

RÈGLEMENT OFFICIEL

GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE



DE TOURNOI ET DE COMPÉTITION

GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE GERMANY

Version du 22 janvier 2026

Traduction et adaptation : Stefano Di Blasi, GSBA Swizerland
Basé sur le règlement officiel de la GSBA Germany e.V.

GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE

Règlement officiel pour tournois et compétitions

(Version du 22 janvier 2026)

Table des matières

GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE	2
Règlement officiel pour tournois et compétitions (Version du 22 janvier 2026)	2
Remarque générale	4
Définitions	4
1. LA FORME (ANYO) / FORMLAUF (SAYAW/CARENZA) – COMPÉTITION DÉMONSTRATIVE	4
1.1 Équipement	4
1.2 Déroulement.....	4
1.3 ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE.....	5
1.4 SYSTÈME DE NOTATION	6
2. PLEIN CONTACT (LIVE STICK).....	6
2.1 BÂTON SIMPLE (SINGLE STICK).....	6
2.1.1 Équipement	6
2.1.2 Déroulement (principes).....	6
2.1.3 Évaluation (critères de base).....	6
2.2 DOUBLE BÂTON (DOUBLE STICK)	7
3. PADDED STICK (BÂTON REMBOURRÉ).....	7
3.1 BÂTON SIMPLE	7
3.1.1 Équipement	7
3.1.2 Déroulement.....	8
3.1.3 Évaluation	9
3.2 ARMES MIXTES (INTERNATIONAL UNIQUEMENT)	11
4. SEMI-CONTACT (POSSIBLE UNIQUEMENT AU NIVEAU NATIONAL)	12
4.1 Équipement	12
4.2 Déroulement (principe pratique).....	12
4.3 Évaluation	12
5. INFRACTIONS (REGELVERSTÖSSE)	12

5.1 Actions interdites dans toutes les disciplines.....	13
5.2 Actions interdites spécifiques au plein contact (Live Stick).....	13
5.3 Actions interdites spécifiques au Padded	13
5.4 Actions interdites spécifiques au Semi-contact.....	13
5.5 Sanctions en cas d'infraction	14
6. CATÉGORIES DE POIDS.....	14
6.1 Codes « Forme/Anyo/Carenza »	14
6.2 Catégories de poids Live Stick & Padded (codes)	15
6.2.1 Enfants et juniors (Junior Divisions)	15
6.2.2 Femmes (Women's Divisions)	16
6.2.3 Hommes (Men's Divisions)	17
7. FICHES D'ÉVALUATION (WERTUNGSETTEL)	18
7.1 Live Stick : fiche « système des 10 points obligatoires » (rounds 1 à 3 + éventuel 4e round), avec champs pour les points, déductions, vainqueur, arbitre	18
7.2 Padded Stick : fiche dédiée.....	18
8. LOGOS OFFICIELS	19

Remarque générale

Si disponible, les organisateurs peuvent mettre des protections à disposition. Il est toutefois vivement recommandé à tous les participants et à toutes les participantes de se procurer une protection personnelle adéquate. L'équipement doit être approuvé par les organisateurs avant le début du tournoi.

Définitions

Arbitre en chef (Hauptschiedsrichter/in) :

Responsable de la supervision du combat.

Décide si un désarmement est valable et si une infraction a été commise.

Reste dans l'aire de compétition et dispose d'un bâton pour sa propre protection.

Juge de points (Punktschiedsrichter/in) :

Responsable de l'évaluation du combat.

Assiste l'arbitre en chef en signalant par gestes ce qu'il observe.

Se positionne en dehors de l'aire de compétition, à différents angles/côtés.

Équipe arbitrale (Kampfrichter/in) : terme collectif désignant l'arbitre en chef et les juges de points.

1. LA FORME (ANYO) / FORMLAUF (SAYAW/CARENZA) – COMPÉTITION DÉMONSTRATIVE

1.1 Équipement

Les participants peuvent porter tout type de tenue d'entraînement ou de costume sobre (selon le Sayaw). Les personnes ayant les cheveux longs doivent les attacher de manière à ne pas gêner l'exécution.

Il est possible d'utiliser une ou plusieurs armes, à condition qu'elles soient liées aux arts martiaux philippins (par ex. bâton, épée, poignard, lance, fouet, etc.).

