
GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE

Offizielle Turnier- und Wettkampfordnung



VERSION VOM 29. SEPTEMBER 2020

OFFIZIELLES REGELWERK DER GLOBAL STICK AND BLADE ALLIANCE GERMANY

Übersetzt von Stefan Jerzenbek (02.03.2016),

ergänzt von Viko Schönmann

INHALTSVERZEICHNIS

1	DIE KÜR (ANYO) ODER FORMLAUF (SAYAW/ GARENZA), DER VORFÜHRUNGS-WETTBEWERB.....	4
1.1	WETTKAMPFAUSRÜSTUNG.....	4
1.2	WETTKAMPFABLAUF.....	4
1.3	BEWERTUNG DER VORFÜHRUNG.....	5
1.4	BEWERTUNGSSYSTEM.....	6
2	VOLLKONTAKT (LIVE STICK).....	7
2.1	EINZELSTOCK (SINGLE STICK).....	7
2.1.1	Wettkampfausrüstung.....	7
2.1.2	Wettkampfablauf.....	8
2.1.3	Wertung.....	10
2.2	DOPPELSTOCK (DOUBLE STICK).....	12
3	PADDED STICK.....	13
3.1	EINZELSTOCK.....	13
3.1.1	Wettkampfausrüstung.....	13
3.1.2	Wettkampfablauf.....	14
3.1.3	Wertung.....	15
3.2	VERSCHIEDENE WAFFEN (MIXED WEAPON) (NUR INTERNATIONAL MÖGLICH).....	18
4	SEMIKONTAKT (NUR NATIONAL MÖGLICH).....	20
4.1	WETTKAMPFAUSRÜSTUNG.....	20
4.2	WETTKAMPFABLAUF.....	21
4.3	WERTUNG.....	21
5	REGELVERSTÖßE.....	23
5.1	VERBOTENE HANDLUNGEN IN ALLEN DISZIPLINEN.....	23
5.2	SPEZIELLE VERBOTENE HANDLUNGEN IM VOLLKONTAKT.....	24
5.3	SPEZIELLE VERBOTENE HANDLUNGEN IM PADDED.....	24
5.4	SPEZIELLE VERBOTENE HANDLUNGEN IM SEMIKONTAKT.....	24
5.5	STRAFEN FÜR REGELVERSTÖßE VON KÄMPFERN.....	24
6	GEWICHTSKLASSEN.....	26
6.1	DIE KÜR (ANYO) ODER FORMLAUF (SAYAW/ GARENZA).....	27
6.2	VOLLKONTAKT UND PADDED GEWICHTSKLASSEN.....	28
6.2.1	Kinder und Jugendliche.....	28
6.2.2	Frauen - Gewichtsklassen.....	29
6.2.3	Männer - Gewichtsklassen.....	31
7	WERTUNGSZETTEL.....	33
7.1	VOLLKONTAKT.....	33
7.2	PADDED STICK.....	34
8	OFFIZIELLE LOGOS.....	35

Sämtliche personenbezogenen Bezeichnungen sind geschlechtsneutral benannt. Aus Gründen der vereinfachten Lesbarkeit wurde die männliche Schreibweise gewählt.



1 DIE KÜR (ANYO) ODER FORMLAUF (SAYAW/ GARENZA), DER VORFÜHRUNGS-WETTBEWERB

1.1 WETTKAMPFAUSRÜSTUNG

1. Die Teilnehmer dürfen jede Art von Trainingsuniform oder dezente Kostüme tragen oder was immer die Sayaw benötigen. Teilnehmer mit langen Haaren müssen ihr Haar so befestigen, dass es ihre Vorstellung nicht behindert.
2. Die Teilnehmer können **entweder** einen **oder** zwei Stöcke (Olisi) benutzen **oder** Schwert und Dolch (Espanda y Daga) **oder** ein philippinisches Langschwert **oder** Kurzschwert (Kris, Kampilan, Pinuti, Barong, etc.) **oder** andere Waffen der philippinischen Kampfkunst

Eine Form ohne Waffen ist nicht zulässig!!

1.2 WETTKAMPFABLAUF

1. Die Wettkampfzone soll eben sein und aus jeglichem Material, die Abmessung der Wettkampfzone soll nicht weniger als 8 Meter und nicht mehr als 9 Meter betragen. Die Fläche soll quadratisch sein.
2. Die Vorführung darf 45 Sekunden nicht unterschreiten und zwei Minuten nicht überschreiten. Eine Vorführung im Team darf eine Minute nicht unterschreiten und fünf Minuten nicht überschreiten. Ansonsten wird ein Punkt von der Gesamtwertung abgezogen.
3. Der Wettkampf ist eine offene „Form“ mit den folgenden Kriterien:
 - a) Die Vorführung muss Grundbewegungen aus dem Arnis/Escrima/Kali beinhalten.
 - b) 80% der Bewegungen müssen den Stock (Olisi) / die Waffe hervorheben.
 - c) Die Fußbewegung soll am Anfangspunkt oder in unmittelbarer Nähe enden.
4. Beim Betreten der Wettkampfzone muss der Vorführende seinen Namen nennen, das Land, welches er vertritt, den Club und den vorzuführenden Stil.
5. Die Begrüßung (Yuko) muss vom Vorführenden vor und nach der Vorführung erkennbar ausgeführt werden.

6. Ein Teilnehmer darf die Matte erst verlassen, nachdem die Wertung bekannt gegeben wurde.

1.3 BEWERTUNG DER VORFÜHRUNG

1. Die Vorführung wird von einem Ausschuss von drei bis fünf Punktrichtern bewertet. Kein Richter darf in einem Wettbewerb richten, an dem sein Team teilnimmt.
2. Die Grundlage für die Bewertung der Kür (Sayaw) sind folgende Kriterien:
 - a) ANMUT
 - Handhabung der Olisi /Waffe
 - Fußarbeit und Stellung
 - Gleichgewicht und Haltung
 - Körper und Handbewegung
 - b) KRAFT
 - Atmung (Inhalation und Exhalation)
 - Ausführung der Schläge, z.B. Winkel, Linien, Zonen
 - Dynamische Spannung
 - c) AUSDRUCK
 - Präzision der Bewegung, z.B. Beenden der Vorführung am Ausgangspunkt und der Ausnutzung der gesamten Fläche.
 - (Uniform, Kostüm oder Stammestrachten oder Hilfsmittel, die in Verbindung stehen zum Arnis/ Escrima/ Kali)
 - Musik u. ä. kann verwendet werden, hier muss dann jedoch das Zusammenspielen von Mensch, Waffen und Musik mit bewertet werden.

Wichtig: Akrobatik, Gymnastik und Bewegungen, die keine Relevanz im Arnis/ Escrima/ Kali haben, gehen nicht in die Wertung mit ein. Gehen jedoch akrobatische, gymnastische Elemente oder Bewegungen schief, ist das negativ zu bewerten.

