

REGOLAMENTO UFFICIALE

GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE



DI TORNEO E COMPETIZIONE

GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE GERMANY

Versione 22 gennaio 2026

Traduzione e adattamento: Stefano Di Blasi, GSBA Swizerland
Basato sul regolamento ufficiale GSBA Germany e.V.

GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE

Regolamento ufficiale per tornei e competizioni (Versione 22 gennaio 2026)

Indice

GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE	2
Regolamento ufficiale per tornei e competizioni (versione 22 gennaio 2026)	2
Nota generale	4
Definizioni	4
1. LA FORMA (ANYO) / FORMLAUF (SAYAW/CARENZA) – COMPETIZIONE DIMOSTRATIVA..	4
1.1 Equipaggiamento	4
1.2 Svolgimento	4
1.3 VALUTAZIONE DELLA PERFORMANCE	5
1.4 SISTEMA DI VALUTAZIONE.....	6
2. CONTATTO PIENO (LIVE STICK)	6
2.1 BASTONE SINGOLO (SINGLE STICK)	6
2.1.1 Equipaggiamento	6
2.1.2 Svolgimento (principi)	6
2.1.3 Valutazione (criteri di base).....	7
2.2 DOPPIO BASTONE (DOUBLE STICK)	7
3. PADDED STICK (BASTONE IMBOTTITO).....	7
3.1 BASTONE SINGOLO.....	7
3.1.1 Equipaggiamento	7
3.1.2 Svolgimento	8
3.1.3 Valutazione.....	9
3.2 ARMI MISTE (SOLO A LIVELLO INTERNAZIONALE)	11
4. SEMICONTATTO.....	12
(SOLO POSSIBILE A LIVELLO NAZIONALE)	12
4.1 Equipaggiamento	12
4.2 Svolgimento (principio pratico)	12
4.3 Valutazione	12

5. INFRAZIONI (REGELVERSTÖSSE)	12
5.1 Azioni vietate in tutte le discipline	13
5.2 Azioni vietate specifiche nel contatto pieno (Live Stick)	13
5.3 Azioni vietate specifiche nel Padded	13
5.4 Azioni vietate specifiche nel Semicontatto	13
5.5 Sanzioni per infrazioni	14
6. CATEGORIE DI PESO	14
6.1 Codici “Forma/Anyo/Carenza”	14
6.2 Categorie peso Live Stick & Padded (codici)	15
6.2.1 Bambini e giovani (Junior Divisions)	15
6.2.2 Donne (Women’s Divisions)	16
6.2.3 Uomini (Men’s Divisions)	17
7. SCHEDE DI VALUTAZIONE (WERTUNGSETTEL)	18
7.1 Live Stick: scheda “10 punti Must system” (round 1–3 + eventuale 4° round), con campi per punti, detrazioni, vincitore, arbitro.	18
7.2 Padded Stick: scheda dedicata.	18
8. LOGHI UFFICIALI	19

Nota generale

Se disponibile, gli organizzatori possono mettere a disposizione protezioni. Tuttavia si consiglia vivamente a tutte e tutti i partecipanti di procurarsi una protezione personale adeguata. L'equipaggiamento deve essere approvato dagli organizzatori prima dell'inizio del torneo.

Definizioni

Arbitro capo (Hauptschiedsrichter/in):

Responsabile della supervisione del combattimento.

Decide se un disarmo è valido e se è avvenuta un'infrazione.

Rimane nell'area di gara e dispone di un bastone per la propria protezione.

Giudice di punto (Punktschiedsrichter/in):

Responsabile della valutazione del combattimento.

Supporta l'arbitro capo segnalando tramite gesti ciò che osserva.

Si posiziona fuori dall'area di gara in angoli/lati diversi.

Team arbitrale (Kampfrichter/in): Termine collettivo per arbitro capo + giudici di punto.

1. LA FORMA (ANYO) / FORMLAUF (SAYAW/CARENZA) – COMPETIZIONE DIMOSTRATIVA

1.1 Equipaggiamento

I partecipanti possono indossare qualsiasi tipo di uniforme da allenamento o costumi sobri (a seconda della Sayaw). Chi ha capelli lunghi deve legarli in modo da non ostacolare l'esecuzione.