Une forme sans armes n'est pas admise.

1.2 Déroulement

L'aire doit être plane et peut être de n'importe quel matériau. Côté : min. 8 m – max. 9 m, forme carrée.

Durée : min. 45 s – max. 2 min.

Forme en équipe : min. 1 min – max. 5 min.

Dans le cas contraire : –1 point sur le total.

La forme est « ouverte » selon ces critères :

- a) elle doit contenir des mouvements fondamentaux d'Arnis/Escrima/Kali ;
- b) 80 % des mouvements doivent mettre en évidence le bâton (Olisi) / les armes ;
- c) le travail de jambes doit se terminer au point de départ ou très près de celui-ci.

À l'entrée dans l'aire de compétition, les performeurs déclarent : nom, pays représenté, club/association et style exécuté.

Le salut (Yuko) doit être clairement exécuté avant et après la forme.

L'aire ne peut être quittée qu'après l'annonce de l'évaluation ou sur demande des juges.

1.3 Évaluation de la performance

L'évaluation est effectuée par 3 à 5 juges de points.

1.3 ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE

1. La prestation est évaluée par un jury de trois à cinq juges de points. Aucun juge ne peut juger une compétition à laquelle participe sa propre équipe.
2. La base de l'évaluation de la forme (Sayaw) repose sur les critères suivants :
 - a) GRÂCE
 - Maniement de l'Olisi / de l'arme
 - Travail de jambes et posture
 - Équilibre et maintien
 - Mouvement du corps et des mains
 - b) PUISSANCE
 - Respiration (inspiration et expiration)
 - Exécution des coups, par ex. angles, lignes, zones
 - Tension dynamique
 - c) EXPRESSION
 - Précision du mouvement, par ex. terminer la prestation au point de départ et utilisation de l'ensemble de l'aire.
 - (Uniforme, costume ou tenue tribale, ou accessoires liés à l'Arnis/Escrima/Kali)
 - De la musique, etc., peut être utilisée ; dans ce cas, l'interaction entre l'exécutant, les armes et la musique doit également être évaluée.

Important : l'acrobatie, la gymnastique et les mouvements sans rapport avec l'Arnis/Escrima/Kali ne sont pas inclus dans l'évaluation. Toutefois, si des éléments acrobatiques, gymniques ou des mouvements échouent, cela doit être évalué négativement.

1.4 SYSTÈME DE NOTATION

1. La notation suit le « système de 5 à 10 points ». Le score le plus élevé est 10 et le plus bas est 5. Les points sont additionnés puis divisés par 3. Le résultat correspond au score global.

Si les exigences de temps ne sont pas respectées (trop court ou trop long), un point est déduit du score global. Il en va de même en cas de perte d'arme non annoncée.

Avec cinq juges de points, le score le plus élevé et le plus bas sont retirés.

2. En cas d'égalité au championnat parmi les places 1 à 3, le participant doit exécuter à nouveau son Sayaw.
3. Les participants qualifiés pour les 5 premières places doivent exécuter à nouveau le même Sayaw. (FACULTATIF)

2. PLEIN CONTACT (LIVE STICK)

2.1 BÂTON SIMPLE (SINGLE STICK)

2.1.1 Équipement

Tenue : pantalon confortable et T-shirt. Ongles courts ; pas de bijoux (s'ils ne sont pas amovibles, ils doivent être couverts/scotchés).

Protections obligatoires (selon le tournoi/l'homologation) : casque/grille, protège-dents recommandé, coquille, protections mains/avant-bras, etc. (L'organisation peut indiquer des exigences précises.)

2.1.2 Déroulement (principes)

Le combat est supervisé par l'arbitre en chef et évalué par des juges de points.

Le combat se déroule dans un temps limite défini par le tournoi ; l'arbitre peut interrompre pour des raisons de sécurité/d'ordre (par ex. blessures, problèmes d'équipement, sortie de l'aire, etc.).

Les coups et les dynamiques doivent respecter les cibles autorisées et les actions interdites.

2.1.3 Évaluation (critères de base)

Comptent les dommages/l'efficacité, la propreté technique, la tactique, l'esprit sportif et le contrôle.

Si aucune défense n'est visible, l'arbitre en chef peut rappeler à l'ordre, avertir et, si nécessaire, pénaliser ou disqualifier.