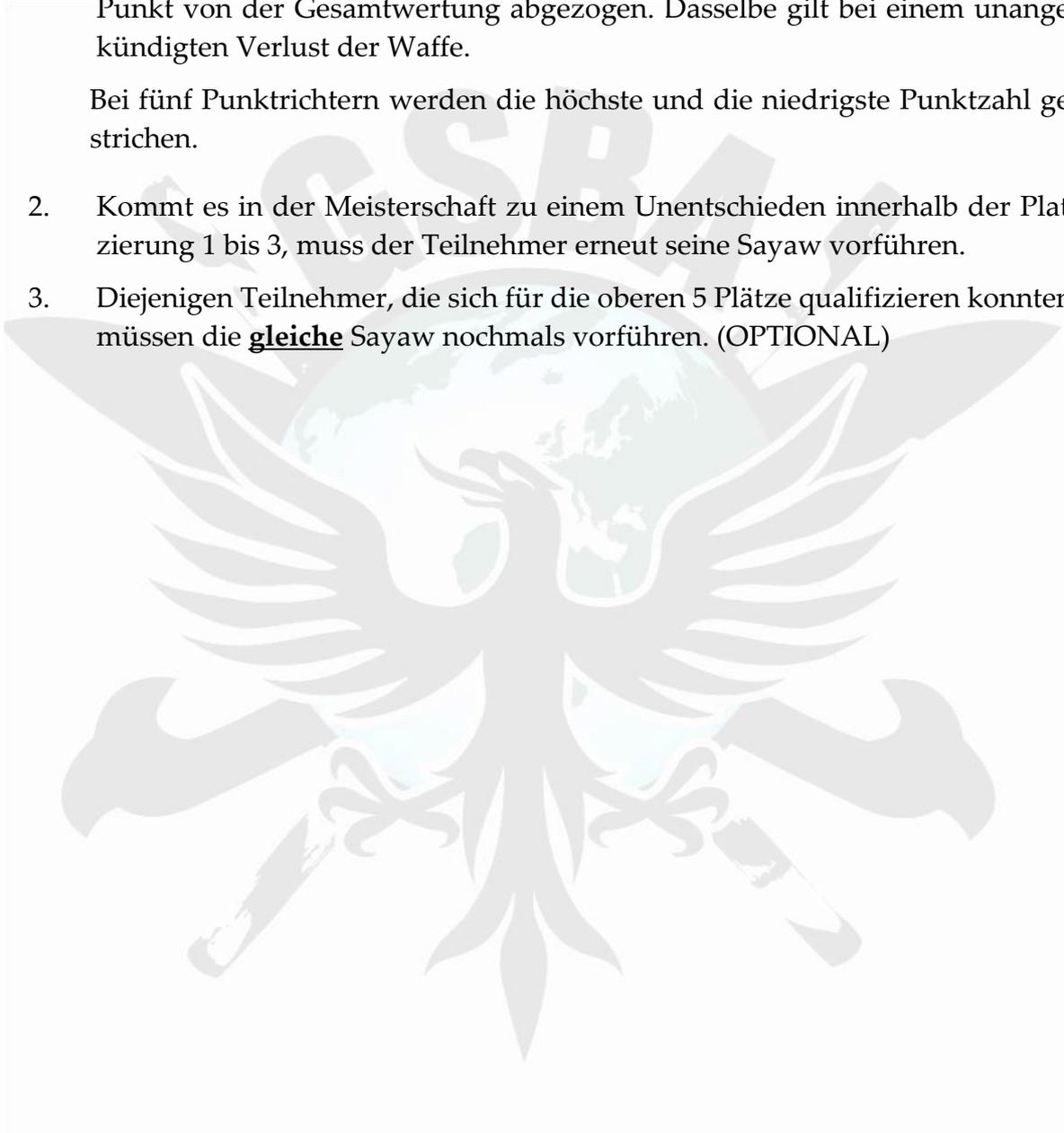
1.4 BEWERTUNGSSYSTEM

1. Bewertet wird nach dem „5 bis 10-Punkte-System“. Die höchst Punktzahl ist die 10 und die niedrigste die 5. Die Punkte werden addiert und durch 3 dividiert. Das Ergebnis ergibt die Gesamtwertung.

Bei Unterschreitung oder Überschreitung der zeitlichen Vorgaben wird ein Punkt von der Gesamtwertung abgezogen. Dasselbe gilt bei einem unangekündigten Verlust der Waffe.

Bei fünf Punktrichtern werden die höchste und die niedrigste Punktzahl gestrichen.

2. Kommt es in der Meisterschaft zu einem Unentschieden innerhalb der Platzierung 1 bis 3, muss der Teilnehmer erneut seine Sayaw vorführen.
3. Diejenigen Teilnehmer, die sich für die oberen 5 Plätze qualifizieren konnten, müssen die **gleiche** Sayaw nochmals vorführen. (OPTIONAL)



2 VOLLKONTAKT (LIVE STICK)

2.1 EINZELSTOCK (SINGLE STICK)

2.1.1 WETTKAMPFAUSRÜSTUNG

1. Kleidung:

- Die Teilnehmer sollten bequeme Hosen und T-Shirts tragen.
- Die Nägel müssen kurz geschnitten sein, es darf kein Schmuck getragen werden.

2. Vorgeschriebene Schutzausrüstung beim Vollkontakt:

- Helme und Körperschutz. Diese müssen von den Verantwortlichen des Turniers anerkannt werden.
- Der Körperschutz muss Identifizierungsmerkmale oder Farben haben, die von verschiedenen Richtungen erkennbar sind.
- Tiefschutz
- Sofern Schuhe getragen werden, müssen sie den gesamten Fuß bedecken (in bestimmten Hallen dürfen keine Schuhe getragen werden oder nur spezielle Hallenschuhe. Dies ist vorher bei der Turnierleitung zu erfragen.)
- Handschuhe. Es wird zwar vom Veranstalter ein Schutz zur Verfügung gestellt, jedoch wird den Teilnehmern dringend geraten, dass sie eigene geeignete Handschuhe finden. Diese müssen von den Verantwortlichen des Turniers vor Beginn des Turniers genehmigt werden.

3. Empfohlene Schutzausrüstung:

- Mundstück, Ellenbogenschützer, Knieschützer, Unterarmschutz, Brustschutz für Frauen und ein Handtuch oder Extra-Schützer, der gegebenenfalls unter dem Helm getragen wird.

4. Stöcke:

- Stöcke werden von den Verantwortlichen des Turniers gestellt. Die Teilnehmer können jedoch auch ihr eigenes Stockkontingent benutzen, sofern diese von den Verantwortlichen des Turniers zugelassen wurden.

Die Stöcke dürfen eine Länge von 74 Zentimetern und ein Gewicht von 200 Gramm nicht überschreiten.

Bei Kindern dürfen die Stöcke eine Länge von 65 Zentimetern und ein Gewicht von 150 Gramm nicht überschreiten.

