

TRADITIONAL CONTEST ARMATO

Il confronto con le armi segue lo stesso principio del confronto a mani nude, anzi, è maggiormente rinforzato nel concetto dell'essenza del momento, dall'uso dell'arma. Se consideriamo, infatti, di utilizzare un'arma vera, il principio del colpo essenziale è molto più palese. Il regolamento ha delle variazioni e, ovviamente, l'arma non è un'arma vera, ma il modo in cui ci si confronta segue un'idea completa e marziale.

ARMI

Le armi sono costruite con un'anima tubolare idraulica di plastica, relativamente flessibile e molto resistente alle percussioni. Essa è ricoperta da una guaina morbida che rende il contatto in piena sicurezza, e rafforzato da un adesivo largo e telato che consente la tenuta senza rompersi. Le parti estreme sono ulteriormente imbottite così da permettere colpi di punta. Grazie alla duttilità del materiale è stato possibile costruire diversi tipi di armi, da quelle corte a quelle lunghe, diritte e curve. E' stato possibile costruire anche gli scudi, in modo da poter ampliare e variare i confronti.

PROTEZIONI

Affinchè il procedimento del confronto sia effettuato nella maniera più idonea e completa, le seguenti protezioni da indossare sono obbligatorie:

1. Casco con griglia o plexiglas
2. Corpetto
3. Guanti a dita separate completamente coperti
4. Conchiglia (uomini), paraseno (donne)
5. Parastinchi (con o senza parapiedi)
6. Gomitiere e ginocchiere (ottime quelle utilizzate nel pattinaggio)
7. Scarpette basse con suola liscia

SVOLGIMENTO DEL CONFRONTO

Il confronto si basa essenzialmente su un colpo secco e pulito effettuato con l'arma. Al pronti dell'arbitro centrale i due contendenti prendono contemporaneamente l'arma da utilizzare e si dispongono di fronte ai margini interni del quadrato di gara, si esegue un inchino verso l'avversario. E' importante che questa fase sia svolta contemporaneamente affinché ogni atleta possa scegliere l'arma preferita e fare in modo che il confronto avvenga anche con armi diverse.

Al via dell'arbitro centrale si può dare inizio al combattimento. Al primo tocco secco e veloce eseguito con l'arma sul bersaglio, l'arbitro ferma l'incontro e assegna 1 punto, in caso di colpo simultaneo non c'è nessun punto. Dopodichè si ricomincia il combattimento fino al conseguimento dei punti necessari per la vittoria. A fine incontro, inchino rimessa a posto delle armi e determinazione del vincitore. In questo confronto è possibile utilizzare altre azioni oltre l'uso dell'arma, ma il punto sarà assegnato solo quando l'arma colpisce il bersaglio in maniera precisa secca e veloce. E', infatti, possibile colpire con i piedi e con le mani, spazzare, proiettare, disarmare e colpire. In caso uno dei due contendenti perde l'arma o viene disarmato, il combattimento continua fino a quando si effettua il colpo con l'arma che determinerà il punto.

BERSAGLI VALIDI E NON VALIDI

I bersagli che permettono il punto sono: la testa, il busto, la schiena, le braccia, le gambe, le mani e i piedi. I bersagli non validi sono: la gola, la nuca, i genitali, colpire con calci alle ginocchia, effettuare leve pericolose alle articolazioni.

QUADRATO DI GARA

Per lo svolgimento completo del confronto l'area da combattimento può variare da un quadrato di 8×8 a 10×10, ciò dipenderà dalle esigenze di spazio e dalle disponibilità organizzative.

DETERMINAZIONI PUNTI E FASI DI GARA

Ogni volta che si riesce a colpire in modo netto e veloce con l'arma determinerà 1 punto solo, in caso di colpi contemporaneo non ci sarà nessun punto.

Ci sono tre fasi di gara:

1. Fase eliminatoria con vittoria a 5 punti
2. Fase semifinale con vittoria a 5 punti con la regola del doppio vantaggio
3. Fase finale con vittoria a 7 punti con la regola del doppio vantaggio

FASCE DI ETÀ E CATEGORIE

Per le fasce di età, vale la stessa regola del confronto non armato con qualche variante:

- Minorenni (da 14 anni a 18 anni), in cui, considerato l'uso dell'arma, non c'è differenza di altezza.
- Maggiorenni (da 18 in poi) e, considerato l'arma, non ci sono differenze di categorie, in quanto si presuppone che con l'uso delle armi la differenza di peso e di altezza non contano per l'abilità.

ARBITRAGGIO

Gli arbitri hanno la funzione di controllare lo svolgimento regolare dell'incontro. Ci sono anche qui due arbitri: arbitro di quadrato e arbitro di sedia.

L'arbitro di quadrato è colui che dà inizio e fine combattimento, determina l'assegnazione dei punti, controlla che le tecniche siano portate a segno con precisione e velocità, interviene se c'è un atteggiamento non corretto da parte degli atleti e, insieme all'arbitro di sedia, può fermare l'incontro in caso di manifesta inferiorità tecnica da parte di uno dei contendenti, in caso d'incidente e in caso di azioni scomposte con colpi non controllati e scoordinati.

L'arbitro di sedia controlla l'esatto svolgimento dell'incontro nelle sue fasi, segna i punti, e interviene ogni qualvolta si determina una scorrettezza, un cattivo atteggiamento, o un'azione non idonea nel rispetto del confronto richiamando l'arbitro di quadrato e, insieme, determinano l'atto necessario per il proseguimento o l'interruzione del confronto.

Il confronto s'interrompe:

1. In caso di ferita degli atleti
2. Se al terzo richiamo gli atleti non si presentano
3. In caso di continua uscita dal quadrato da parte di uno degli atleti per manifesta inferiorità tecnica
4. In caso di comportamento scorretto e non educato da parte degli atleti o degli allenatori
5. In caso di continua azione scomposta o con movimenti eccessivamente pericolosi già precedentemente richiamati

Il presente regolamento va, comunque, interpretato e visto nel contesto di un confronto atto a evidenziare le abilità tecniche dei vari partecipanti, ma soprattutto nel rispetto e nell'atteggiamento educativo tipico della pratica delle arti marziali.

A cura del maestro **FRANCO GERVASIO**