È possibile usare una o più armi, purché collegate alle arti marziali filippine (es. bastone, spada, pugnale, lancia, frusta ecc.).

Una forma senza armi non è ammessa.

1.2 Svolgimento

L'area deve essere piana e può essere di qualsiasi materiale. Lato: min. 8 m – max. 9 m, forma quadrata.

Durata: min. 45 s – max. 2 min.

Forma di squadra: min. 1 min – max. 5 min.

In caso contrario: -1 punto dal totale.

La forma è “aperta” con questi criteri:

- a) deve contenere movimenti fondamentali di Arnis/Escrima/Kali;
- b) 80% dei movimenti deve mettere in evidenza il bastone (Olisi) / le armi;
- c) il lavoro di passi deve terminare al punto di partenza o molto vicino.

All'ingresso nell'area di gara, i performer dichiarano: nome, paese rappresentato, club/associazione e stile eseguito.

Il saluto (Yuko) deve essere chiaramente eseguito prima e dopo la forma.

L'area si può lasciare solo dopo l'annuncio della valutazione o su richiesta dei giudici.

1.3 Valutazione della performance

La valutazione è effettuata da 3–5 giudici di punto.

(Se vuoi, nella fase “formattazione step-by-step” possiamo trasformare questa parte in una tabella criteri/penalità super leggibile.)

1.3 VALUTAZIONE DELLA PERFORMANCE

1. La performance è valutata da una commissione di tre-cinque giudici di punto. Nessun giudice può giudicare una competizione a cui partecipa la propria squadra.
2. La base per la valutazione della forma (Sayaw) sono i seguenti criteri:
 - a) GRAZIA
 - Maneggio dell'Olisi / dell'arma
 - Lavoro di gambe e posizione
 - Equilibrio e postura
 - Movimento del corpo e delle mani
 - b) POTENZA
 - Respirazione (inspirazione ed espirazione)
 - Esecuzione dei colpi, ad es. angoli, linee, zone
 - Tensione dinamica
 - c) ESPRESSIONE
 - Precisione del movimento, ad es. terminare la performance nel punto di partenza e uso dell'intera area.
 - (Uniforme, costume o abbigliamento tribale, o strumenti collegati ad Arnis/Escrima/Kali)
 - Può essere utilizzata musica ecc.; in questo caso deve essere valutata anche l'interazione tra esecutore, armi e musica.

Importante: acrobazie, ginnastica e movimenti privi di rilevanza per Arnis/Escrima/Kali non rientrano nella valutazione. Tuttavia, se elementi acrobatici, ginnici o movimenti vanno storti, ciò deve essere valutato negativamente.

1.4 SISTEMA DI VALUTAZIONE

1. La valutazione segue il “sistema da 5 a 10 punti”. Il punteggio più alto è 10 e il più basso è 5. I punti vengono sommati e divisi per 3. Il risultato è il punteggio complessivo.

Se i requisiti di tempo non vengono rispettati (troppo breve o troppo lungo), un punto viene detratto dal punteggio complessivo. Lo stesso vale per una perdita non annunciata dell'arma.

Con cinque giudici di punto, il punteggio più alto e quello più basso vengono eliminati.

2. Se si verifica un pareggio nel campionato tra i primi tre posti, il partecipante deve eseguire nuovamente la propria Sayaw.
3. I partecipanti che si qualificano per i primi 5 posti devono eseguire nuovamente la stessa Sayaw. (OPZIONALE)

2. CONTATTO PIENO (LIVE STICK)

2.1 BASTONE SINGOLO (SINGLE STICK)

2.1.1 Equipaggiamento

Abbigliamento: pantaloni comodi e T-shirt. Unghie corte; niente gioielli (se non rimovibili, devono essere coperti/nastrati).

Protezioni obbligatorie (in base a torneo/approvazione): casco/griglia, paradenti consigliato, conchiglia, protezioni mani/avambracci ecc. (L'organizzazione può indicare requisiti precisi.)