2.1.2 WETTKAMPFABLAUF

1. Die Wettkampfzone sollte nicht weniger als 4,80 Meter (16 feet) und nicht mehr als 6 Meter (20 feet) in Länge und Breite betragen.
2. Der Hauptschiedsrichter muss die Ausrüstung und Stöcke der Kämpfer vor dem Kampf kontrollieren.
3. Die Kämpfer sollen damit beginnen, dass sie sich in einer Entfernung von 2,70 Meter (3 Yards) zueinander in der Mitte der Kampfzone aufstellen. Als Zeichen des Respektes sollen sich die Kämpfer auf Zeichen des Hauptschiedsrichters erst voreinander und dann vor dem Hauptschiedsrichter verbeugen.
4. Der Kampf beginnt, in dem der Hauptschiedsrichter "FIGHT" ruft.
5. Unterbrochen und beendet wird der Kampf, indem der Hauptschiedsrichter „STOP“ ruft oder ein anderes eindeutiges Zeichen gibt.
6. Sobald die Zeit abgelaufen ist, sollen sich die Kämpfer auf Zeichen des Hauptschiedsrichters erst voreinander und dann vor dem Hauptschiedsrichter verbeugen.
7. Das Zeitlimit für einen Kampf in den Gewichtsklassen (Kinder bis 13 Jahre) beträgt 3 mal 45 Sekunden, mit 30 Sekunden Pause zwischen den Runden.
8. Das Zeitlimit für einen Kampf in den Gewichtsklassen (Jugendliche, Frauen und Männer zwischen 18-39 Jahren) beträgt 3 mal 1 Minute, mit 30 Sekunden Pause zwischen den Runden.
9. Das Zeitlimit für einen Kampf in den Gewichtsklassen (Frauen und Männer ab 40 Jahren) beträgt 3 mal 1 Minute, mit 45 Sekunden Pause zwischen den Runden.
10. Das Zeitlimit für einen Kampf in den Gewichtsklassen (Männer ab 50 Jahren) beträgt 3 mal 45 Sekunden, mit 45 Sekunden Pause zwischen den Runden.
11. Wenn die Runde beendet ist, soll der Hauptschiedsrichter durch ein Signal, z. B. Trillerpfeife, Glocke, Handtuch oder andere notwendige Mittel auf die Zeitbegrenzung aufmerksam machen. Während der Pause darf der Helm nicht vom Kopf genommen werden. Nach dem Ende des Kampfes darf der Helm und lediglich der Helm abgenommen werden.

12. Wenn das Zeitlimit ausläuft, ohne dass ein Kämpfer durch "Technisches KO" verloren hat, sollen die Kämpfer auf ihre Ausgangsposition zurückkehren, während der Hauptschiedsrichter die Wertungszettel der Punktrichter einsammelt und auswertet. Falls es Unstimmigkeiten auf den Wertungszetteln gibt, kann sich der Hauptschiedsrichter mit den Punktrichtern beraten.
13. Im Falle eines Unentschiedens gibt es eine Zusatzrunde (mit 30 Sekunden Pause vorher). Danach muss eine Entscheidung feststehen. Auf Kommando des Hauptschiedsrichter zeigen die Punktschiedsrichter sichtbar für alle nur den Gewinner an.
14. Gibt es in der Zusatzrunde einen Punktabzug, durch Entwaffnung oder wiederholte verbotene Handlung, dann gewinnt der Kämpfer, dem nicht der Punkt abgezogen wurde.

In den nachfolgenden Fällen kann der Hauptschiedsrichter den Kampf unterbrechen oder stoppen:

- a) Wenn ein Kämpfer die Wettkampfzone verlässt oder sich anschickt, sie zu verlassen.
- b) Wenn ein Kämpfer eine verbotene Handlung begeht.
- c) Wenn es erforderlich ist, dass einer der Kämpfer seine Kleidung richtet.
- d) Wenn ein Kämpfer verletzt ist.
- e) Wenn ein Stock zerbricht, gespalten wird oder in sonstiger Weise unbrauchbar wird.

Wichtig! Die verbrauchte Zeit soll nicht von der Zeitbegrenzung abgezogen werden.

2.1.3 WERTUNG

1. Der Kampf wird entschieden durch einen Ausschuss von drei Punktschiedsrichtern. Ihre Entscheidung ist endgültig.
2. Der Hauptschiedsrichter hat die Verantwortung, den Kampf zu überwachen, hierfür wird er/sie mit einem Stock zu seinem/ihrem Schutz ausgestattet.
3. Die Punktschiedsrichter sollen ihre Positionen außerhalb der Wettkampfzone in verschiedenen Ecken einnehmen.
4. Das Ergebnis des Kampfes basiert auf einem technischen KO oder Punkten, die von den Kämpfern erzielt wurden. **Gepunktet wird nach dem 10-Punkte-Muss-System. Der Gewinner jeder Runde erhält 10 Punkte, der Verlierer 9, 8 oder 7 Punkte, je nach Maßgeblichkeit der Runde. Ausgeglichene Runden werden 10 - 10 gewertet.**
5. Für die Bewertung eines Kampfes sollte die Ergreifung der Offensive (gewonnen hat, wer die meisten effektiven Angriffe durchführt), Defensive (**Erfolgt eine Serie von Angriffen, so muss innerhalb von vier Sekunden eine Form von Blocken oder Ausweichen der Schläge erkennbar sein, ohne Defensive kann der Kampf nicht gewonnen werden**), sowie sauberes Schlagen, die Ringtaktik, Technik, Sportlichkeit und Kontrolle des Tempos beachtet werden.
6. Ist keinerlei Defensive zu erkennen, wird der jeweilige Kämpfer ermahnt, verwarnet und nötigenfalls mit Punktabzug oder Disqualifikation bestraft.
7. Eine Entwaffnung muss innerhalb von **zwei Sekunden** beendet sein und darf **nur** in eine Bewegungsrichtung erfolgen.

Eine erfolgreiche Entwaffnung ist, wenn ein Wettkämpfer seinen Stock an seinen Gegner verliert, wenn einem Wettkämpfer der Stock aus der Hand geschlagen wird oder der Wettkämpfer seinen Stock fallen lässt.

Wichtig: Der Stock muss den Boden berühren oder sich kurzzeitig **nur** in der Hand des Gegners befinden.
8. Eine Wertung als Unentschieden soll basieren auf:
 - Wenn kein Ergebnis in einem Kampf zustande kommt, nachdem das Zeitlimit erreicht ist, oder
 - wenn die Überlegenheit oder Unterlegenheit eines der Kämpfer nicht aus dem Vergleich ihrer Handlungen, ihrer Geschicklichkeit, Techniken oder anderer Bedingungen ersichtlich ist.
9. Wenn einer der Teilnehmer den Kampf durch eine Verletzung nicht fortführen kann, soll der Kampf aufgrund der folgenden Konditionen gewertet werden:

- Ist der Grund der Verletzung nicht ein verbotener Schlag, Hieb oder Stich, so soll der Verletzte zum Verlierer erklärt werden.
 - Ist der Grund der Verletzung ein verbotener Schlag, Hieb oder Stich des Gegners, so soll dieser zum Verlierer erklärt werden.
10. Erlaubte Schläge und Hiebe:
- Schläge und Hiebe mit dem Stock.
 - Zielgebiete der Schläge sind alle Gebiete des Körpers, mit Ausnahme des Unterleibs, Hals (Nacken, Genick), Knie oder Gebiete unterhalb der Knie.
 - Schläge zu den Armen und zu den Händen sind erlaubt und gehen in die Wertung mit ein.
 - Schläge auf den Rücken sind erlaubt, jedoch nur, wenn sich beide Kämpfer ansehen.
 - Es werden nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende, identische Schläge zum selben Zielgebiet gewertet.