Désarmement (règles clés)

Un désarmement doit se conclure en 2 secondes et dans une seule direction de mouvement.

Le désarmement est réussi si l'athlète perd son bâton (il lui est retiré, éjecté par un coup, ou il le laisse tomber).

Important : le bâton doit toucher le sol ou se retrouver brièvement dans la main de l'adversaire.

Match nul

Si, à l'expiration du temps, aucun résultat ne se dégage, ou si aucune supériorité n'apparaît en termes d'actions/d'habileté/de technique.

Blessure

Si la blessure n'est pas causée par un coup interdit : le blessé perd.

Si la blessure est causée par un coup interdit de l'adversaire : l'auteur du coup interdit perd.

Cibles autorisées (coups)

Coups de bâton sur tout le corps sauf : bas-ventre, cou/nuque, genoux et sous le genou.

Coups aux bras et aux mains : autorisés et comptabilisés.

2.2 DOUBLE BÂTON (DOUBLE STICK)

En général, les règles du plein contact s'appliquent, avec des adaptations pour deux armes.

Un athlète peut perdre un bâton pendant la reprise ; la gestion des désarmements multiples, de la reprise et du KO technique suit les indications de l'arbitre/du tournoi.

3. PADDED STICK (BÂTON REMBOURRÉ)

3.1 BÂTON SIMPLE

3.1.1 Équipement

Tenue : pantalon confortable et T-shirt. Ongles courts ; pas de bijoux (s'ils ne sont pas amovibles, ils doivent être couverts).

Protections obligatoires :

casque (mousse) avec visière intégrale en plexiglas (standard hockey sur glace) approuvé par l'organisation,

protection du cou (collerette pour le cou et la nuque),

coquille,

protège-poitrine pour les femmes.

Protections recommandées :

protège-dents,

gants légers (pas de gants de hockey avec inserts en plastique ou similaires),

coudières légères (sans plastique),

genouillères légères (sans plastique),

les femmes et les enfants (6 à 13 ans) peuvent ajouter des protections légères pour les avant-bras et les cuisses (sans plastique).

Bâtons :

les bâtons rembourrés sont fournis par l'organisation ; pour les enfants et les jeunes (jusqu'à 15 ans), des bâtons plus légers doivent être disponibles.

3.1.2 Déroulement

Aire de compétition : côté min. 4,80 m (16 ft) – max. 6 m (20 ft).

Le combat est contrôlé par un arbitre en chef et évalué par trois juges de points.

Le match est divisé en plusieurs « engagements » (phases/actions). Après un coup avec effet, la personne touchée a la possibilité de contre-attaquer (environ 3 secondes). L'arbitre interrompt ensuite brièvement pour enregistrer le point (le temps continue de s'écouler).

S'il n'y a pas de réaction ou si l'arbitre juge le coup très efficace, l'engagement peut être arrêté et évalué immédiatement.

Si un athlète tombe au sol, l'engagement se poursuit tant que des actions autorisées sont possibles. Si personne n'agit, l'arbitre interrompt et reprend lorsque les deux sont de nouveau debout.

Un désarmement doit se conclure en 2 secondes et dans une seule direction. Il est réussi si le bâton est perdu, éjecté par un coup ou lâché ; le bâton doit toucher le sol ou se retrouver brièvement dans la main de l'adversaire.

Cibles autorisées : de la tête aux pieds, y compris les bras jusqu'aux mains et les côtés du corps (côtes).
Devant et derrière, y compris l'arrière de la tête.

« Probabilité de dommage » (zones les plus vulnérables / « valeur ») :

tête ou zone inguinale (y compris les coups portés à l'aîne),

main-coude ou cheville-genou,

épaules, côtes, cuisses,

hanches et tronc.

Wirkungstreffer / « stunning damage » : coup qui, sans protection, aurait causé un dommage tel qu'il n'aurait pas permis de continuer immédiatement (selon l'équipe arbitrale).

Pour démarrer un engagement, il faut au moins un coup avec effet.

Après un coup avec effet, une contre-attaque immédiate fait se poursuivre l'engagement (environ 3 secondes). Celui qui inflige le plus de dommages remporte l'engagement.