2.1.2 Svolgimento (principi)

Il combattimento è supervisionato dall'arbitro capo e valutato da giudici di punto.

Si combatte entro un tempo limite definito dal torneo; l'arbitro può interrompere per motivi di sicurezza/ordine (es. infortuni, problemi equipaggiamento, uscita dall'area, ecc.).

Colpi e dinamiche devono rispettare i bersagli consentiti e le azioni vietate.

2.1.3 Valutazione (criteri di base)

Conta il danno/efficacia, pulizia tecnica, tattica, sportività e controllo.

Se non è visibile alcuna difesa, l'arbitro capo può richiamare, ammonire e, se necessario, penalizzare o squalificare.

Disarmo (regole chiave)

Un disarmo deve concludersi entro 2 secondi e in una sola direzione di movimento.

È disarmo riuscito se l'atleta perde il bastone (gli viene tolto, gli viene colpito via o lo lascia cadere).

Importante: il bastone deve toccare terra o trovarsi per breve tempo nella mano dell'avversario.

Pareggio

Se allo scadere del tempo non c'è risultato, o non emerge superiorità da azioni/abilità/tecnica.

Infortunio

Se l'infortunio non è causato da colpo vietato: l'infortunato perde.

Se l'infortunio è causato da colpo vietato dell'avversario: l'autore del colpo vietato perde.

Bersagli consentiti (colpi)

Colpi con bastone su tutto il corpo tranne: basso ventre, collo/nuca, ginocchia e sotto il ginocchio.

Colpi a braccia e mani: ammessi e contano.

2.2 DOPPIO BASTONE (DOUBLE STICK)

In generale valgono le regole del contatto pieno con adattamenti per due armi.

Un atleta può perdere un bastone durante la ripresa; la gestione di disarmi multipli, ripresa e TKO segue le indicazioni arbitro/torneo.

3. PADDED STICK (BASTONE IMBOTTITO)

3.1 BASTONE SINGOLO

3.1.1 Equipaggiamento

Abbigliamento: pantaloni comodi e T-shirt. Unghie corte; niente gioielli (se non rimovibili, devono essere coperti).

Protezioni obbligatorie:

casco (schiuma) con visiera integrale in plexiglass (standard hockey su ghiaccio) approvato dall'organizzazione,

protezione collo (collare per collo e nuca),

conchiglia,

paraseno per donne.

Protezioni consigliate:

paradenti,

guanti leggeri (non guanti da hockey con inserti in plastica o simili),

gomitiere leggere (senza plastica),

ginocchiere leggere (senza plastica),

donne e bambini (6–13 anni) possono aggiungere protezioni leggere per avambracci e cosce (senza plastica).

Bastoni:

i bastoni imbottiti sono forniti dall'organizzazione; per bambini e giovani (fino a 15 anni) devono essere disponibili bastoni più leggeri.

3.1.2 Svolgimento

Area di gara: lato min. 4,80 m (16 ft) – max. 6 m (20 ft).

Il combattimento è controllato da un arbitro capo e valutato da tre giudici di punto.

Il match è suddiviso in più “engagement” (fasi/azioni). Dopo un colpo con effetto, la persona colpita ha la possibilità di controazione (circa 3 secondi). Poi l'arbitro interrompe brevemente per registrare il punto (il tempo continua).

Se non c'è reazione o l'arbitro valuta il colpo come molto efficace, l'engagement può essere fermato e valutato immediatamente.

Se un atleta va a terra, l'engagement continua finché ci sono azioni consentite. Se nessuno agisce, l'arbitro interrompe e riprende quando entrambi sono di nuovo in piedi.

Un disarmo deve concludersi entro 2 secondi e in una sola direzione. È riuscito se il bastone viene perso, colpito via o lasciato cadere; il bastone deve toccare terra o essere brevemente nella mano dell'avversario.

Bersagli consentiti: dalla testa ai piedi, incluse braccia fino alle mani e i lati del corpo (costole). Davanti e dietro, inclusa la parte posteriore della testa.