Der Gewinner eines Kampfes ist, wer am Ende des Kampfes bei der Mehrheit der Punktrichter die meisten Punkte erzielt hat.

TECHNISCHES KO

- A. Wenn der Kampf abgebrochen wird, aufgrund der Einseitigkeit des Kampfes.
- B. Die Weigerung eines Teilnehmenden, den Kampf fortzusetzen, oder die freiwillige Aufgabe eines Teilnehmenden.
- C. Der Gegner wird 3-mal entwaffnet, verliert 3-mal seinen Stock und/oder Punkte wegen verbotenen Handlungen abgezogen werden.
- D. Wenn der Sekundant des Teilnehmenden die Wettkampfzone während eines Kampfes betritt.
- E. Wenn einer der Kämpfenden keine Form von Block oder Ausweichbewegungen zeigt, kann der Kampf abgebrochen werden.

2.2 DOPPELSTOCK (DOUBLE STICK)

In dieser Disziplin gelten die gleichen Regeln wie beim 2.1. Einzelstock beschrieben. Die Wettkämpfer kämpfen mit zwei Stöcken.

Folgende Besonderheiten gibt es:

Bei einer Entwaffnung der Kampf nicht unterbrochen, sondern der Kampf wird fortgeführt, bis:

- a) Es eine Unterbrechung im Bewegungsfluss gibt, d.h. beim Kampf ein Stock gegen zwei Stöcke muss es eine Unterbrechung im Bewegungsfluss desjenigen sein der zwei Stöcke hat (**Der Entwaffnete kann keine Unterbrechung herbeiführen**),
- b) die Runde vorüber ist, danach wird der Punkt für die Entwaffnung abgezogen, und die neue Runde wird erneut mit zwei Stöcken pro Kämpfer begonnen,
- c) der Entwaffnete innerhalb einer Runde auch den zweiten Stock verliert (TKO), oder
- d) einer der Kämpfer zum dritten Male entwaffnet wird.

Wichtig: Entwaffnet der Kämpfer mit einem Stock seinerseits den anderen Kämpfer ohne den entwaffneten Stock zu verlieren, wird der Kampf fortgeführt, lediglich hat nun mehr der entwaffnende Kämpfer zwei Stöcke.

3 PADDED STICK

3.1 EINZELSTOCK

3.1.1 WETTKAMPFAUSRÜSTUNG

1. Kleidung:

- Die Teilnehmer sollten bequeme Hosen und T-Shirts tragen.
- Die Nägel müssen kurz geschnitten sein, es darf kein Schmuck getragen werden.

2. Vorgeschriebene Schutzausrüstung:

- Kopfschutz (Schaumstoff) mit Plexiglas Vollvisier
- Halsschutz (Halskrause um den Hals und Nacken zu Schützen)
- Tiefschutz
- Brustschutz für Frauen

3. Empfohlene Schutzausrüstung:

- Mundstück,
- leichter Handschutz (kein Eishockey oder ähnlich),
- leichte Unterarmschützer (kein Plastik),
- leichter Schienbeinschutz (kein Plastik).

4. Stöcke:

- Gepolsterte Stöcke werden von den Verantwortlichen des Turniers gestellt.

3.1.2 WETTKAMPFABLAUF

1. Die Wettkampfzone sollte nicht weniger als 4,80 Meter (16 feet) und nicht mehr als 6 Meter (20 feet) in Länge und Breite betragen.
2. Der Hauptschiedsrichter muss die Ausrüstung und Stöcke der Kämpfer vor dem Kampf kontrollieren. (insbesondere die Visiere)
3. Die Kämpfer sollen damit beginnen, dass sie sich in einer Entfernung von 2,70 Meter (3 Yards) zueinander in der Mitte der Kampfzone aufstellen. Als Zeichen des Respektes sollen sich die Kämpfer auf Zeichen des Hauptschiedsrichters erst voreinander und dann vor dem Hauptschiedsrichter verbeugen.
4. Der Kampf beginnt, in dem der Hauptschiedsrichter "FIGHT" ruft.
5. Der Kampf dauert 2 Minuten
6. Unterbrochen und beendet wird der Kampf, indem der Hauptschiedsrichter „STOP“ ruft oder ein anderweitiges eindeutiges Signal gibt.
7. Sobald die Zeit abgelaufen ist, sollen sich die Kämpfer auf Zeichen des Hauptschiedsrichters erst voreinander und dann vor dem Hauptschiedsrichter verbeugen.
8. Im Falle eines Unentschiedens gibt es eine Zusatzrunde, diese dauert nur 1 Minute.
9. Steht nach der Zusatzrunde keine Sieger fest, so wird solange gekämpft bis am Ende eines Gefechtes ein eindeutiger Sieger feststeht. Der Hauptschiedsrichter fragt, die Punktrichter nach jedem Gefecht, ob sie eine klare Entscheidung treffen können (**Kein Unentschieden!**). Auf Kommando des Hauptschiedsrichters zeigen die Punktschiedsrichter sichtbar für alle nur den Gewinner an.
10. Gibt es in der Zusatzrunde eine Entwaffnung oder wiederholte verbotene Handlung, welche zu einem Punktabzug führt, dann gewinnt der Kämpfer, der nicht entwaffnet wurde oder dem nicht der Punkt abgezogen wurde.

In den nachfolgenden Fällen kann der Hauptschiedsrichter den Kampf unterbrechen oder stoppen:

- a) Wenn ein Kämpfer die Wettkampfzone verlässt oder sich anschickt, sie zu verlassen.
- b) Wenn ein Kämpfer eine verbotene Handlung begeht.
- c) Wenn es erforderlich ist, dass einer der Kämpfer seine Kleidung richtet.

- d) Wenn ein Kämpfer verletzt ist.
- e) Wenn ein Stock zerbricht, gespalten wird oder in sonstiger Weise unbrauchbar wird.

Wichtig: Die verbrauchte Zeit soll nicht von der Zeitbegrenzung abgezogen werden.

3.1.3 WERTUNG

1. Der Kampf wird entschieden durch einen Ausschuss von drei Punktrichtern. Ihre Entscheidung ist endgültig.
2. Der Hauptschiedsrichter hat die Verantwortung, den Kampf zu überwachen, hierfür wird er/sie mit einem Stock zu seinem/ihrem Schutz ausgestattet.
3. Die Punktrichter sollen ihre Positionen außerhalb der Wettkampfzone in verschiedenen Ecken einnehmen.
4. Der Kampf wird unterteilt in mehrere „Gefechte“ (Engagements). Nach einem Wirkungstreffer hat der Getroffene die Möglichkeit einer Gegenreaktion. (ca. 3 Sekunden) Danach wird der Kampf kurz unterbrochen, um die Wertung zu erfassen. (Die Zeit läuft weiter.)

Erfolgt keine Reaktion oder war der Treffer nach Empfinden des Hauptschiedsrichters von so großer Wirkung, dass er den Kampf beendet hätte, kann der Hauptschiedsrichter das Gefecht sofort stoppen und werten lassen. Wer am Ende des Kampfes die meisten Wertungen hat, gewinnt den Kampf.