« Stopping damage » : coup qui, sans protection, aurait mis fin au combat ; même avec des protections, on observe une brève gêne chez l'adversaire.

En cas de coup décisif simultané ou de dommage équivalent, l'engagement se termine sur un match nul.

Interruptions (exemples) : si un bâton se casse/devient inutilisable. Le temps perdu n'est pas décompté ; sur indication de l'arbitre, le temps peut être arrêté jusqu'à la reprise.

3.1.3 Évaluation

La décision est prise par un collège de 3 juges de points. Décision finale.

L'arbitre en chef supervise et signale le début/la fin d'un engagement ; il dispose d'un bâton pour sa protection.

Les juges de points se tiennent en dehors de l'aire, à des positions différentes.

Chaque engagement « vaut » un point pour celui qui a infligé le plus de dommages. Si personne n'a infligé plus de dommages : match nul.

En cas de désarmement : l'adversaire reçoit 1 point (dans la rubrique « autre » de la fiche). L'athlète désarmé récupère son arme et l'engagement se termine.

Important : l'athlète désarmé peut tout de même remporter l'engagement si l'arbitre juge l'action comme un engagement complet et en informe les juges. Le point de désarmement s'ajoute au résultat de l'engagement.

Remporte le match celui qui, à la fin du match, obtient la majorité des juges avec le plus de points. Chaque fiche doit être considérée séparément (elles ne s'additionnent pas entre elles). Compte la somme « engagements gagnés » + « autre ».

Résultats possibles (exemple avec une couleur) :

3–0 : décision unanime

2–1 : décision partagée

2–0–1 (un match nul) : décision majoritaire

1–0–2 (deux matchs nuls) : nul partagé

0–0–3 (trois matchs nuls) : match nul

KO technique (Padded)

- A. Interruption en raison d'une supériorité manifeste et unilatérale du match.
- B. Refus de continuer ou abandon volontaire.
- C. L'adversaire reçoit 3 points au cours du match (pour désarmements/perde du bâton/actions interdites).
- D. Le/la seconde entre dans l'aire pendant le match.

3.2 ARMES DIVERSES (MIXED WEAPON)

Dans cette discipline s'appliquent les mêmes règles que pour le 3.1 Bâton simple, avec les particularités suivantes :

Dans chaque match, il est possible de combiner ou de choisir des armes différentes. Les deux athlètes peuvent (mais ne sont pas obligés de) utiliser la même combinaison.

Armes disponibles :

- a) Bâton long (36 pouces / 91,4 cm) : peut se tenir à deux mains ; plus grande portée et plus grande probabilité de dommage « stunning/stopping ». Important : l'augmentation du dommage vaut surtout lorsque le coup est porté avec la pointe avant du bâton.
- b) Second bâton (28 pouces / 71,1 cm) : permet des coups plus rapides, des attaques doubles et la possibilité de bloquer et d'attaquer en même temps.
- c) Nunchaku (uniquement si autorisé par la loi nationale) : plus grande portée ; grâce au mouvement pendulaire, il génère plus de force et peut augmenter le dommage. Il peut s'enrouler autour du bâton de l'adversaire et faciliter un désarmement. Attention : il a aussi tendance à frapper celui qui l'utilise.

Remarque : interdit en Allemagne.

Il est possible de combattre avec une seule arme ou de les combiner.

Particularités des désarmements (Mixed Weapon)

En cas de désarmement, l'adversaire obtient 1 point (« autre » sur la fiche).

Si l'athlète a commencé l'engagement avec une seule arme, il la récupère et l'engagement se termine.

S'il a commencé avec deux armes, en cas de désarmement, l'engagement se poursuit avec l'arme restante et se termine ainsi ; à la fin de l'engagement, l'athlète récupère l'arme perdue.

S'il perd les deux armes au cours d'un engagement, l'engagement se termine mais pas le match : l'adversaire obtient 2 points.

Important: l'athlète désarmé peut tout de même remporter l'engagement si l'arbitre juge l'action comme un engagement complet et le communique aux juges. Le point de désarmement s'ajoute au résultat de l'engagement.

3.2 ARMES MIXTES (INTERNATIONAL UNIQUEMENT)

Dans cette discipline, les mêmes règles que celles décrites au point 3.1 Bâton Simple s'appliquent.