“Probabilità di danno” (zone più vulnerabili / “valore”):

testa o zona inguinale (incluse puntate all’inguine),

mano-gomito o caviglia-ginocchio,

spalle, costole, cosce,

anche e tronco.

Wirkungstreffer / “stunning damage”: colpo che senza protezioni avrebbe causato danno tale da non permettere di continuare immediatamente (secondo il team arbitrale).

Per iniziare un engagement serve almeno un colpo con effetto.

Dopo un colpo con effetto, una controazione immediata fa proseguire l’engagement (circa 3 secondi). Chi infligge danno maggiore vince l’engagement.

“Stopping damage”: colpo che senza protezioni avrebbe terminato il combattimento; anche con protezioni si vede un breve impedimento dell’avversario.

Se c’è un colpo decisivo simultaneo o danno equivalente, l’engagement termina in pareggio.

Interruzioni (esempi): se un bastone si rompe/diventa inutilizzabile. Il tempo perso non viene sottratto; su indicazione dell’arbitro il tempo può essere fermato fino alla ripresa.

3.1.3 Valutazione

La decisione è presa da un collegio di 3 giudici di punto. Decisione finale.

L’arbitro capo supervisiona e segnala inizio/fine di un engagement; ha un bastone per protezione.

I giudici di punto stanno fuori area in posizioni diverse.

Ogni engagement “vale” un punto per chi ha inflitto il maggior danno. Se nessuno ha danno maggiore: pareggio.

In caso di disarmo: l’avversario riceve 1 punto (alla voce “altro” sulla scheda). L’atleta disarmato riottiene l’arma e l’engagement termina.

Importante: l’atleta disarmato può comunque vincere l’engagement se l’arbitro valuta l’azione come engagement completo e informa i giudici. Il punto disarmo si aggiunge al risultato dell’engagement.

Vince il match chi, a fine match, ottiene la maggioranza dei giudici con più punti. Ogni scheda va considerata separatamente (non si sommano tra loro). Conta la somma “engagement vinti” + “altro”.

Possibili esiti (esempio con un colore):

3–0: decisione unanime

2–1: split decision

2–0–1 (un pareggio): majority decision

1–0–2 (due pareggi): split draw

0–0–3 (tre pareggi): draw

TKO tecnico (Padded)

A. Interruzione per evidente unilateralità del match.

B. Rifiuto di continuare o resa volontaria.

C. L'avversario riceve 3 punti nel corso del match (da disarmi/perdita bastone/azioni vietate).

D. Il/La secondante entra nell'area durante il match.

3.2 ARMI DIVERSE (MIXED WEAPON)

In questa disciplina valgono le stesse regole del 3.1 Bastone singolo, con queste particolarità:

In ogni match si possono combinare o scegliere armi differenti. I due atleti possono (ma non devono) usare la stessa combinazione.

Armi disponibili:

a) Bastone lungo (36 pollici / 91,4 cm): impugnabile a due mani; maggiore portata e maggiore probabilità di danno "stunning/stopping".

Importante: l'aumento di danno vale soprattutto quando il colpo è portato con la punta anteriore del bastone.

b) Secondo bastone (28 pollici / 71,1 cm): permette colpi più rapidi, attacchi doppi e possibilità di bloccare e attaccare insieme.

c) Nunchaku (solo se consentito dalla legge nazionale): maggiore portata; grazie al moto pendolare genera più forza e può aumentare il danno. Può avvolgersi attorno al bastone dell'avversario e facilitare un disarmo. Attenzione: tende anche a colpire chi lo usa.

Nota: in Germania è vietato.

È possibile combattere con una sola arma o combinarle.

Particolarità disarmi (Mixed Weapon)

In caso di disarmo, l'avversario ottiene 1 punto ("altro" sulla scheda).

Se l'atleta ha iniziato l'engagement con una sola arma, la riottiene e l'engagement termina.

Se ha iniziato con due armi, in caso di disarmo l'engagement continua con l'arma rimasta e termina così; a fine engagement l'atleta riottiene l'arma persa.