5. In dem Fall, dass ein Kämpfer auf den Boden geht, wird das Gefecht solange fortgeführt, wie es erlaubte Aktionen gibt. Erfolgt durch keinen der Kämpfenden eine Aktion, unterbricht der Hauptschiedsrichter und bringt beide Kämpfer wieder auf ihre Füße.

Der Hauptschiedsrichter kann den Kampf auf dem Boden jederzeit unterbrechen, wenn eine Situation auftritt, welche die Gesundheit eines Kämpfers gefährdet.

6. Wenn einer der Teilnehmer den Kampf durch eine Verletzung nicht fortführen kann, soll der Kampf aufgrund der folgenden Konditionen gewertet werden:
 - Ist der Grund der Verletzung nicht ein verbotener Schlag, Hieb oder Stich, so soll der Verletzte zum Verlierer erklärt werden.
 - Ist der Grund der Verletzung ein verbotener Schlag, Hieb oder Stich des Gegners, so soll dieser zum Verlierer erklärt werden.

7. Eine Entwaffnung muss innerhalb von **zwei Sekunden** beendet sein und darf **nur** in eine Bewegungsrichtung erfolgen.

Das einzige Mal, dass man einen gegnerischen Stock halten darf, ist der Versuch einer unverzüglichen Entwaffnung. Lediglich in diesem Fall darf der Stock gehalten und ein einzelner Schlag zum Stockarm ausgeführt werden. Danach muss der Stock unverzüglich losgelassen werden.

Eine erfolgreiche Entwaffnung ist, wenn ein Wettkämpfer seinen Stock an seinen Gegner verliert, wenn einem Wettkämpfer der Stock aus der Hand geschlagen wird oder der Wettkämpfer seinen Stock fallen lässt.

Wichtig: Der Stock muss den Boden berühren oder sich kurzzeitig **nur** in der Hand des Gegners befinden.

8. erlaubte Angriffsziele: Von Kopf bis Fuß, inklusive der Arme bis zu den Händen und des seitlichen Körpers (Rippen). Vorder- und Rückseite des Gegners inklusive Rückseite des Kopfes.
9. Schadenswahrscheinlichkeit: Folgende Einteilung zur Einschätzung des Verletzungspotentials – diese Ziele sind leichter zu schädigen (Wertigkeit):
 - Kopf oder Leistengegend (inklusive Stiche zur Leistengegend)
 - Hand bis Ellenbogen oder Knöchel bis Knie
 - Schultern, Rippen, Oberschenkel
 - Hüften, Rumpf
10. „stunning“ Schaden: Der Treffer hätte den Gegner so geschadet, dass er in den Augen der Kampfrichter nicht unvermittelt hätte weiterkämpfen können. (Wirkungstreffer)
11. „stopping“ Schaden: Der Treffer hätte in den Augen der Kampfrichter den Kampf beendet.
12. Um ein Gefecht zu beginnen, benötigt es zumindest eines Wirkungstreffers. Der Beginn des Gefechtes wird durch den Hauptschiedsrichter angezeigt.
13. Erfolgt auf einen Wirkungstreffer, unmittelbar ein Gegenschlag des Getroffenen wird das Engagement fortgeführt. (ca. 3 Sekunden) Jeder Kämpfer hat die Möglichkeit durch zufügen von „größerem Schaden“ als der Gegner den Sieg des Engagements zu ermöglichen.
14. Kommt es zu einem simultanen „endgültigen“ Treffer oder haben sich die Kontrahenten gleich viel Schaden zugefügt, endet das Engagement als unentschieden.

Nach jedem Engagement notiert der Ringrichter nach Aufforderung auf seinem Wertungszettel entweder:

- Rot gewinnt das Engagement
- Blau gewinnt das Engagement
- Unentschieden

Für jedes gewonnene Engagement erhält der Kämpfer einen Punkt. Gewonnen hat, wer seinem Gegner den größten Schaden zugefügt hat.

Hat keiner dem anderen mehr Schaden zugefügt ist es ein Unentschieden.

Wenn ein Kämpfer entwaffnet wurde erhält sein Gegner einen Punkt und der Entwaffnete erhält seinen Stock zurück. Der Entwaffnete kann trotzdem noch das Engagement gewinnen. Die Entwaffnung wird zusätzlich zum Ergebnis des Engagements gewertet.

Der Gewinner eines Kampfes ist, wer am Ende des Kampfes bei der Mehrheit der Punktrichter die meisten Punkte erzielt hat (Punkte für gewonnene Engagements und Entwaffnungen abzüglich Punktabzüge für Regelverstöße).

TECHNISCHES KO

- A. Wenn der Kampf abgebrochen wird, aufgrund der Einseitigkeit des Kampfes.
- B. Die Weigerung eines Teilnehmenden, den Kampf fortzusetzen, oder die freiwillige Aufgabe eines Teilnehmenden.
- C. Der Gegner wird 3-mal entwaffnet, verliert 3-mal seinen Stock und/oder Punkte wegen verbotenen Handlungen.
- D. Wenn der Sekundant des Teilnehmenden die Wettkampfzone während eines Kampfes betritt.

3.2 VERSCHIEDENE WAFFEN (MIXED WEAPON) (NUR INTERNATIONAL MÖGLICH)

In dieser Disziplin gelten dieselben Regeln wie unter 3.1. Einzelstock beschrieben.

Folgende Besonderheiten gibt es:

Es können bei jedem Kampf unterschiedliche Waffen kombiniert bzw. ausgewählt werden. Die Wettkämpfer können, aber müssen nicht, mit denselben Waffenkombinationen gegeneinander antreten.

Folgende Waffen stehen zur Auswahl:

1. Langerstock (31 Zoll/ 78,74 cm):

Dieser längere gepolsterte Stock kann mit zwei Händen geführt werden und bietet neben der erhöhten Reichweite eine erhöhte Wahrscheinlichkeit von „stunning“ und „stopping“ Schäden. Wichtig ist, dass es nur zu einem erhöhten Schaden von Schlägen kommt, wenn die Treffer mit dem Vorderen Ende des Stockes erfolgen.

2. Ein zweiter Stock (28 Zoll/ 71,1 cm):

Der zweite Stock ermöglicht schnellere Schläge, Doppelangriffe und die Möglichkeit zu blocken und gleichzeitig anzugreifen. Wichtig ist, dass im Falle des Verlustes eines Stockes das „Gefecht“ weiterläuft. Erst am Ende des „Gefechtes“ bekommt der Kämpfer seinen Stock wieder.

3. Nunchako (sofern durch das jeweilige Landesrecht zugelassen)

Ein Nunchako hat eine längere Reichweite. Weiterhin bekommt es durch seine Pendelbewegung mehr Schwung und kann dadurch mehr Schaden anrichten. Es kann sich um den Stock des Gegners wickeln und ermöglicht so eine Entwaffnung. Wichtig ist, dass man durch seine Pendelbewegung dazu neigt sich selbst zutreffen.

Diese Waffe ist in Deutschland verboten!

Es ist möglich mit jeder Waffe einzeln anzutreten oder sie miteinander zu kombinieren.

