocatori.
- Chiedere spiegazioni agli arbitri sulle loro decisioni.
- Fingere di essere ferito nel tentativo di far squalificare l'avversario.
- Voltare la schiena all'avversario, attaccare a testa bassa o rifiutarsi di combattere.
- Superare l'intensità d'attacco consentita.
- Portare colpi privi di tecnica.
- Insultare o provocare l'avversario.
- Uscire volontariamente dal quadrato.

ANDAMENTO DELL' INCONTRO

Il combattimento si svolge in maniera continuativa su due round da 2 minuti con 30 secondi di pausa (ciò potrebbe variare in base al numero di partecipanti e sarà comunicato previamente)

L'arbitro centrale dirige l'incontro e interrompe in caso di:

- Tecniche portate a segno
- Richiami o uscite dal quadrato di gara.
- Qualora lo ritenga necessario in base al contesto.

PENALITA' RICHIAMI

- Il primo richiamo ufficiale è un avvertimento.
- Il secondo comporta una penalità di 1 Punto.
- Al terzo richiamo ufficiale avverrà la squalifica.

PENALITA' USCITA

- La prima uscita volontaria dal quadrato di gara comporta un richiamo.
- la seconda uscita comporta una penalità di 1 Punto.
- la terza uscita comporta la squalifica dell'atleta.

COMPORTAMENTO DA SQUALIFICA IMMEDIATA

- Portare tecniche volontarie alla gola.
- Portare tecniche di punta o di coda in stoccata al viso.
- Portare tecniche da combattimento non consentite come: calci, pugni, lotta
- Colpire i punti vitali (nuca, gola, genitali, ecc).
- Portare tecniche senza controllo
- Mancare di rispetto all'equipe arbitrale

PUNTEGGIO COMBATTIMENTO

TECNICHE DA 1 PUNTO

- Attacco alle gambe
- Attacco alle braccia
- Attacco alla schiena.

TECNICHE DA 2 PUNTI

- Attacco al busto.
- Attacco al viso.

TECNICHE DA 3 PUNTI

- Disarmo dell'avversario

TECNICHE DA 4 PUNTI

- Disarmo dell'avversario con finalizzazione effettuata con il massimo controllo.

NB: In caso di tecniche eseguite simultaneamente da entrambi gli atleti, ma con valore di punteggio differente, il punto viene attribuito ad entrambi gli all'atleta, secondo i criteri stabiliti dal regolamento.

VITTORIA DI UN ATLETA

Vittoria ai Punti.
Vittoria per squalifica dell'avversario.
Vittoria per abbandono dell'avversario.

NORME SUGLI ATTACCHI

PRECISAZIONE SUGLI ATTACCHI DI PUNTA E CODA IN STOCCATA

Non sono da squalifica gli attacchi che colpiscono con la parte finale vicino all'estremità del bastone, sia con bastone corto che con bastone lungo e sia di punta che di coda, eseguiti non in stoccata, ovvero che vadano ad impattare sulla lunghezza del bastone (seppure all'estremità dell'arma) e non con la sezione circolare dell'arma stessa usata in stoccata.

PRECISAZIONE SULLE TIPOLOGIE DI TECNICHE

Tutte le diverse tipologie di tecniche di armi consentite al viso: di piatto, di coda e a due mani (sia con bastone aperto che con bastone chiuso per quanto riguarda il bastone corto) includono anch'esse ciascuna una tecnica di attacco diretto per completare tutte le possibili direzioni di attacco. Quindi, per evitare equivoci interpretativi, la dicitura "tecniche dirette", utilizzata per i calci frontale e laterale al viso nel regolamento dei combattimenti a mani nude, non è appropriata.

È pertanto più corretto e funzionale specificare che sono vietati gli attacchi di punta e di coda al viso portati in stoccata (come negli attacchi di fioretto), ottenendo così l'effetto regolamentare desiderato di proteggere l'atleta da possibili lesioni in caso l'arma fosse danneggiata e non venisse rilevato il danno immediatamente come potrebbe accadere.

BASTONE LUNGO E CORTO

ATTACCHI ALLA SCHIENA

Gli attacchi alla zona centrale della schiena, in corrispondenza della colonna vertebrale, sono vietati, analogamente a quanto previsto nel combattimento "point" a mani nude.