Se in un engagement perde entrambe le armi, l'engagement termina ma non il match: l'avversario ottiene 2 punti.

Importante: l'atleta disarmato può comunque vincere l'engagement se l'arbitro valuta l'azione come engagement completo e lo comunica ai giudici. Il punto disarmo si aggiunge al risultato dell'engagement.

3.2 ARMI MISTE (SOLO A LIVELLO INTERNAZIONALE)

In questa disciplina si applicano le stesse regole descritte al punto 3.1 Bastone Singolo.

Si applicano le seguenti particolarità:

Per ogni combattimento è possibile combinare o scegliere armi diverse. I combattenti possono, ma non sono obbligati a, affrontarsi utilizzando le stesse combinazioni di armi.

Sono disponibili le seguenti armi:

1. Bastone lungo (31 pollici / 78,74 cm):

Questo bastone imbottito più lungo può essere impugnato con due mani e, oltre a una maggiore portata, offre una maggiore probabilità di danno “stunning” e “stopping”. È importante notare che il danno aumentato dei colpi si verifica solo quando i colpi vengono portati con l'estremità anteriore del bastone.

2. Un secondo bastone (28 pollici / 71,1 cm):

Il secondo bastone consente colpi più rapidi, attacchi doppi e la possibilità di bloccare e attaccare simultaneamente. È importante che, in caso di perdita di un bastone, l'“engagement” prosegua; il combattente riottiene il proprio bastone solo alla fine dell'“engagement”.

3. Nunchaku (solo se consentito dalla rispettiva legge nazionale)

Un nunchaku ha una portata maggiore. Il suo moto pendolare genera inoltre più forza e può quindi infliggere più danno. Può avvolgersi attorno al bastone dell'avversario, facilitando un disarmo. È importante notare che il suo moto pendolare tende anche a colpire chi lo utilizza.

Questa arma è vietata in Germania!

È possibile competere con ciascuna arma singolarmente o combinarle tra loro.

Se un combattente viene disarmato, il suo avversario riceve un punto e il combattente disarmato riottiene la propria arma. Il combattente disarmato può comunque vincere l'engagement. Il disarmo viene valutato in aggiunta all'esito dell'engagement.

Se un combattente perde entrambe le armi in un “engagement”, l'“engagement” termina, ma non il combattimento. In questo caso l'avversario riceve quindi due punti.

4. SEMICONTATTO (SOLO POSSIBILE A LIVELLO NAZIONALE)

4.1 Equipaggiamento

Abbigliamento: pantaloni comodi e T-shirt; unghie corte; niente gioielli (se non rimovibili, coprire con nastro).

Protezioni obbligatorie:

casco (schiuma) con visiera integrale in plexiglass (standard hockey),

protezione collo,

paraseno per donne,

conchiglia.

Protezioni consigliate: paradenti, ginocchiere, eventualmente guanti.

Bastoni: bastoni imbottiti forniti dall'organizzazione (più leggeri per bambini e giovani fino a 15 anni).

4.2 Svolgimento (principio pratico)

Il combattimento avviene con controllo e contatto limitato.

L'arbitro può interrompere e assegnare punti/penalità secondo colpi puliti, controllo e rispetto della sicurezza.

4.3 Valutazione

La valutazione si basa su colpi chiari, controllo, tecnica e comportamento sportivo; colpi eccessivamente duri possono portare a penalità o squalifica.

5. INFRAZIONI (REGELVERSTÖSSE)

Qualsiasi comportamento antisportivo che metta in imbarazzo avversario, organizzazione o pubblico, oppure che danneggi lo spirito di Arnis/Escrima/Kali come sport, comporta squalifica immediata e/o esclusione dall'evento. È possibile anche l'esclusione da competizioni future.

Situazioni non coperte dal regolamento vengono decise dal team arbitrale insieme agli organizzatori.

5.1 Azioni vietate in tutte le discipline

Colpire quando l'avversario è a terra incosciente o quando segnala resa.

Pugni, gomitate, ginocchiate, calci, parate/manate al volto.

Violenza intenzionale e malevola.

Uscire intenzionalmente dall'area di gara.

Colpire mentre si tiene il bastone dell'avversario.

Trattenere/lotta (clinch/wrestling), incluso usare il bastone senza colpire o bloccare.

Puntate/affondi non consentiti secondo disciplina (vedi sezioni specifiche).

5.2 Azioni vietate specifiche nel contatto pieno (Live Stick)

Colpi a basso ventre, collo, ginocchia e sotto il ginocchio.

Puntate/affondi (stabs).

Più di due colpi consecutivi sullo stesso bersaglio.

Colpire la schiena dell'avversario quando non siete entrambi frontali.

Durante una sequenza d'attacco: assenza totale di difesa visibile.

Colpire quando l'avversario è a terra.

5.3 Azioni vietate specifiche nel Padded

Puntate sopra altezza torace.

Puntate alla colonna vertebrale.

Colpire con parti non imbottite del bastone.

5.4 Azioni vietate specifiche nel Semicontatto

Puntate sopra altezza torace.

Puntate alla colonna vertebrale.

Colpire con parti non imbottite del bastone.

Durezza eccessiva.

5.5 Sanzioni per infrazioni

L'arbitro capo deve sanzionare immediatamente infrazioni, azioni inappropriate e antisportività.

Sanzioni (in base alla gravità):

Richiamo verbale

1 punto di penalità / 1 punto all'avversario

2 punti di penalità / 2 punti all'avversario

Squalifica immediata

In base alla gravità, l'arbitro capo non deve necessariamente seguire l'ordine.

Chi perde per squalifica a causa di azione vietata può essere escluso da competizioni future.

6. CATEGORIE DI PESO

In base al numero di iscritti, gli organizzatori possono modificare le categorie.

Minimo 3 partecipanti per categoria.

Qualificazione internazionale

Il direttivo GSBA Germany compone la squadra nazionale; interessati devono registrarsi presso il direttivo.

Ogni campionato nazionale funge da qualificazione per i campionati internazionali.

Se, per unione di categorie di peso, un atleta non può gareggiare nella sua categoria al nazionale, non è automaticamente escluso dalla squadra nazionale.

A un campionato internazionale, ogni paese può schierare 3 persone + la campionessa/il campione in carica per categoria.

6.1 Codici “Forma/Anyo/Carenza”

Juniors (fino a 17 anni): CBG01–CBG10 (Traditional/Open per fasce d'età)

18–39: CMW01–CMW02 (Traditional/Open)

40–49: CMW03–CMW04 (Traditional/Open)

50+: CMW05–CMW06 (Traditional/Open)

Team Carenza (Open): CT01

Anyos / Forme-Carenza	Codice/Div. n.
Bambini e Giovani (Jr. Boys & Girls Carenza)	
Jr. Boys & Girls Under 10 anni - Traditional	CBG01
Jr. Boys & Girls Under 10 anni - Open	CBG02
Jr. Boys & Girls 10-11 anni - Traditional	CBG03
Jr. Boys & Girls 10-11 anni - Open	CBG04
Jr. Boys & Girls 12-13 anni - Traditional	CBG05
Jr. Boys & Girls 12-13 anni - Open	CBG06
Jr. Boys & Girls 14-15 anni - Traditional	CBG07
Jr. Boys & Girls 14-15 anni - Open	CBG08
Jr. Boys & Girls 16-17 anni - Traditional	CBG09
Jr. Boys & Girls 16-17 anni - Open	CBG10
Donne e Uomini (18-39 anni) (Men & Women (18-39) Carenza)	
Men & Women 18-39 anni - Traditional	CMW01
Men & Women 18-39 anni - Open	CMW02
Donne e Uomini 40+ (Seniors Men & Women (40-49) Carenza)	
Sr Men & Women 40-49 anni - Traditional	CMW03
Sr Men & Women 40-49 anni - Open	CMW04
Donne e Uomini 50+ (Super Sr Men & Women (50+) Carenza)	
Super Sr Men & Women 50+ - Traditional	CMW05
Super Sr Men & Women 50+ - Open	CMW06
Forma a Squadre (Team Carenzas – Open)	
3 o più persone (3 or more team members)	CT01

6.2 Categorie peso Live Stick & Padded (codici)

6.2.1 Bambini e giovani (Junior Divisions)

Single Stick: BG01–BG04, B05–B06, G07–G08 (con equivalenti Padded: BGP01 ecc.)

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

Bambini e Giovani (JUNIOR DIVISIONS)	Contatto Pieno (LIVE Stick) Codice/DIV n.	PADDED Codice/ DIV n.
Bambini (Femmine e Maschi) – Bastone Singolo (Jr Boys & Girls Single Stick)		
Jr. Boys & Girls 6-7 anni	BG01	BGP01
Jr. Boys & Girls 8-9 anni	BG02	BGP02
Jr. Boys & Girls 10-11 anni	BG03	BGP03
Jr. Boys & Girls 12-13 anni	BG04	BGP04
Giovani (maschi) (Jr Boys Single Stick)		
Jr. Boys 14-15 anni	B05	BP05
Jr. Boys 16-17 anni	B06	BP06
Giovani (femmine) (Jr Girls Single Stick)		
Jr. Girls 14-15 anni	G07	GP07
Jr. Girls 16-17 anni	G08	GP08
Bambini (Femmine e Maschi) – Doppio Bastone/Mixed Weapons		
Jr. Boys & Girls 12-13 anni	BGD01	BGX01

Giovani (maschi) (Jr. Boys Double Stick/ Mixed Weapons)		
Jr. Boys 14-15 anni	BD02	BX02
Jr. Boys 16-17 anni	BD03	BX03
Giovani (femmine) (Jr. Girls Double Stick/ Mixed Weapons)		
Jr. Girls 14-15 anni	GD04	GX04
Jr. Girls 16-17 anni	GD05	GX05

6.2.2 Donne (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+) donne: T02

DONNE (WOMENS DIVISIONS)	Libbre (LBS)	Chilogrammi (KGS)	Contatto Pieno (LIVE- Stick) Codice/DIV n.	PADDED Codice/DIV n.
Donne (18-39 anni) - Bastone Singolo (Womens (18-39) Single Stick)				
Peso mosca	100 e inferiore	45 e inferiore	W01	WP01
Peso gallo	101-110	45 – 50	W02	WP02
Peso piuma	111-120	50 – 55	W03	WP03
Peso leggero	121-131	55 -60	W04	WP04
Peso welter	132-145	60 – 65	W05	WP05
Peso medio	146-161	65 – 73	W06	WP06
Peso massimo	162 e oltre	oltre 73	W07	WP07
Donne 40+ (Senior Womens (40+) Single Stick)				
Peso gallo	125 e inferiore	56 e inferiore	SW01	SWP01
Peso leggero	126-140	56 - 63.5	SW02	SWP02
Peso medio	141-160	63.5 - 72.5	SW03	SWP03
Peso massimo	161 e oltre	oltre 72.5	SW04	SWP04
Donne (18-39 anni) - Doppio Bastone/Mixed Weapons				
Peso gallo	125 e inferiore	56 e inferiore	WD01	WX01
Peso leggero	126-140	56 - 63.5	WD02	WX02
Peso medio	141-160	63.5 - 72.5	WD03	WX03
Peso massimo	161 e oltre	oltre 72.5	WD04	WX04
Donne 40+ (Senior Womens (40+) Double Stick/Mixed Weapons)				
Peso gallo	125 e inferiore	56 e inferiore	SWD01	SWX01
Peso leggero	126-140	56 - 63.5	SWD02	SWX02
Peso medio	141-160	63.5 - 72.5	SWD03	SWX03
Peso massimo	161 e oltre	oltre 72.5	SWD04	SWX04
Combattimento a Squadre (18+) (Team Fighting (18+))				
3 combattenti (3 Women)	Open	Open	T02	

6.2.3 Uomini (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+) uomini: T01S

UOMINI (MENS DIVISIONS)	Libbre (LBS)	Chilogrammi (KGS)	Contatto Pieno (LIVE-Stick) Codice/DIV n.	PADDED Codice/DIV n.
Uomini (18-39) - Bastone Singolo (Mens (18-39) Single Stick)				
Peso piuma	130 e inferiore	59 e inferiore	M01	MP01
Peso leggero	131 - 145	59 - 65.5	M02	MP02
Peso welter	146 - 160	65.5 - 72.5	M03	MP03
Peso medio	161 - 175	72.5 - 79.5	M04	MP04
Peso mediomassimo	176 - 190	79.5 - 86	M05	MP05
Peso massimo leggero	191 - 205	86 - 93	M06	MP06
Peso massimo	206 - 220	93 - 99	M07	MP07
Super peso massimo	221 e oltre	oltre 100	M08	MP08
Uomini 40+ (Senior Mens (40-49) Single Stick)				
Peso piuma	130 e inferiore	59 e inferiore	SM01	SMP01
Peso leggero	131 - 159	59 - 72	SM02	SMP02
Peso medio	160 - 189	72 - 85.5	SM03	SMP03
Peso massimo	190 - 219	85.5 - 99.5	SM04	SMP04
Super peso massimo	220 e oltre	oltre 99.5	SM05	SMP05
Uomini 50+ (Super Senior Mens (50+) Single Stick)				
Peso leggero	150 e inferiore	67.5 e inferiore	SSM01	SSMP01
Peso medio	151-180	67.5 - 81.5	SSM02	SSMP02
Peso massimo leggero	181-210	81.5 - 95	SSM03	SSMP03
Peso massimo	211 e oltre	oltre 95	SSM04	SSMP04
Uomini (18-39 anni) - Doppio Bastone/Mixed Weapons				
Peso piuma	130 e inferiore	59 e inferiore	MD01	MX01
Peso leggero	131 - 145	59 - 65.5	MD02	MX02
Peso welter	146 - 160	65.5 - 72.5	MD03	MX03
Peso medio	161 - 175	72.5 - 79.5	MD04	MX04
Peso mediomassimo	176 - 190	79.5 - 86	MD05	MX05
Peso massimo leggero	191 - 205	86 - 93	MD06	MX06
Peso massimo	206 - 220	93 - 99	MD07	MX07
Super peso massimo	221 e oltre	oltre 100	MD08	MX08
Uomini 40+ (Senior Mens (40-49) Double Stick/ Mixed Weapons)				
Peso leggero	132 e inferiore	61 e inferiore	SMD01	SMX01
Peso medio	133-162	61 - 73.5	SMD02	SMX02
Peso mediomassimo	163-186	73.5 - 84.5	SMD03	SMX03
Peso massimo	187-220	84.5 - 100	SMD04	SMX04

Super peso massimo	221 e oltre	oltre 100	SMD05	SMX05
Uomini 50+ (Super Senior Mens (50+) Double Stick/ Mixed Weapons)				
Peso mediomassimo	189 e inferiore	85.5 e inferiore	SSMD01	SSMX01
Peso massimo	190 e oltre	oltre 85.5	SSMD02	SSMX02
Combattimento a Squadre (18+) (Team Fighting (18+))				
3 combattenti - classe aperta (Open Weight - 3 Men)	Open	Open	T01	

7. SCHEDE DI VALUTAZIONE (WERTUNGSETTEL)

7.1 Live Stick: scheda “10 punti Must system” (round 1–3 + eventuale 4° round), con campi per punti, detrazioni, vincitore, arbitro.

Campionato Tedesco						
Combattente (Rosso)				Combattente (Rosso)		
Punti	Punti	Punti	Punti	Punti	Punti	Punti

7.2 Padded Stick: scheda dedicata.

Padded Sticks



Nome Combattente Rosso

Nome Combattente Blu

Divisione

Rosso

Incontri:

Altre Valutazioni

Punti

Valutazioni

Blau

Incontri:

Altre Valutazioni

Totale

Totale

Pareggio

Nome Arbitro

Vincitore

8. LOGHI UFFICIALI

Logo GSBA International



Logo GSBA Germany e.V.



Logo GSBA Switzerland