Wenn ein Kämpfer entwaffnet wurde erhält sein Gegner einen Punkt und der Entwaffnete erhält seine Waffe zurück. Der Entwaffnete kann trotzdem noch das Engagement gewinnen. Die Entwaffnung wird zusätzlich zum Ergebnis des Engagements gewertet.

Verliert der Wettkämpfer in einem „Gefecht“ beide Waffen, so ist das „Gefecht“ beendet, aber nicht der Kampf. In diesem Fall bekommt der Gegner dann zwei Punkte.



4 SEMIKONTAKT (NUR NATIONAL MÖGLICH)

4.1 WETTKAMPFAUSRÜSTUNG

1. Kleidung:

- Die Teilnehmenden sollten bequeme Hosen und T-Shirts tragen.
- Die Nägel müssen kurz geschnitten sein, es darf kein Schmuck getragen werden.

2. Vorgeschriebene Schutzausrüstung:

- Kopfschutz (Schaumstoff) mit Plexiglas Vollvisier
- Halsschutz (Halskrause um den Hals und Nacken zu Schützen)
- Brustschutz für Frauen
- Tiefschutz

3. Empfohlene Schutzausrüstung:

- Mundschutz
- Knieschützer
- Evtl. Handschuhe

4. Stöcke:

- Es werden ausschließlich gepolsterte Stöcke verwendet, die von den Verantwortlichen des Turniers gestellt werden.

4.2 WETTKAMPFABLAUF

1. Ein Kampf geht über zwei Minuten.
2. Sieger ist, wer zuerst zehn Punkte erzielt hat. Der Kampf ist damit beendet.
3. Hat nach dem Ende der zweiten Runde keiner der beiden Kämpfer zehn Punkte erzielt, so gewinnt der Kämpfer, der mehr Punkte erzielt hat.
4. Steht es nach dem Ende der Runde unentschieden, gibt es eine Verlängerungsrunde von einer Minute. Sieger ist, wer in der Verlängerungsrunde zuerst zwei Punkte oder zehn Punkte erzielt hat. Der Kampf ist damit beendet.
5. Steht es nach dem Ende der Verlängerungsrunde immer noch oder schon wieder unentschieden, so wird in einer Entscheidungsrunde weitergekämpft, bis ein Kämpfer einen Punkt erzielt. Dieser Kämpfer ist der Sieger. Der Kampf ist damit beendet.

4.3 WERTUNG

1. Ein Kämpfer erhält einen Punkt für jeden deutlichen Treffer, den er seinem Gegner durch einen regelgerechten und kontrollierten Schlag oder Stich zufügt, ohne gleichzeitig selbst getroffen zu werden.
2. Ein Punkt wird einem Kämpfer erst nach Wertung durch die drei Punktrichter vom Hauptschiedsrichter gutgeschrieben.
3. In Folge einer Entwaffnung bekommt der Gegner vom Hauptschiedsrichter ein Punkt.
4. Eine Entwaffnung muss innerhalb von **zwei Sekunden** beendet sein und darf **nur** in eine Bewegungsrichtung erfolgen.

Eine erfolgreiche Entwaffnung ist, wenn ein Wettkämpfer seinen Stock an seinen Gegner verliert, wenn einem Wettkämpfer der Stock aus der Hand geschlagen wird oder der Wettkämpfer seinen Stock fallen lässt.

Wichtig: Der Stock muss den Boden berühren oder sich kurzzeitig **nur** in der Hand des Gegners befinden.

5. Ein Punktrichter zeigt eine Punktwertung an, sobald er sie gesehen hat, indem er mit ausgestrecktem Arm auf die Seite des Kämpfers (nicht auf den Kämpfer selbst!) zeigt, der den Punkt erzielt hat.
6. Sobald der Hauptschiedsrichter eine Punktwertung eines Punktrichters sieht oder wenn er selbst einen Treffer gesehen hat, unterbricht er den Kampf, richtet die Kämpfer aus und fordert die Punktrichter zur Wertung durch Handzeichen auf.

Handzeichen der Punktrichter:

- Ausgestreckter Arm zeigt auf die Seite eines Kämpfers: Dieser Kämpfer hat zuerst einen deutlichen Treffer erzielt und soll einen Punkt bekommen. Dabei zeigt nur der rechte Arm nach rechts und nur der linke Arm nach links. (Stimme +1)
- Beide Fäuste zeigen gegeneinander: Gleichzeitige Treffer beider Kämpfer, keine Wertung. (Stimme 1-1, jeder einen Punkt)
- Gekreuzte Unterarme: Keine Wertung möglich, da kein deutlicher Treffer erfolgt oder wegen verdeckter Sicht. (Stimme 0)

Nachdem der Hauptschiedsrichter die Punktrichter zur Wertung aufgefordert hat, zählt er die drei Stimmen aus (indem er die Wertungen für jeden Kämpfer addiert) und fügt seine eigene Wertung hinzu. Wenn in der Summe dieser vier Wertungen ein Kämpfer mit mindestens zwei Stimmen Vorsprung einen gültigen Treffer erzielt hat, so gibt der Hauptschiedsrichter eine Punktwertung für diesen Kämpfer bekannt und achtet darauf, dass der Punktstand auf der Anzeigetafel aktualisiert wird. Der Kampf geht weiter, sobald der Hauptschiedsrichter das Kommando gibt.

Wenn die Summe der drei Wertungen der Punktrichter plus die Wertung des Hauptschiedsrichters kein einheitliches Ergebnis liefert (mindestens zwei Wertungen mehr für einen Kämpfer), dann beschließt der Hauptschiedsrichter die Situation mit der Bekanntgabe: „Keine Wertung“. Der Kampf wird auf sein Kommando hin fortgesetzt.

TECHNISCHES KO

- A. Wenn der Kampf abgebrochen wird, aufgrund der Einseitigkeit des Kampfes.
- B. Die Weigerung eines Teilnehmers, den Kampf fortzusetzen, oder die freiwillige Aufgabe eines Teilnehmers.
- C. Der Gegner wird 3-mal entwaffnet, verliert 3-mal seinen Stock und/oder Punkte wegen verbotenen Handlungen abgezogen werden.
- D. Wenn der Sekundant des Teilnehmers die Wettkampfzone während eines Kampfes betritt.
- E. Wenn einer der Kämpfer keine Form von Block oder Ausweichbewegungen zeigt, kann der Kampf abgebrochen werden.

5 REGELVERSTÖßE

Jegliche Unsportlichkeit, die den Gegner, die Turnierverantwortlichen oder das Publikum in Verlegenheit bringt, oder jegliche andere Handlung, die schädlich für den Geist des Arnis/ Escrima/ Kali als Sport ist, führt zur sofortigen Disqualifikation und/ oder Ausschluss von der Veranstaltung. Weiterhin besteht die Möglichkeit die Person von der Teilnahme in zukünftigen Wettkämpfen oder ähnlichen Wettbewerben auszuschließen.

Jede Situation, die nicht durch diese Regeln geklärt ist, wird von den Schiedsrichtern in Besprechung mit den Verantwortlichen des Turniers entschieden.