Il punto può essere assegnato esclusivamente quando il colpo impatta la zona posteriore del fianco, non la regione centrale della schiena.

Questa situazione può verificarsi più facilmente con l'uso delle armi, poiché gli atleti tendono a disporre il corpo molto di fianco per aumentare la gittata, o a ruotarlo lateralmente durante le fasi di attacco e difesa. In tali casi, la zona immediatamente posteriore al fianco è considerata valida.

ATTACCHI AL VISO

- Per entrambe le armi, tutti gli attacchi volontari di punta o di coda in stoccata (come negli attacchi di fioretto nelle competizioni) alla testa sono proibiti e comportano la squalifica.
- Sono consentiti attacchi di punta o di coda in stoccata al busto e agli arti.

ATTACCHI ALLA GOLA

Per entrambe le armi, tutti gli attacchi volontari alla gola sono proibiti e comportano la squalifica immediata.

CHAMBARA

ATTACCHI CONSENTITI

- Eseguiti sulla lunghezza della Chambara anche se impattanti nella parte finale;
- Attacchi portati con dinamica di taglio, rotazione o pressione controllata;
- Tutti gli attacchi devono essere eseguiti obbligatoriamente con due mani;
- Traiettoria verticale, orizzontale o diagonale;
- Movimento circolare o lineare purché non imitino forme di stoccata penetrante.

ATTACCHI NON CONSENTITI

- Colpi volontari alla gola (squalifica immediata);
- Tecniche volontarie di punta o di coda in stoccata al viso (squalifica immediata);
- Colpi alla colonna vertebrale o alla zona centrale della schiena;
- Qualsiasi attacco effettuato con una stoccata diretta (tipo attacchi di fioretto nelle competizioni);
- Attacchi di coda in quanto rigida e non imbottita.

Qualsiasi azione che comporti pericolo evidente per l'avversario può determinare penalità o squalifica immediata.

DA SEGUIRE

COMPORTAMENTO ARBITRALE

Gli arbitri devono sempre rispettare le seguenti norme:

- Comportarsi con coscienza e dignità.
- Applicare massima attenzione durante le gare.
- Giudicare con onestà.
- Non tenere un comportamento confidenziale con gli atleti durante le gare.
- Mantenere un comportamento assolutamente imparziale.
- Non arbitrare gli atleti della propria associazione o società.



PROTOCOLLO DI GARA

Procedura di chiamata e preparazione

- Alla chiamata gli atleti devono presentarsi sull'area gara di fronte al tavolo di giuria porgendo e ricevendo il saluto.
- Successivamente gli atleti si posizionano a bordo tatami in attesa di essere convocati per l'incontro.
- Al momento della chiamata devono presentarsi con le protezioni già indossate e salutare l'arbitro centrale.
- In caso di mancata presentazione alla prima chiamata verranno fatti altri due tentativi alla distanza di un minuto una dall'altra (alla quarta chiamata sarà confermata la squalifica dell'atleta).
- A termine gara salutare l'avversario, l'arbitro centrale e togliersi la cintura di riconoscimento.
- Alla proclamazione si presentano i tre finalisti che successivamente vengono accompagnati sul podio.



Due settimane prima delle gare gli arbitri che hanno aderito al progetto devono incontrarsi e chiarire ogni dubbio sul presente regolamento.

Il team che stabilisce gli abbinamenti deve stabilire anche i giudici di gara delle singole competizioni.

Pertanto quando verranno convocati gli atleti, saranno invitati sul quadrato anche i giudici di gara.

Tutti gli arbitri devono gestire qualsiasi inconveniente che si verifichi nel quadrato o controversia tra arbitri in modo professionale e riservato e, se fosse necessario, chiedere una pausa.

È fondamentale mantenere un comportamento serio e professionale.

L'arbitro deve mantenere un comportamento di riservatezza nei confronti degli atleti, maestri e scuole partecipanti alle gare.

CONTATTI

PER INFORMAZIONI CONTATTARE

M. MAURO CORATO

CELL: 3345964651

MAIL: mauro.corato@shinzenbi.it