Les particularités suivantes s'appliquent :

Pour chaque combat, différentes armes peuvent être combinées ou choisies. Les combattants peuvent, mais ne sont pas tenus, de s'affronter en utilisant les mêmes combinaisons d'armes.

Les armes suivantes sont disponibles :

1. Bâton long (31 pouces / 78,74 cm) :

Ce bâton rembourré plus long peut être manié à deux mains et, en plus d'une portée accrue, offre une probabilité accrue de dommage « stunning » et « stopping ». Il est important de noter que l'augmentation des dommages des coups ne se produit que lorsque les coups sont portés avec l'extrémité avant du bâton.

2. Un second bâton (28 pouces / 71,1 cm) :

Le second bâton permet des coups plus rapides, des attaques doubles et la possibilité de bloquer et d'attaquer simultanément. Il est important qu'en cas de perte d'un bâton, l'«engagement» se poursuive ; le combattant ne récupère son bâton qu'à la fin de l'«engagement».

3. Nunchaku (uniquement si autorisé par la législation nationale concernée)

Un nunchaku a une portée plus longue. Son mouvement pendulaire génère également plus de force et peut donc infliger plus de dommages. Il peut s'enrouler autour du bâton de l'adversaire, facilitant un désarmement. Il est important de noter que son mouvement pendulaire tend également à frapper celui qui l'utilise.

Cette arme est interdite en Allemagne !

Il est possible de combattre avec chaque arme individuellement ou de les combiner entre elles.

Si un combattant est désarmé, son adversaire reçoit un point et le combattant désarmé récupère son arme. Le combattant désarmé peut tout de même remporter l'engagement. Le désarmement est noté en plus du résultat de l'engagement.

Si un combattant perd les deux armes lors d'un « engagement », l'« engagement » se termine, mais pas le combat. Dans ce cas, l'adversaire reçoit alors deux points.

4. SEMI-CONTACT (POSSIBLE UNIQUEMENT AU NIVEAU NATIONAL)

4.1 Équipement

Tenue : pantalon confortable et T-shirt ; ongles courts ; pas de bijoux (s'ils ne sont pas amovibles, les couvrir avec du ruban adhésif).

Protections obligatoires :

casque (mousse) avec visière intégrale en plexiglas (standard hockey),

protection du cou,

protège-poitrine pour les femmes,

coquille.

Protections recommandées : protège-dents, genouillères, éventuellement des gants.

Bâtons : bâtons rembourrés fournis par l'organisation (plus légers pour les enfants et les jeunes jusqu'à 15 ans).

4.2 Déroulement (principe pratique)

Le combat se déroule avec contrôle et contact limité.

L'arbitre peut interrompre et attribuer des points/pénalités selon la propreté des coups, le contrôle et le respect de la sécurité.

4.3 Évaluation

L'évaluation se base sur des coups clairs, le contrôle, la technique et le comportement sportif ; des coups excessivement durs peuvent entraîner une pénalité ou une disqualification.

5. INFRACTIONS (REGELVERSTÖSSE)

Tout comportement antisportif mettant dans l'embarras l'adversaire, l'organisation ou le public, ou portant atteinte à l'esprit de l'Arnis/Escrima/Kali en tant que sport, entraîne une disqualification immédiate et/ou une exclusion de l'événement. Une exclusion des compétitions futures est également possible.

Les situations non couvertes par le règlement sont tranchées par l'équipe arbitrale avec les organisateurs.

5.1 Actions interdites dans toutes les disciplines

Frapper lorsque l'adversaire est au sol, inconscient, ou lorsqu'il signale son abandon.

Coups de poing, coups de coude, coups de genou, coups de pied, parades/gifles au visage.

Violence intentionnelle et malveillante.

Sortir intentionnellement de l'aire de compétition.

Frapper tout en tenant le bâton de l'adversaire.

Retenir/lutter (clinch/wrestling), y compris utiliser le bâton sans frapper ni bloquer.

Coups portés/estocades non autorisés selon la discipline (voir sections spécifiques).

5.2 Actions interdites spécifiques au plein contact (Live Stick)

Coups au bas-ventre, au cou, aux genoux et sous le genou.

Coups portés/estocades (stabs).

Plus de deux coups consécutifs sur la même cible.

Frapper le dos de l'adversaire lorsque vous n'êtes pas tous deux face à face.

Pendant une séquence d'attaque : absence totale de défense visible.

Frapper lorsque l'adversaire est au sol.

5.3 Actions interdites spécifiques au Padded

Coups portés au-dessus de la hauteur de la poitrine.

Coups portés à la colonne vertébrale.

Frapper avec des parties non rembourrées du bâton.

5.4 Actions interdites spécifiques au Semi-contact

Coups portés au-dessus de la hauteur de la poitrine.

Coups portés à la colonne vertébrale.

Frapper avec des parties non rembourrées du bâton.

Dureté excessive.

5.5 Sanctions en cas d'infraction

L'arbitre en chef doit sanctionner immédiatement les infractions, les actions inappropriées et l'antisportivité.

Sanctions (selon la gravité) :

Rappel à l'ordre verbal

1 point de pénalité / 1 point à l'adversaire

2 points de pénalité / 2 points à l'adversaire

Disqualification immédiate

Selon la gravité, l'arbitre en chef n'est pas obligé de suivre cet ordre.

Celui qui perd par disqualification pour une action interdite peut être exclu des compétitions futures.

6. CATÉGORIES DE POIDS

En fonction du nombre d'inscrits, les organisateurs peuvent modifier les catégories.

Minimum 3 participants par catégorie.

Qualification internationale

Le comité directeur de la GSBA Germany compose l'équipe nationale ; les personnes intéressées doivent s'inscrire auprès du comité directeur.

Chaque championnat national sert de qualification pour les championnats internationaux.

Si, en raison de la fusion de catégories de poids, un athlète ne peut pas concourir dans sa catégorie au niveau national, il n'est pas automatiquement exclu de l'équipe nationale.

Lors d'un championnat international, chaque pays peut aligner 3 personnes + la championne/le champion en titre par catégorie.

6.1 Codes « Forme/Anyo/Carenza »

Juniors (jusqu'à 17 ans) : CBG01–CBG10 (Traditional/Open par tranche d'âge)

18–39 : CMW01–CMW02 (Traditional/Open)

40–49 : CMW03–CMW04 (Traditional/Open)

50+ : CMW05–CMW06 (Traditional/Open)

Team Carenza (Open) : CT01

Anyos / Formes-Carenza	Code/Div. n°
Enfants et Juniors (Jr. Boys & Girls Carenza)	
Jr. Boys & Girls Under 10 ans - Traditional	CBG01
Jr. Boys & Girls Under 10 ans - Open	CBG02
Jr. Boys & Girls 10-11 ans - Traditional	CBG03
Jr. Boys & Girls 10-11 ans - Open	CBG04
Jr. Boys & Girls 12-13 ans - Traditional	CBG05
Jr. Boys & Girls 12-13 ans - Open	CBG06
Jr. Boys & Girls 14-15 ans - Traditional	CBG07
Jr. Boys & Girls 14-15 ans - Open	CBG08
Jr. Boys & Girls 16-17 ans - Traditional	CBG09
Jr. Boys & Girls 16-17 ans - Open	CBG10
Femmes et Hommes (18-39 ans) (Men & Women (18-39) Carenza)	
Men & Women 18-39 ans - Traditional	CMW01
Men & Women 18-39 ans - Open	CMW02
Femmes et Hommes 40+ (Seniors Men & Women (40-49) Carenza)	
Sr Men & Women 40-49 ans - Traditional	CMW03
Sr Men & Women 40-49 ans - Open	CMW04
Femmes et Hommes 50+ (Super Sr Men & Women (50+) Carenza)	
Super Sr Men & Women 50+ - Traditional	CMW05
Super Sr Men & Women 50+ - Open	CMW06
Forme en Équipe (Team Carenzas – Open)	
3 personnes ou plus (3 or more team members)	CT01

6.2 Catégories de poids Live Stick & Padded (codes)

6.2.1 Enfants et juniors (Junior Divisions)

Single Stick : BG01–BG04, B05–B06, G07–G08 (avec équivalents Padded : BGP01 etc.)