5.1 VERBOTENE HANDLUNGEN IN ALLEN DISZIPLINEN

- Schlagen, wenn der Gegner am Boden bewusstlos ist, oder wenn der Gegner seine Aufgabe signalisiert.
- Fäuste, Ellbogen, Knie, Tritte, keine Handabwehr zum Gesicht.
- Böswillige Gewalt.
- Absichtliches Verlassen der Wettkampfzone.
- Den Gegner schlagen, während man den Stock des Gegners hält.
- Klammern oder Ringen, inklusive dem Gebrauch des Stockes ohne zu Schlagen oder Blocken.
- Stiche und Schläge mit dem Butt.
- Schläge und Stiche zur Kehle.
- Greifen und Halten des gegnerischen Körpers oder der Kleidung (**„Trapping“ und „Checking“ des gegnerischen Armes ist erlaubt**).
- zweihändigen Stiche (Double Hand Thrusts) und Schläge (**Eine Ausnahme ist der Langstock in der Disziplin „3.2. Mixed Weapon“**).
- Richten der Kleidung, ohne die Erlaubnis des Hauptschiedsrichters.
- Betreten der Wettkampfzone durch den Sekundanten.
- Streiten/Diskutieren des Teilnehmers oder seines Sekundanten mit den Schiedsrichtern.

5.2 SPEZIELLE VERBOTENE HANDLUNGEN IM VOLLKONTAKT

- Schläge gegen den Unterleib, den Hals, Knie und Gebiete unterhalb der Knie.
- Stiche.
- Mehr als zwei aufeinanderfolgende Schläge zu demselben Zielgebiet.
- Schläge auf die Rückseite des Gegners, wenn sich nicht beide Kämpfer ansehen.
- Schlagen, wenn der Gegner am Boden ist.

5.3 SPEZIELLE VERBOTENE HANDLUNGEN IM PADDED

- Stiche über Brusthöhe.
- Stiche zur Wirbelsäule.
- Schläge mit den nicht gepolsterten Sektionen des Stockes.

5.4 SPEZIELLE VERBOTENE HANDLUNGEN IM SEMIKONTAKT

- Stiche über Brusthöhe.
- Stiche zur Wirbelsäule.
- Schläge mit den nicht gepolsterten Sektionen des Stockes.
- Übertriebene Härte.

5.5 STRAFEN FÜR REGELVERSTÖßE VON KÄMPFERN

Der Hauptschiedsrichter hat die Aufgabe, jegliche Regelverstöße oder unangemessene Handlungen und Unsportlichkeiten eines Kämpfers sofort zu sanktionieren.

Die Sanktionen erfolgen je nach Schwere des Regelverstoßes wie folgt:

1. Mündliche Verwarnung
2. Ein Punkt Abzug
3. Zwei Punkte Abzug
4. Sofortige Disqualifikation

Je nach Schwere der verbotenen Handlung muss sich der Hauptschiedsrichter nicht an die Reihenfolge halten.

Jeder Teilnehmer, der aufgrund einer Disqualifikation wegen einer verbotenen Handlung verliert, kann von der Teilnahme in zukünftigen Wettkämpfen oder ähnlichen Wettbewerben ausgeschlossen werden.



6 GEWICHTSKLASSEN

Je nach Teilnehmerzahl in den Gewichtsklassen können die Verantwortlichen des Turniers die Gewichtsklassen verändern.

Mindestteilnehmerzahl pro Gewichtsklasse 3 Personen!

Internationale Qualifikation:

1. Der Vorstand der GSBA Germany stellt die Nationalmannschaft zusammen. Interessierte Wettkämpfer sollen sich beim Vorstand der GSBA Germany anmelden.
2. Jede nationale Meisterschaft dient als Qualifikation für die internationalen Meisterschaften.
3. Kann ein Wettkämpfer aufgrund eines Zusammenschlusses von Gewichtsklassen auf einer nationalen Meisterschaft nicht in seiner Gewichtsklasse starten. Dann bedeutet, dass nicht, das er aus der Nationalmannschaft ausgeschlossen ist.
4. Auf einer internationalen Meisterschaft darf jedes Land drei Personen und den amtierenden Meister pro Gewichtsklasse antreten lassen.

6.1 DIE KÜR (ANYO) ODER FORMLAUF (SAYAW/ GARENZA)

Anyos / Formen- Carenza	Kürzel/ Div. #
Kinder und Jugendliche (<i>Jr. Boys & Girls Carenza</i>)	
Jr. Boys & Girls Under 10 yrs. - Traditional	CBG01
Jr. Boys & Girls Under 10 yrs. - Open	CBG02
Jr. Boys & Girls 10-11 yrs. - Traditional	CBG03
Jr. Boys & Girls 10-11 yrs. - Open	CBG04
Jr. Boys & Girls 12-13 yrs. - Traditional	CBG05
Jr. Boys & Girls 12-13 yrs. - Open	CBG06
Jr. Boys & Girls 14-15 yrs. - Traditional	CBG07
Jr. Boys & Girls 14-15 yrs. - Open	CBG08
Jr. Boys & Girls 16-17 yrs. - Traditional	CBG09
Jr. Boys & Girls 16-17 yrs. - Open	CBG10
Frauen und Männer (18-39 J.) (<i>Men & Women (18-39) Carenza</i>)	
Men & Women 18-39 yrs. - Traditional	CMW01
Men & Women 18-39 yrs. - Open	CMW02
Frauen und Männer ab 40 J. (<i>Seniors Men & Women (40-49) Carenza</i>)	
Sr Men & Women 40-49 yrs. - Traditional	CMW03
Sr Men & Women 40-49 yrs. - Open	CMW04
Frauen und Männer ab 50 J. (<i>Super Sr Men & Women (50+) Carenza</i>)	
Super Sr Men & Women 50+ - Traditional	CMW05
Super Sr Men & Women 50+ - Open	CMW06
Mannschaftsform (<i>Team Carenzas – Open</i>)	
3 oder mehr Personen (3 or more team members)	CT01

6.2 VOLLKONTAKT UND PADDED GEWICHTSKLASSEN

6.2.1 KINDER UND JUGENDLICHE

Kinder und Jugendliche (JUNIOR DIVISIONS)	Vollkontakt (LIVE-Stick) Kürzel/DIV #	PADDED Kürzel/ DIV #
Kinder (Mädchen & Jungen) - Einzelstock (<i>Jr Boys & Girls Single Stick</i>)		
Jr. Boys & Girls 6-7 yrs.	BG01	BGP01
Jr. Boys & Girls 8-9 yrs.	BG02	BGP02
Jr. Boys & Girls 10-11 yrs.	BG03	BGP03
Jr. Boys & Girls 12-13 yrs.	BG04	BGP04
Jugendliche (männl.) (<i>Jr Boys Single Stick</i>)		
Jr. Boys 14-15 yrs.	B05	BP05
Jr. Boys 16-17 yrs.	B06	BP06
Jugendliche (weibl.) (<i>Jr Girls Single Stick</i>)		
Jr. Girls 14-15 yrs.	G07	GP07
Jr. Girls 16-17 yrs.	G08	GP08
Kinder (Mädchen & Jungen) - Doppelstock/ Mixed Weapons (<i>Jr Boys & Girls Double Stick / Mixed Weapons</i>)		
Jr. Boys & Girls 12-13 yrs.	BGD01	BGX01
Jugendliche (männl.) (<i>Jr. Boys Double Stick/ Mixed Weapons</i>)		
Jr. Boys 14-15 yrs.	BD02	BX02
Jr. Boys 16-17 yrs.	BD03	BX03
Jugendliche (weibl.) (<i>Jr. Girls Double Stick/ Mixed Weapons</i>)		
Jr. Girls 14-15 yrs.	GD04	GX04
Jr. Girls 16-17 yrs.	GD05	GX05

