



Weapons Kombat League

Krabi Krabong (Armi lunghe e corte)

“Krabi Krabong” significa “Armi lunghe e corte” ed è proprio da questo principio che parte la distinzione in quattro diverse specialità: arma lunga, arma media (spada e bastone) ed arma corta. Le competizioni avranno un regolamento improntato sul modello thailandese del Daab Thai (scherma moderna thailandese) e si svolgeranno su pedana o tatami. Sarà quindi possibile portare colpi a contatto pieno, ma con le dovute protezioni, con armi in gomma ed evitando i bersagli “vitali” (come la gola o i genitali). Un regolamento quindi, che seguirà la tradizione thailandese, ma che offrirà la possibilità ai praticanti di qualunque disciplina armata di confrontarsi.

Per informazioni: Aldo Chiari cell 3392404822.

Regolamento:

I combattimenti con repliche di armi nel circuito internazionale Kombat League si svolgono sul Tatami di 6 x 6 ed a **contatto pieno**.

Le armi possibili sono:

- Bastone lungo imbottito
- Spada 101 cm
- Bastone 70 cm
- Coltello

n.b anche utilizzate in coppia.

Le protezioni utilizzabili sono:

- Maschera con grata o maschera da scherma.
- Guantini protettivi da free fight o simili.
- Gomitiere leggere
- Ginocchiere leggere
- Conghiglia
-

N.B.

Per il coltello è obbligatoria la maschera da scherma.

Per i classe B ed i minorenni è obbligo l'utilizzo del corpetto protettivo.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it



Durata:

La durata dei match è di 2 round da 2 minuti., eventualmente ci dovesse essere una situazione di parità si disputerà un extra round di un minuto.

E' possibile vincere per:

- 1) Ko
- 2) Totalizzando prima dello scadere dei due round 12 punti.
- 3) Ai punti al termine dei due round.

Bersagli utili e punteggio:

Il punteggio viene assegnato, come nella scherma olimpica , ogni qualvolta l'atleta porta un colpo pulito al bersaglio.

Quando un colpo va a segno e l'arbitro da il segnale l'azione si interrompe.

E' possibile colpire tutto il corpo tranne la zona genitale e la nuca.

Ogni colpo portato a segno ha valore di 1 punto.

Ogni disarmo ha valore di 3 punti.

L'azione d'attacco può essere composta anche da più colpi che avranno punteggio cumulativo. (Ad esempio un azione fluida: colpo alla mano colpo alla testa senza interruzione = 2punti).

Per attribuire il punto l'arbitro centrale deve verificare l'alzata di mano di almeno 3 giudici su quattro.

Azioni Fallose:

Non è possibile colpire l'avversario con pugni, calci od altre parti del corpo od afferrare per proiettare. Chi commetterà l'infrazione verrà penalizzato con 2 punti a sfavore ed al secondo fallo con la squalifica.

L'uscita dalla pedana di gara comporta un ammonimento, successivamente ogni uscita dalla pedana sarà punita con 1 punto di penalizzazione.

Abbigliamento dei combattenti:

I combattenti potranno utilizzare la propria maglia sociale una tuta ginnica o simili e scarpe da ginnastica.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it