Double Stick / Mixed Weapons : BGD01/BGX01, BD02/BX02, BD03/BX03, GD04/GX04, GD05/GX05

Enfants et Juniors (JUNIOR DIVISIONS)	Plein Contact (LIVE Stick) Code/DIV n°	PADDED Code/DIV n°
Enfants (Filles et Garçons) – Bâton Simple (Jr Boys & Girls Single Stick)		
Jr. Boys & Girls 6-7 ans	BG01	BGP01
Jr. Boys & Girls 8-9 ans	BG02	BGP02
Jr. Boys & Girls 10-11 ans	BG03	BGP03
Jr. Boys & Girls 12-13 ans	BG04	BGP04
Juniors (garçons) (Jr Boys Single Stick)		
Jr. Boys 14-15 ans	B05	BP05
Jr. Boys 16-17 ans	B06	BP06
Juniors (filles) (Jr Girls Single Stick)		
Jr. Girls 14-15 ans	G07	GP07
Jr. Girls 16-17 ans	G08	GP08

Enfants (Filles et Garçons) – Double Bâton/Mixed Weapons		
Jr. Boys & Girls 12-13 ans	BGD01	BGX01
Juniors (garçons) (Jr. Boys Double Stick/ Mixed Weapons)		
Jr. Boys 14-15 ans	BD02	BX02
Jr. Boys 16-17 ans	BD03	BX03
Juniors (filles) (Jr. Girls Double Stick/ Mixed Weapons)		
Jr. Girls 14-15 ans	GD04	GX04
Jr. Girls 16-17 ans	GD05	GX05

6.2.2 Femmes (Women's Divisions)

18–39 Single Stick (LBS/KG) : Flyweight → Heavyweight (W01–W07 ; Padded WP01–WP07)

40+ Single Stick : SW01–SW04 (Padded SWP01–SWP04)

18–39 Double Stick/Mixed : WD01–WD04 / WX01–WX04

40+ Double Stick/Mixed : SWD01–SWD04 / SWX01–SWX04

Team Fighting (18+) femmes : T02

FEMMES (WOMENS DIVISIONS)	Livres (LBS)	Kilogrammes (KGS)	Plein Contact (LIVE- Stick) Code/DIV n°	PADDED Code/DIV n°
Femmes (18-39 ans) - Bâton Simple (Womens (18-39) Single Stick)				
Poids mouche	100 et moins	45 et moins	W01	WP01
Poids coq	101-110	45 – 50	W02	WP02
Poids plume	111-120	50 – 55	W03	WP03
Poids léger	121-131	55 -60	W04	WP04
Poids welter	132-145	60 – 65	W05	WP05
Poids moyen	146-161	65 – 73	W06	WP06
Poids lourd	162 et plus	plus de 73	W07	WP07
Femmes 40+ (Senior Womens (40+) Single Stick)				
Poids coq	125 et moins	56 et moins	SW01	SWP01
Poids léger	126-140	56 - 63.5	SW02	SWP02
Poids moyen	141-160	63.5 - 72.5	SW03	SWP03
Poids lourd	161 et plus	plus de 72.5	SW04	SWP04
Femmes (18-39 ans) - Double Bâton/Mixed Weapons				
Poids coq	125 et moins	56 et moins	WD01	WX01
Poids léger	126-140	56 - 63.5	WD02	WX02
Poids moyen	141-160	63.5 - 72.5	WD03	WX03
Poids lourd	161 et plus	plus de 72.5	WD04	WX04
Femmes 40+ (Senior Womens (40+) Double Stick/Mixed Weapons)				
Poids coq	125 et moins	56 et moins	SWD01	SWX01
Poids léger	126-140	56 - 63.5	SWD02	SWX02
Poids moyen	141-160	63.5 - 72.5	SWD03	SWX03
Poids lourd	161 et plus	plus de 72.5	SWD04	SWX04
Combat en Équipe (18+) (Team Fighting (18+))				
3 combattantes (3 Women)	Open	Open	T02	

6.2.3 Hommes (Men's Divisions)

18–39 Single Stick : M01–M08 (Padded MP01–MP08)

40–49 Single Stick : SM01–SM05 (Padded SMP01–SMP05)

50+ Single Stick : SSM01–SSM04 (Padded SSMP01–SSMP04)

18–39 Double Stick/Mixed : MD01–MD08 / MX01–MX08

40–49 Double Stick/Mixed : SMD01–SMD05 / SMX01–SMX05

50+ Double Stick/Mixed : SSMD01–SSMD02 / SSMX01–SSMX02

Team Fighting (18+) hommes : T01S

HOMMES (MENS DIVISIONS)	Livres (LBS)	Kilogrammes (KGS)	Plein Contact (LIVE-Stick) Code/DIV n°	PADDED Code/DIV n°
Hommes (18-39) - Bâton Simple (Mens (18-39) Single Stick)				
Poids plume	130 et moins	59 et moins	M01	MP01
Poids léger	131 - 145	59 - 65.5	M02	MP02
Poids welter	146 - 160	65.5 - 72.5	M03	MP03
Poids moyen	161 - 175	72.5 - 79.5	M04	MP04
Poids mi-lourd	176 - 190	79.5 - 86	M05	MP05
Poids lourd-léger	191 - 205	86 - 93	M06	MP06
Poids lourd	206 - 220	93 - 99	M07	MP07
Poids super-lourd	221 et plus	plus de 100	M08	MP08
Hommes 40+ (Senior Mens (40-49) Single Stick)				
Poids plume	130 et moins	59 et moins	SM01	SMP01
Poids léger	131 - 159	59 - 72	SM02	SMP02
Poids moyen	160 - 189	72 - 85.5	SM03	SMP03
Poids lourd	190 - 219	85.5 - 99.5	SM04	SMP04
Poids super-lourd	220 et plus	plus de 99.5	SM05	SMP05
Hommes 50+ (Super Senior Mens (50+) Single Stick)				
Poids léger	150 et moins	67.5 et moins	SSM01	SSMP01
Poids moyen	151-180	67.5 - 81.5	SSM02	SSMP02
Poids lourd-léger	181-210	81.5 - 95	SSM03	SSMP03
Poids lourd	211 et plus	plus de 95	SSM04	SSMP04
Hommes (18-39 ans) - Double Bâton/Mixed Weapons				
Poids plume	130 et moins	59 et moins	MD01	MX01
Poids léger	131 - 145	59 - 65.5	MD02	MX02
Poids welter	146 - 160	65.5 - 72.5	MD03	MX03
Poids moyen	161 - 175	72.5 - 79.5	MD04	MX04
Poids mi-lourd	176 - 190	79.5 - 86	MD05	MX05
Poids lourd-léger	191 - 205	86 - 93	MD06	MX06
Poids lourd	206 - 220	93 - 99	MD07	MX07
Poids super-lourd	221 et plus	plus de 100	MD08	MX08
Hommes 40+ (Senior Mens (40-49) Double Stick/ Mixed Weapons)				
Poids léger	132 et moins	61 et moins	SMD01	SMX01
Poids moyen	133-162	61 - 73.5	SMD02	SMX02

Poids mi-lourd	163-186	73.5 - 84.5	SMD03	SMX03
Poids lourd	187-220	84.5 – 100	SMD04	SMX04
Poids super-lourd	221 et plus	plus de 100	SMD05	SMX05
Hommes 50+ (Super Senior Mens (50+) Double Stick/ Mixed Weapons)				
Poids mi-lourd	189 et moins	85.5 et moins	SSMD01	SSMX01
Poids lourd	190 et plus	plus de 85.5	SSMD02	SSMX02
Combat en Équipe (18+) (Team Fighting (18+))				
3 combattants – classe ouverte (Open Weight - 3 Men)	Open	Open	T01	

7. FICHES D'ÉVALUATION (WERTUNG SZETTEL)

7.1 Live Stick : fiche « système des 10 points obligatoires »

(rounds 1 à 3 + éventuel 4e round), avec champs pour les points, déductions, vainqueur, arbitre.

Championnat Allemand						
Combattant (Rouge)				Combattant (Rouge)		
Points	Points	Points	Points	Points	Points	Points

7.2 Padded Stick : fiche dédiée.

Padded Sticks

Nom Combattant Rouge _____

Nom Combattant Bleu _____



Division _____

Rouge

Combats:

Autres Évaluations

Rouge

Combats:

Autres Évaluations

Rouge

Points

Évaluations

Rouge

Points

Évaluations

Match Nul

Nom Arbitre _____

Gagnant _____

8. LOGOS OFFICIELS

Logo GSBA International



Logo GSBA Germany e.V.



Logo GSBA Switzerland