6.2.2 FRAUEN - GEWICHTSKLASSEN

FRAUEN (WOMENS DIVISIONS)	Pfund (LBS)	Kilogramm (KGS)	Vollkontakt (LIVE-Stick) Kürzel/ DIV #	PADDED Kürzel/ DIV #
Frauen (18-39 J.) - Einzelstock <i>(Womens (18-39) Single Stick)</i>				
Fliegengewicht (Flyweight)	100 & Below	45 & weniger	W01	WP01
Bantamgewicht (Bantamweight)	101-110	45 – 50	W02	WP02
Federgewicht (Featherweight)	111-120	50 – 55	W03	WP03
Leichtgewicht (Lightweight)	121-131	55 -60	W04	WP04
Weltergewicht (Welterweight)	132-145	60 – 65	W05	WP05
Mittelgewicht (Middleweight)	146-161	65 – 73	W06	WP06
Schwergewicht (Heavyweight)	162 & Over	über 73	W07	WP07
Frauen ab 40 J. <i>(Senior Womens (40+) Single Stick)</i>				
Bantamgewicht	125 & Below	56 & weniger	SW01	SWP01
Leichtgewicht	126-140	56 - 63.5	SW02	SWP02
Mittelgewicht	141-160	63.5 - 72.5	SW03	SWP03
Schwergewicht	161 & Over	über 72.5	SW04	SWP04
Frauen (18-39 J.) - Doppelstock/ Mixed Weapons <i>(Womens (18-39) Double Stick / Mixed Weapons)</i>				
Bantamgewicht	125 & Below	56 & weniger	WD01	WX01
Leichtgewicht	126-140	56 - 63.5	WD02	WX02
Mittelgewicht	141-160	63.5 - 72.5	WD03	WX03
Schwergewicht	161 & Over	über 72.5	WD04	WX04
Frauen ab 40 J. <i>(Senior Womens (40+) Double Stick/Mixed Weapons)</i>				
Bantamgewicht	125 & Below	56 & weniger	SWD01	SWX01

Leichtgewicht	126-140	56 - 63.5	SWD02	SWX02
Mittelgewicht	141-160	63.5 - 72.5	SWD03	SWX03
Schwergewicht	161 & Over	über 72.5	SWD04	SWX04
Mannschaftskampf (ab 18 J.) <i>(Team Fighting (18+))</i>				
3 Kämpferinnen (3 Women)	Offen (Open)	Offen (Open)	T02	



6.2.3 MÄNNER - GEWICHTSKLASSEN

Männer (MENS DIVISIONS)	Pfund (LBS)	Kilo (KGS)	Vollkontakt (LIVE-Stick) Kürzel/DIV #	PADDED Kürzel/ DIV #
Männer (18-39) - Einzelstock <i>(Mens (18-39) Single Stick)</i>				
Federgewicht (Featherweight)	130 & Below	59 & weniger	M01	MP01
Leichtgewicht (Lightweight)	131 - 145	59 - 65.5	M02	MP02
Weltergewicht (Welterweight)	146 - 160	65.5 - 72.5	M03	MP03
Mittelgewicht (Middleweight)	161 - 175	72.5 - 79.5	M04	MP04
Halbschwergewicht (Light Heavyweight)	176 - 190	79.5 - 86	M05	MP05
Cruisergewicht (Cruiserweight)	191 - 205	86 - 93	M06	MP06
Schwergewicht (Heavyweight)	206 - 220	93 - 99	M07	MP07
Super Schwergewicht (Super Heavyweight)	221 & Over	über 100	M08	MP08
Männer ab 40 J. <i>(Senior Mens (40 -49) Single Stick)</i>				
Federgewicht	130 & Below	59 & weniger	SM01	SMP01
Leichtgewicht	131 - 159	59 – 72	SM02	SMP02
Mittelgewicht	160 - 189	72 - 85.5	SM03	SMP03
Heavyweight	190 - 219	85.5 - 99.5	SM04	SMP04
Super Heavyweight	220 & Over	Über 99.5	SM05	SMP05
Männer ab 50 J. <i>(Super Senior Mens (50+) Single Stick)</i>				
Leichtgewicht	150 & Below	67.5 & weniger	SSM01	SSMP01
Mittelgewicht	151-180	67.5 - 81.5	SSM02	SSMP02

Cruisergewicht	181-210	81.5 - 95	SSM03	SSMP03
Schwergewicht	211 & Over	über 95	SSM04	SSMP04
Männer (18-39 J.) - Doppelstock/ Mixed Weapons <i>(Mens (18-39) Double Stick/ Mixed Weapons)</i>				
Federgewicht	130 & Below	59 & weniger	MD01	MX01
Leichtgewicht	131 - 145	59 - 65.5	MD02	MX02
Weltergewicht	146 - 160	65.5 - 72.5	MD03	MX03
Mittelgewicht	161 - 175	72.5 - 79.5	MD04	MX04
Halbschwergewicht	176 - 190	79.5 - 86	MD05	MX05
Cruisergewicht	191 - 205	86 - 93	MD06	MX06
Schwergewicht	206 - 220	93 - 99	MD07	MX07
Super Schwergewicht	221 & Over	über 100	MD08	MX08
Männer ab 40 J. <i>(Senior Mens (40 -49) Double Stick/ Mixed Weapons)</i>				
Leichtgewicht	132 & Below	61 & weniger	SMD01	SMX01
Mittelgewicht	133-162	61 - 73.5	SMD02	SMX02
Halbschwergewicht	163-186	73.5 - 84.5	SMD03	SMX03
Schwergewicht	187-220	84.5 – 100	SMD04	SMX04
Super Schwergewicht	221 & Over	über 100	SMD05	SMX05
Männer ab 50 J. <i>(Super Senior Mens (50+) Double Stick/ Mixed Weapons)</i>				
Halbschwergewicht	189 & Below	85.5 & weniger	SSMD01	SSMX01
Schwergewicht	190 & Over	über 85.5	SSMD02	SSMX02
Mannschaftskampf <i>(Team Fighting (18+))</i>				
3 Kämpfer – Offene Klasse (Open Weight - 3 Men)	Offen (Open)	Offen (Open)	T01	

7 WERTUNGSZETTEL

7.1 VOLLKONTAKT

Deutsche Meisterschaft

Kämpfer (Rot) Kämpfer (Schwarz)

Punkte	Abzüge	Wertung	Runde	Wertung	Abzüge	Punkte
			1			
			2			
			3			

Gewinner

Gewinner 4. Runde

Schiedsrichter

10 Punkte Muss System!!!

8 OFFIZIELLE LOGOS

Logo der Global Stick and Blade Alliance international:



Logo der Global Stick and Blade Alliance Germany e.V.:

