REGOLAMENTO NAZIONALE DI GARA
CAMPIONATI DI SCHERMA STORICA-H.E.M.A. 2018

INDICE

1. Introduzione
2. Principali cambiamenti dal regolamento 2017
3. Struttura del Campionato e formula di gara
4. Punteggi, azioni permesse e proibite
5. Ammonizioni
6. Svolgimento dell'Assalto
7. Segnalazioni arbitrali
8. Ruoli e Staff
9. Equipaggiamenti

1. INTRODUZIONE

Il presente regolamento è diviso in sezioni. La prima parte (1/4) fornisce le regole dei tornei e deve essere letta da tutti i partecipanti; la seconda (5/6) include le segnalazioni degli arbitri e il ruolo di ogni collaboratore, e deve essere letta e conosciuta da Direttori di torneo, Direttori di campo, Giudici Mastri, Arbitri, Cronometristi, Segnapunti e in generale da tutto lo staff impiegato.

2. PRINCIPALI CAMBIAMENTI DAL REGOLAMENTO 2017

Rispetto alla precedente edizione il regolamento è stato unificato e reso omogeneo per tutte le armi, seppur con le dovute differenze in termini di punteggi, e reso in un documento unico; la consultazione è resa agevole dai rimandi interni agli articoli e al testo. Tutte le discipline sono state portate a un massimo di 8 o 9 punti per assalto, ed è stata inserita la sottrazione dei punteggi dei tiratori nella determinazione del punteggio dell'azione; entrambe le modifiche sono state pensate per permettere l'uso di una maggiore componente strategica lungo tutto l'assalto, che ha una durata effettivamente maggiore di prima.
L'estensione a tutte le discipline per le penalità di Doppio colpo e di Scherma inverosimile, invece, nasce per l'esigenza di controbilanciare gli assalti così modificati con il rispetto delle corrette regole dello schermire antico; le altre ammonizioni sono state uniformate su tutte le discipline, e le penalità relative sono state forse appena rese più morbide per il fallo sportivo, e più rigide per quello comportamentale.

Le procedure di gara e le segnalazioni arbitrali sono state completamente riformate, con un modello sperimentale che non prevede l'uso delle bandierine e che sembra garantire velocità di prestazione e facilità di comprensione per atleti, giudici e spettatori; nel regolamento è stato inserito inoltre un breve compendio sulle funzioni dello staff, e sull'organizzazione delle gare.
Sono stati uniformati gli equipaggiamenti di gara, e suddivisi per discipline, con le descrizioni di ogni articolo che sostituiscono i principali marchi in uso nella comunità internazionale, precedentemente presenti nel testo.

3. STRUTTURA DEL CAMPIONATO e FORMULA DI GARA

Nel Campionato, le specialità o categorie di gara sono:

Spada & Brocchiere Rinascimentale
Spada & Brocchiere Medievale
Spada a due mani (chiamata anche Spada lunga)
Spada da lato
Striscia
Striscia & Pugnale
Sciabola da terreno

Le specialità si suddividono in categorie:

A. Femminile
B. Open, ovvero aperte a tutti i competitori

La stagione agonistica segue l'anno sportivo, settembre-agosto.

I Campionati di specialità constano di diverse giornate di gara, che devono essere selezionate tra tutte le possibili gare prima dell'inizio della stagione e rese pubbliche da un comunicato ufficiale.

I Campioni delle specialità sono eletti dopo la fine della stagione agonistica in base al Ranking Nazionale, tenendo conto solo dei migliori 4 risultati ottenuti dall'atleta nelle gare considerate appartenenti al Campionato.

I livelli delle gare, di Campionato o meno, sono stabiliti ad inizio anno, e devono essere resi pubblici da un comunicato ufficiale.

La società sportiva che vorrà ospitare una tappa del Campionato deve presentare una richiesta, e mostrare la possibilità di sostenere tale impegno. I criteri sono presentati in altro documento a sè, nelle norme di settore. Anche i criteri di Ranking sono presentati in altro documento a sè, nelle norme di settore.

È possibile ma non obbligatorio istituire anche le Coppe di specialità, coi loro Vincitori, eletti in base al Ranking Nazionale stilato nel corso dell'anno durante *tutte* le gare del circuito, e non solo durante le gare incluse nei Campionati, questo tipologia di gara necessità di approvazione dal settore nazionale.

Ogni competizione si compone di tre fasi progressive:

- Gironi
- Eliminatorie dirette (es.: sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali)
- Finali

Gli incontri (chiamati anche Assalti) possono terminare in caso di raggiungimento da parte di uno dei due schermidori del punteggio di vittoria previsto per la disciplina, oppure allo scadere del tempo. Il punteggio di vittoria è fissato a:

- 8 punti per gruppo A: Spada & Brocchiere, Spada a due mani, Spada da lato, Sciabola da terreno;
- 9 punti per gruppo B: Striscia e Striscia & Pugnale;

Nel gruppo A, è possibile terminare un incontro con un punteggio massimo di 9 punti (per esempio, lo schermidore che sta a 7 punti, mette a segno un colpo da 2).

Nel gruppo B, il punteggio massimo è di 11 punti (per esempio, lo schermidore che sta a 8 punti, mette a segno un colpo da 3).

La durata dell'incontro è fissata in 3 minuti (vedere paragrafo 6.3) al termine dei quali la vittoria viene assegnata allo schermidore in vantaggio di punti; in caso di pareggio è previsto un minuto supplementare con estrazione *ex ante* della priorità regola del "colpo finale" (vedere paragrafo 6.5).

Nei Gironi, i partecipanti vengono divisi in gruppi da 4 a 8 tiratori, che tra loro disputano incontri per determinare chi accederà alle fasi Eliminatorie. La costruzione di tali gruppi deve essere fatta selezionando, per ogni girone, un partecipante tra coloro con i più alti punteggi sul ranking, e procedendo con i restanti tramite sorteggio, minimizzando la presenza di atleti provenienti dalla stessa società/associazione/scuola all'interno dello stesso girone (criterio del *dècalage*).
Al termine degli incontri di tutti i Gironi, viene costruita una classifica dei Gironi secondo i criteri di avanzamento previsti (come al paragrafo 6.7).
Possono accedere alle Eliminatorie quindi i migliori atleti classificati, nel numero stabilito dal Comitato Organizzatore in base alle esigenze della manifestazione; si cerca comunque di far passare un numero vicino al 50% dei partecipanti alla gara.

Nelle Eliminatorie, la classifica generale derivata dai Gironi determina gli accoppiamenti e l'ordine degli Incontri secondo il principio c.d. “Serpentone”, per cui il primo classificato si scontra con l'ultimo, il secondo con il penultimo e così via.
La collocazione degli scontri sul tabellone va inoltre fatta ponendo il primo e il terzo classificato (con il relativo sfidante) dal lato sinistro dell'albero di gara, a loro volta nei due rami principali; mentre il secondo e il quarto andranno collocato dal lato destro (si vedano a titolo di esempio gli schemi relativi all'albero di gara con 8 e con 16 partecipanti).
Nella fase delle Eliminatorie i tiratori si scontrano in Assalti che finiscono con l'eliminazione diretta di uno dei due contendenti, fino alla semifinali comprese.
Dalle due semifinali emergono i due Finalisti ancora in gara, e i due Terzi classificati *ex aequo*.

Nelle Finali, i tiratori si affrontano al meglio dei tre incontri.
Il Podio è composto dal vincitore della gara, dal Secondo classificato, e dai due Terzi classificati *ex aequo*.

Speciale regola Grandi Competizioni: nelle gare che registrano alla chiusura delle iscrizioni più di 60 partecipanti, gli atleti meglio classificati nel Ranking cominciano a gareggiare di diritto ai primi posti del tabellone delle Eliminatorie, secondo il seguente schema:

Partecipanti	**Gironi**	**Eliminatorie 1**	**Eliminatorie 2**	**Eliminatorie 3**
Fino a 76	60	1-16		
Fino a 92	60	16	1-16	
Fino a 100	60	16	16	1-8

Alcuni partecipanti dunque partono in gara in turni successivi delle Eliminatorie, in base al Ranking e in numero pari all'eccedenza rispetto al 60° atleta, secondo la distribuzione sopra descritta; per esempio, in una gara da 94 persone, i migliori due 2 atleti presenti partiranno al turno 3, i successivi 16 al turno 2, i seguenti 16 al turno 1, e 60 disputeranno i Gironi.
L'organizzazione di gara selezionerà, quindi un congruo numero di atleti dai Gironi da accoppiare ai tiratori che entrano di diritto alle Eliminatorie.

E' facoltà dello schermidore selezionato di diritto al tabellone delle eliminazioni dirette cedere il proprio posto allo schermidore posizionato sotto di lui nella classica, per disputare invece tutti gli incontri dei gironi.

4. PUNTEGGI, AZIONI PERMESSE E PROIBITE

4.1 **PUNTEGGI con Spada & Brocchiere, Spada a due mani, Spada da lato, Sciabola**

È considerato bersaglio tutto il corpo, tranne: genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille, piede *(cfr. Azioni proibite: p. 5)*.
Ai fini dell'attribuzione del punteggio, si considerano:

- Testa: l'intera superficie della parte anteriore della maschera, ossia la griglia e la gorgiera.
- Tronco: torace e addome, con il limite delle cuciture delle spalle e della linea della c.d. "cintura", all'altezza della zona inguinale (che ne resta esclusa)
- Braccia: dalla cucitura in giù, escludendo la spalla, che si considera parte del tronco.
- Gambe: dalla zona inguinale in giù, salvo quanto indicato come bersaglio proibito.

N.B. In caso di protezioni collegate alla maschera che coprano una superficie particolarmente ampia rispetto alla proiezione della griglia verso il petto, e/o distante rispetto alla gorgiera della maschera, tale superficie potrà essere considerata dai Giudici come parte del tronco; stesso criterio vale in caso di giubbe o altre protezioni del torso che arrivino a coprire anche la zona delle gambe, e protezioni per gambe o braccia che arrivino a coprire parti del torso.

Il tiratore deve mettere a segno otto punti: raggiunti o superati gli 8 punti subiti, il contendente vince l'incontro. Altrimenti, allo scadere del tempo, vince l'incontro lo schermidore in vantaggio di punti.

I colpi di punta sono considerati botta valida se tirati con decisione e nettamente, con leggera flessione della lama derivante dal contatto della punta sul bersaglio.

I colpi di taglio sono validi se portati con decisione e nettamente, con nodo di polso, gomito o spalla; per essere considerati validi, i tagli devono colpire il bersaglio con la seconda metà della lama (medio-debole e debole). Sono validi i tagli portati con il debole, il medio. Sono validi col forte solo nel caso in cui il colpo sia portato a strisciare con la spada fino al debole della lama; in questo caso, il colpo attribuisce il punteggio stabilito secondo il bersaglio.
Il solo colpo con il forte attribuisce un punto se colpisce alla testa.

Ai fini dell'attribuzione del punteggio allo schermidore:

a) a tutti i colpi validi alla testa sono assegnati due punti;
b) ai colpi di punta al tronco sono assegnati due punti;
c) a tutti i restanti, un punto.

Nella Spada a due mani, il taglio e la punta tirati con una sola mano attribuiscono un solo punto, nei casi di gioco largo e devono essere constatati come efficace dai giudici (*materialità del taglio*). In questo caso, se colpita la testa, allora entrambi inibiscono il dopo colpo.

Dopo Colpo

Al tiratore che viene colpito è consentito un colpo di "dopo-colpo". Tale dopo-colpo si descrive come un colpo a bersaglio che nasca durante, o nel tempo immediatamente successivo, al colpo altrui a segno. Per essere considerato valido tale colpo non deve richiedere più di un passo all'atleta che lo esegue e deve essere concluso prima che il Mastro chiami l'Alt.
NOTA BENE.
Qualora l'atleta che esegue il dopo-colpo ritardi la partenza del proprio colpo, questo non è valido e sarà considerato arrivato dopo la fine dell'azione.
Qualora l'atleta inizi correttamente il dopo-colpo come spiegato sopra, ma il tocco dell'arma avvenga non su primo passo ma su un eventuale secondo o successivi, il dopo-colpo non è valido e si considera arrivato dopo la fine dell'azione.

Non è concesso il "dopo-colpo", se colpiti da:

- stoccata o taglio validi alla testa;
- stoccata valida al braccio armato, *ad esclusione della disciplina di Spada da due mani*;

Colpo di pomo

È ammesso il colpo di pomo alla maschera, se tirato con controllo della forza; l'azione portata a conclusione dà allo schermidore un punto.

Colpo di umbone

È ammesso il colpo di umbone alla maschera, se tirato con controllo della forza e non con la penna o taglio; l'azione portata a conclusione dà allo schermidore un punto.

Disarmo

È possibile afferrare il forte, i fornimenti e il pomo dell'arma per effettuare azioni che devono concludersi con:

a) il disarmo effettivo dell'avversario: 2 punti;
b) un colpo a segno di punta o di taglio: punteggio relativo;
c) condizione di "manifesta superiorità" sull'avversario, ovvero presa stabile dell'arma o del braccio e minaccia di colpo di punta al torso o al viso: 2 punti.

Se l'azione non sia portata a segno nelle modalità descritte, e/o non si concluda in un massimo di 5 secondi, è facoltà del Giudice Mastro interrompere il combattimento e dichiarare la "azione confusa" senza attribuire punteggi.

Lotta, proiezioni a terra, contatti fisici

È possibile utilizzare azioni di "gioco stretto" o lotta, sempre con attenzione alla sicurezza.
La proiezione a terra non dà luogo a punteggio di per sé, ma deve essere seguita da una condizione di "manifesta superiorità" sull'avversario (cfr. *supra*); dopo la proiezione a terra non sono ammesse invece le percussioni, che non danno luogo a punteggio.

Sono ammesse le percussioni di pugno sulla maschera, che devono essere tirate a mano aperta, e con il controllo della forza; l'azione portata a conclusione dà allo schermidore un punto.

Azioni proibite

Sono proibite e sanzionabili con cartellini progressivi le seguenti azioni:

- percussioni portate con il piede;
- testate, gomitate e ginocchiate;
- colpi tirati con gli elsi, altri fornimenti difensivi;
- le chiavi articolari di rottura e slogatura;
- afferrare la lama al debole (n.b.: l'azione comporta anche un punto a segno per l'avversario, per "taglio alla mano");
- lanciare intenzionalmente l'arma;
- impugnare l'arma dalla lama per colpire con gli elsi (come un martello d'arme, o come da tecniche *in armis*);
- tirare intenzionalmente a genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille, piede;
- afferrare la maschera dell'avversario;
- col brocchiere, colpire con la "penna" (il bordo) dello scudo;
- girarsi intenzionalmente esponendo i bersagli proibiti, per inibire l'azione o la reazione avversaria.

4.2 PUNTEGGI con Striscia, e Striscia & Pugnale

È considerato bersaglio tutto il corpo, tranne: genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille; per il piede, è ammesso solo il colpo di punta. È considerato bersaglio tutto il corpo, tranne: genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille *(cfr. Azioni Proibite: p. 6*); per il piede, è ammesso solo il colpo di punta.
Ai fini dell'attribuzione del punteggio, si considerano:

- Testa: l'intera superficie della parte anteriore della maschera, ossia la griglia e la gorgiera.
- Tronco: torace e addome, con il limite delle cuciture delle spalle e della linea della c.d. "cintura", all'altezza della zona inguinale (che ne resta esclusa).
- Braccia: dalla cucitura in giù, escludendo la spalla, che si considera parte del tronco.
- Gambe: dalla zona inguinale in giù, salvo quanto indicato come bersaglio proibito.
-

N.B. In caso di protezioni collegate alla maschera che coprano una superficie particolarmente ampia rispetto alla proiezione della griglia verso il petto, e/o distante rispetto alla gorgiera della maschera, tale superficie sarà considerata come parte del tronco
Stesso criterio verrà utilizzato in caso di giubbe o altre protezioni del torso che arrivino a coprire anche la zona delle gambe.

I tiratori devono mettere a segno nove punti ; raggiunti o superati i 9 punti subiti, il contendente vince l'incontro.

I colpi di punta sono considerati botta valida se tirati con decisione e nettamente, con leggera flessione della lama derivante dal contatto della punta sul bersaglio. I colpi di taglio sono validi se portati con decisione e nettamente, con nodo di polso, gomito o spalla; per essere considerati validi, i tagli devono colpire il bersaglio con la seconda metà della lama (medio-debole e debole).

Ai fini dell'attribuzione del punteggio allo schermidore:
- a tutti i colpi validi alla testa sono assegnati tre punti;
- ai colpi di punta al tronco sono assegnati tre punti;
- ai colpi di punta al braccio armato, due punti;
- a tutti i restanti, un punto.

Dopo Colpo

Al tiratore che viene colpito è consentito un colpo di "dopo-colpo". Tale dopo-colpo si descrive come un colpo a bersaglio che nasca durante, o nel tempo immediatamente successivo, al colpo altrui a segno. Per essere considerato valido tale colpo non deve richiedere più di un passo all'atleta che lo esegue e deve essere concluso prima che il Mastro chiami l'Alt.
NOTA BENE.
Qualora l'atleta che esegue il dopo-colpo ritardi la partenza del proprio colpo, questo non è valido e sarà considerato arrivato dopo la fine dell'azione.
Qualora l'atleta inizi correttamente il dopo-colpo come spiegato sopra, ma il tocco dell'arma avvenga non su primo passo ma su un eventuale secondo o successivi, il dopo-colpo non è valido e si considera arrivato dopo la fine dell'azione.

Non è concesso il "dopo-colpo", se colpiti da:
- stoccata o taglio validi alla testa;
- stoccata valida al braccio armato.

Colpo di pomo

È ammesso il colpo di pomo alla maschera, se tirato con controllo della forza; l'azione portata a conclusione dà allo schermidore un punto.

Disarmo

È possibile afferrare il forte, la coccia, i fornimenti e il pomo dell'arma per effettuare azioni che devono concludersi con:

a) il disarmo effettivo dell'avversario: 3 punti;
b) un colpo a segno di punta o di taglio: punteggio relativo;
c) condizione di "manifesta superiorità" sull'avversario, ovvero presa stabile dell'arma o del braccio e minaccia di colpo di punta al torso o al viso: 3 punti.

Se l'azione non sia portata a segno nelle modalità descritte, e/o non si concluda in un massimo di 5 secondi, è facoltà del Giudice Mastro interrompere il combattimento e dichiarare la "azione confusa" senza attribuire punteggi.

Lotta, proiezioni a terra, contatti fisici.

Per ragioni di sicurezza e rispetto del gioco schermistico, non è possibile utilizzare azioni di lotta o proiezione in contatto del corpo avversario, salvo le seguenti:

- è possibile disarmare avvolgendo il braccio intorno alla spada;
- è possibile afferrare l'avambraccio dell'avversario o sottoporlo ad una spinta misurata che non si prefiguri come una percussione;
- è possibile deflettere o spingere via la lama avversaria, toccandola solo in corrispondenza del piatto.

Azioni proibite

Sono proibite e sanzionabili con cartellini progressivi le seguenti azioni:

- percussioni, portate con la mano o con il piede
- testate, gomitate e ginocchiate;
- colpi tirati con la coccia, i bracci di guardia e di parata, altri fornimenti difensivi;
- proiezioni a terra, le chiavi articolari di rottura e slogatura;
- afferrare la lama al debole (n.b.: l'azione comporta anche un punto a segno per l'avversario, per "taglio alla mano");
- lanciare intenzionalmente l'arma;
- impugnare l'arma dalla lama per colpire con gli elsi (come un martello d'arme, o come da tecniche in armis);
- tirare intenzionalmente a genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille;
- tirare di taglio al piede;
- afferrare la maschera dell'avversario;
- girarsi intenzionalmente esponendo i bersagli proibiti, per inibire l'azione o la reazione avversaria.

5. AMMONIZIONI

Il Giudice Mastro che constata l'uso di tecniche proibite o infrazioni alle regole, può assegnare delle penalità che prevedono nell'ordine crescente: richiamo verbale; ammonizione singola-cartellino giallo; ammonizione doppia-cartellino rosso (perdita di 2 punti); ammonizione tripla-cartellino nero (perdita dell'incontro ed eventuale esclusione dalla competizione).
A seconda dell'infrazione, le penalità possono essere:

- "progressive": dopo il richiamo verbale, ogni ammonizione si somma fino a ottenere gli effetti del cartellino rosso; per esempio, il secondo cartellino giallo equivale a un cartellino rosso.
- "dirette", ovvero cartellino giallo, rosso o nero comminati immediatamente in seguito a un'infrazione grave (es.: cartellino nero per condotta anti-sportiva);

Nota bene: le penalità per Uscita dal campo e Doppio colpo non sono cumulabili con altre sanzioni, ma solo al proprio interno *(cfr. 5.4: Ammonizioni Speciali, pp. 8-10)*.

Il passaggio per il richiamo verbale non rappresenta una modalità obbligatoria, ma una libera scelta dei Giudici.
Alcune infrazioni o condotte particolari portano a specifici meccanismi sanzionatori; queste sono spiegate di seguito nel regolamento.

5.1 AMMONIZIONE SINGOLA (Cartellino giallo)

È soggetto ad ammonizione singola:

- il tiratore che non esegue convenientemente il saluto iniziale o finale;
- il tiratore che colpisce l'avversario palesemente dopo l'"Alt!";
- il tiratore che volta intenzionalmente la schiena all'avversario prima dell'"Alt!" per interromperne l'azione;
- il tiratore che afferra la lama al debole (n.b.: l'azione comporta anche un punto a segno per l'avversario, per "taglio alla mano", *cfr. Azioni Proibite pp. 4, 6*);
- il tiratore che si sottrae al combattimento e che dimostra scarsa combattività, assumendo un atteggiamento eccessivamente rinunciatario;
- il tiratore che dopo il check attrezzature, si presenta con altre incomplete o non conformi, alle quali dovrà provvedere entro due minuti primi;
- il tiratore che, durante l'Assalto, si allontana dal terreno senza autorizzazione del Giudice Mastro;
- il tiratore che chiede l'"Alt!" senza giustificato motivo.

5.2 AMMONIZIONE DOPPIA DIRETTA (Cartellino rosso – sottrazione di 2 punti)

È soggetto ad ammonizione doppia:

- il tiratore che porta un colpo proibito *(cfr. Azioni Proibite: pp. 4, 6)*.
- il tiratore che mostra un palese intento lesivo nei confronti dell'avversario;
- il tiratore con attrezzature non conformi, che non si sia riattrezzato in tempo;
- il tiratore che simula un infortunio in seguito ad un colpo proibito dell'avversario.

Non è possibile scendere col punteggio sotto lo zero.

5.3 AMMONIZIONE TRIPLA DIRETTA (Cartellino nero – perdita dell'Incontro)

È soggetto ad ammonizione tripla, salvo maggiori provvedimenti disciplinari:

- il tiratore che protesta maleducatamente o arrogantemente contro le decisioni arbitrali;
- il tiratore che tira un colpo proibito, con l'evidente intento di impedire all'avversario la prosecuzione del combattimento*(cfr. Azioni Proibite: pp. 4, 6)*;
- il tiratore che causa o partecipa ad una rissa sul terreno, a meno di essere intervenuto per pacificare lo scontro;
- il tiratore che ha illecitamente modificato o contraffatto le attrezzature
- il tiratore Giudice o Giudice Mastro che ha combinato l'esito dell'incontro.

5.4 AMMONIZIONI SPECIALI:

USCITA DAL CAMPO

L'uscita dal terreno effettuata con i due piedi, e comunque tale da portare lo schermidore interamente e visibilmente fuori dal campo, è sanzionata con ammonizioni progressive, dal cartellino giallo al cartellino rosso; raggiunto il cartellino rosso, ogni infrazione successiva determina una ulteriore perdita di due punti, ma non il raggiungimento del cartellino nero.
Nel caso di uscita simultanea entrambi i tiratori sono sanzionati.
N.B.: *le uscite dal campo non sono cumulabili con le altre infrazioni, ma solo tra di loro*.

DOPPIO COLPO

Il colpo doppio contemporaneo, ovvero il colpo reciproco valutato nello stesso tempo schermistico, rappresenta uno dei maggiori errori per i tiratori in gara, che vengono meno al principio basilare schermistico del "toccare, senza essere toccati".
Nella constatazione di questa condotta, il Giudice Mastro dà l'Alt e commina ai contendenti fino a tre richiami progressivi, cumulabili solo nello stesso Assalto. Le prime due ammonizioni danno luogo a richiami verbali;
alla terza ammonizione, entrambi gli schermidori perdono l'incontro e si verificano le seguenti conseguenze:

- ai Gironi, entrambi i tiratori ottengono una sconfitta, con punteggio di vittoria raggiunto (quindi 8-8, o 9-9);
- nelle Eliminatorie, gli schermidori azzerano l'incontro e disputano un minuto supplementare con criterio del "colpo finale" (*cfr. 6.5.d1)*;
- in ogni Assalto delle Finali, schermidori azzerano l'incontro e disputano un minuto supplementare con criterio del "colpo finale" (*cfr. 6.5.d1)*.

N.B.: *i Doppi colpi non sono cumulabili con le altre infrazioni, ma solo tra di loro*.

N.B.: *la ricerca del doppio colpo intenzionale per ragioni strategiche, può essere sanzionata con la penalità di scherma inverosimile (vedi sotto)*.

SCHERMA INVEROSIMILE

È facoltà dei Giudici proporre l'ammonizione di un atleta per "scherma inverosimile", in caso di palese ignoranza o infrazione alle più elementari norme dell'autodifesa sulle quali si basa la competizione di scherma storica.
Tra le casistiche che sono emerse tra le più ricorrenti negli ultimi Campionati, a titolo puramente indicativo e *non esaustivo*, si elencano le seguenti:

1. caricare l'avversario con attacchi temerari senza preoccuparsi della propria copertura, come per esempio con frecciate (*flèches*) senza opposizione, stoccate di "contrangolo" senza scansare il corpo, tagli che si concludono con scopertura del corpo causata da eccessiva foga e non da ragioni strategiche (inviti, chiamate…);
2. caricare ripetutamente l'avversario con attacchi rischiosi e continui, senza preoccuparsi della propria copertura, indifferenti al principio di conservazione della vita;
3. dopo aver tirato un colpo che viene parato o eluso, tirare uno o più colpi di rimessa, senza preoccuparsi di difendersi dalla controffesa avversaria;
4. mostrare un palese disinteresse alla propria copertura quando si sta per essere colpiti, in favore della preparazione di un proprio dopo-colpo per guadagnare punteggio nell'assalto;
5. coprire intenzionalmente un bersaglio più importante con uno minore (per esempio, la mano), per ridurre la possibilità di fare punteggio dell'avversario;
6. farsi intenzionalmente colpire su un bersaglio minore, per preparare e colpire di dopo-colpo un bersaglio migliore avversario;
7. ricercare il doppio-colpo intenzionale, per ottenere o mantenere un vantaggio strategico in termini di punti;
8. ricercare il doppio-colpo intenzionale, per annullare il vantaggio di punti dell'avversario;
9. tirare sul tirare dell'altro, manifestamente senza preoccuparsi di non essere colpito, per esempio senza ricercare opposizioni sul ferro o scansare il corpo, per ottenere o mantenere un vantaggio strategico in termini di punti;
10. non mostrare alcuna alternanza nell'articolazione dei momenti offensivi, difensivi, controffensivi, ma impostare l'assalto solo sulla passività, o sulla continua aggressione senza copertura.
11. non mostrare alcuna comprensione delle misure del combattimento, contravvenendo non saltuariamente per uso strategico *ma in continuazione* alle basilari norme di sviluppo delle azioni nelle diverse distanze (e quindi per esempio: "forconare" sempre da sotto misura, buttarsi sempre addosso all'avversario per impedire il gioco schermistico, tirare i colpi malamente e chiudere sempre misura sull'avversario per impedire, a rischio sicurezza, la sua reazione…).
12. non mostrare *alcuna* comprensione del maneggio specifico dell'arma della gara, usandola *continuamente* in maniera derivata dall'esperienza in altre discipline marziali o sportive.

La scherma inverosimile rappresenta uno tra gli atteggiamenti più avversi alla pratica della corretta scherma storica, e può essere valutata su campo a solo giudizio insindacabile dei Giudici.

Tuttavia stante la delicata interpretazione del fallo, l'ammonizione può essere proposta da un solo Giudice, ma deve essere confermata almeno dalla maggioranza dei Giudici coinvolti nell'assalto.

Nella prassi, *si consiglia* di richiamare verbalmente una prima volta, anche dando una sintetica spiegazione allo schermidore di cosa gli si contesta, e comminare la sanzione dalla seconda.

VIA L. BODIO, 57 – 00191 ROMA
TEL. 06.329.18.53 – 06.329.48.07 – 06.329.47.02
FAX 06.329.23.97
www.csen.it – e-mail: info@csen.it

ITALIA ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL CONI

L’attribuzione del fallo comporta per l’atleta falloso l’annullamento dell’azione, e il cartellino rosso (sottrazione di 2 punti), cumulabile con le altre sanzioni all’interno dello stesso assalto. Data l’impossibilità per lo schermidore falloso di scendere con i punti sotto lo 0, e data la gravità del fallo, alla terza sanzione di scherma inverosimile nello stesso assalto si prende il cartellino nero e si perde l’incontro.

PERDITA DELL’ARMA

In caso di perdita accidentale dell’arma, il Giudice Mastro ordina l'"Alt!" nell’azione e attribuisce all’avversario 2 punti, o 3 punti nella Striscia. E’ facoltà dell’avversario concedere, con gesto esplicito, il riarmo e la prosecuzione dell’assalto senza dar luogo a penalizzazione; in tale ipotesi, il Mastro annullerà un cartellino giallo allo schermidore generoso, farà disporre nuovamente in guardia i due tiratori, e darà nuovamente il comando “A Voi!”.

INFRAZIONE	Sanzione 1	Sanzione 2	Sanzione 3 e sgg
Mancata presentazione su campo di gara (una sanzione per minuto)			
Saluto assente o sconveniente			
Colpo palesemente dopo l'"Alt!"			
Volta intenzionale della schiena per interrompere l'azione avversaria			
Lama afferrata sul "debole" (+ 1 punto a segno per l'avversario per taglio)			
Scarsa combattività			
Attrezzature non conformi (finchè non sostituite)			
Abbandono del campo non autorizzato			
Interruzione abusiva del combattimento			
Colpo proibito			
Colpo intenzionalmente lesivo			
Simulazione di infortunio			
Turbare l'ordine in pedana			
Reclamo ingistificato o maleducazione			
Comportamento antisportivo			
Contraffazione dei marchi o delle attrezzature			
Accordi illeciti, collusione			

INFRAZIONE SPECIALE			
Uscita dalla linea			
Doppio colpo (gironi)	Richiamo	Richiamo	Sconfitta comune
Doppio colpo (fasi successive)	Richiamo	Richiamo	Round al "Colpo finale"
Scherma inverosimile	Azione annullata e cart. rosso	Azione annullata e cart. rosso	Azione annullata e cart. nero
Perdita dell'arma	Perde 2 punti (3 per Striscia, e Striscia & Pugnale)	Perde 2 punti (3 per Striscia, e Striscia & Pugnale)	Perde 2 punti (3 per Striscia, e Striscia & Pugnale)

Nella area attorno ai campi di gara non devono essere presenti altre persone al difuori del personale addetto, il soccorso medico, ed un solo secondo all'angolo per ogni atleta.

Soggetti ad ammonizioni espulsioni son anche: i responsabili delle società a cui fanno riferimento gli atleti; i secondi.

I casi di comportamenti antisportivi che vanno contro le norme etiche dello sport, dell'Ente e delle linee guida del settore stesso prima, saranno oggetto di valutazione durante e dopo lo svolgimento delle manifestazioni.
I soggetti ritenuti responsabili di questi verranno allontanati dalla manifestazione tempestivamente, successivamente potranno essere presi dei provvedimenti disciplinari tra cui la sospensione dal Campionato, ecc..
Queste tipi di sanzioni sono rimandati alla Commissione Disciplinare del Settore.

6. SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

6.1 Controllo equipaggiamenti

Prima dell'inizio del girone, il Direttore di torneo e i suoi delegati procedono al controllo degli equipaggiamenti dei partecipanti.
Gli atleti sono tenuti a presentare alla postazione controllo gli equipaggiamenti che verranno utilizzati in gara, comprendenti anche il materiale eventualmente sostitutivo; possono essere accompagnati da un secondo o da un dirigente della società di appartenenza.
Terminato il controllo, nell'area del campo di gara dedicata ai soli atleti, potranno trovarsi solamente le attrezzature controllate ed opportunamente "contrassegnate"; non sarà consentito nessun'altro materiale non autorizzato.
Il controllo può essere svolto al massimo 30 minuti prima dell'inizio dei ogni girone, direttamente ai margini dell'area di gara, secondo l'organizzazione della tappa.

Gli schermidori sono tenuti a presentarsi al controllo in orario e con tutto l'equipaggiamento richiesto e conforme alla normativa, come dettagliato più avanti nella sezione "Equipaggiamenti"; il tiratore trovato sprovvisto dell'equipaggiamento incorre in una sanzione, secondo quanto esposto nella sezione "Penalità". Il tiratore che si presenta in campo per il controllo con un ritardo superiore a due minuti, incorre in una sanzione *(cfr. p. 10)*.

6.2 Chiamata del girone

Finito il controllo, agli schermidori viene annunciato l'ordine degli Incontri del girone, e il Direttore di Campo (o altro personale, a seconda dei casi) chiama la prima coppia in gara, e la successiva che deve tenersi pronta a ridosso del terreno, e così via per tutto il girone. Ai tiratori vengono quindi assegnate le fasce rosse e blu che identificano gli schermidori con i rispettivi angoli.

Gli schermidori in ritardo di più di un minuto nella presenza sul campo incorrono in una sanzione *(cfr. p. 10)*. Ogni schermidore ha diritto di portare nell'angolo un assistente, in genere il proprio allenatore o un compagno, a cui è richiesto un comportamento rispettoso della gara. L'accompagnatore può comunicare con l'atleta in qualsiasi momento, mantenendo sempre un atteggiamento non invasivo e improntato ai canoni della sportività, dell'educazione e del buon senso, pena l'incorrere in una sanzione *(cfr. p. 10)*.
Quando deve tirare, lo schermidore entra in campo con la maschera indossata e le proprie armi, o con le eventuali armi a disposizione sul terreno, ed esegue il saluto all'avversario e ai giudici; la sequenza del saluto è libera, l'assenza di esso con chiari intenti offensivi dà luogo a una sanzione *(cfr. p. 10)*.

6.3 Tempo

Il Tempo viene tenuto da un Cronometrista o da un timer automatico. Nei Gironi e nelle Eliminatorie il tempo massimo è fissato in 3 minuti; nelle Finali, per ogni Assalto è fissato un tempo massimo di 3 minuti. Il tempo nell'Assalto non viene interrotto, se non per ragioni di sicurezza, comminazione di sanzioni che comportano un confronto tra i giudici, o casi particolari (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: sostituzione di un'arma, incidente sportivo, necessità arbitrali...).

6.4 Assalto

I tiratori devono sempre mantenere un contegno dignitoso e cavalleresco, per tutta la durata dell'Assalto, pena la sanzione per ammonizioni progressive *(cfr. p. 10)*.

Il Giudice Mastro chiede al personale del Tavolo, ai giudici e ai tiratori se siano pronti; ricevuta risposta affermativa, il Giudice Mastro dichiara "A Voi!", dando anche inizio al conteggio del tempo. I tiratori devono fermarsi ogniqualvolta il Giudice Mastro ordini "ALT!", e mantenere la posizione in cui si trovavano al momento dell'interruzione, per poi ritornare agli angoli.
Il Giudice Mastro interrompe l'Assalto anche per tutte le ragioni di sicurezza ritenute necessarie, e per la comminazione di sanzioni.
Quando un Giudice di Linea si accorge di un colpo valido, chiama "COLPO"; il Giudice Mastro quindi aspetta l'eventuale dopo-colpo dell'avversario e chiama "ALT", interrompendo il tempo. Il Giudice Mastro, se necessario, interroga quindi i Giudici di Linea sul valore dei colpi chiamando "Giudici?", interpreta le loro segnalazioni *(cfr. infra pp. 13-15*), e comunica il risultato al

Segnacolpi. Il Segnacolpi sottrae il risultato minore dal maggiore, e assegna il punteggio finale dell'azione; per esempio:

Mastro: "[A] colpisce di punta il tronco, [B] colpisce di punta il braccio armato."
Segnacolpi: [(2 – 1) =] "1 punto per [A]".

Oppure:

Mastro: "[A] colpisce di taglio al tronco, [B] colpisce di punta la gamba."
Segnacolpi: [(1 – 1) =] "0 punti per entrambi."

Se l'incontro non volge al termine per punteggio massimo raggiunto o per il tempo, si riprende una nuova azione.

6.5 Fine dell'Assalto

L'Incontro può finire per:

a) punteggio di vittoria raggiunto o superato da uno degli schermidori: il Segnapunti chiama la "Fine dell'incontro" e assegna la vittoria;
b) punteggio di vittoria raggiunto o superato da entrambi: il Segnapunti chiama la "Fine dell'incontro" e assegna la vittoria allo schermidore col punteggio più alto;
c) somma di doppi colpi: alla terza ammonizione entrambi gli schermidori "perdono" l'Incontro, con esiti diversi a seconda si trovino nei Gironi o nelle fasi successive, come dettagliato sopra nella sezione delle Ammonizioni Speciali – Doppi Colpi.
d) tempo scaduto: il Cronometrista segnala il tempo scaduto chiamando "Tempo"; i colpi portati a segno incidentalmente dopo la chiamata non ottengono punteggio. Il Segnapunti quindi chiama "Fine dell'incontro" e dichiara vincitore lo schermidore col punteggio più alto.

d1) *Criterio del "colpo finale"*: In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si dispone un minuto supplementare con criterio del "colpo finale" per entrambi i contendenti e sorteggio *ex ante* della eventuale priorità: vince il tiratore che mette a segno il primo colpo, compreso il Dopo-colpo avversario, con punteggio più alto. Se il minuto supplementare finisce in ulteriore parità, vince lo schermidore che ha ottenuto il sorteggio di priorità.

Al termine dell'Assalto, il Giudice Mastro annuncia la fine del combattimento; i tiratori quindi si tolgono la maschera, tornano agli angoli e ripetono il saluto; il Giudice Mastro indica il vincitore e i contendenti si stringono la mano destra.

6.6 Interruzione dell'assalto o ritiro dalla competizione da parte dell'atleta

Durante il combattimento, ogni tiratore ha facoltà di chiedere l'"Alt!" per l'interruzione definitiva del combattimento, sciogliendo misura e alzando la mano per dichiararsi sconfitto nell'Assalto; il tiratore blocca il proprio punteggio, e l'avversario vince col massimo del punteggio.

In ogni momento in cui un tiratore si trovi in difficoltà oggettive tali da necessitare l'interruzione momentanea del combattimento (per una lama piegata, un equipaggiamento difettoso...), può chiedere l'"Alt!" con le stesse modalità di cui sopra; qualora l'interruzione risulti pretestuosa il tiratore è sanzionato con un'ammonizione (*cfr. p. 10)*.

In caso di ritiro precedente l'inizio della competizione, o di ritiro dalla gara durante il suo svolgimento, il tiratore risulterà sconfitto per il massimo del punteggio (8 o 9) a 0 punti in tutti gli assalti; al tempo stesso a vantaggio di ciascuno dei suoi concorrenti diretti verrà conteggiata una vittoria per il massimo punteggio a 0.

6.7 Criteri di avanzamento

Ai fini della posizione in classifica dei Gironi, e della classifica generale, si utilizzano i seguenti criteri:

a. Primo criterio: maggior numero di incontri vinti
b. Secondo criterio: minor numero di incontri persi per doppi colpi
c. Terzo criterio: miglior differenziale tra colpi dati e colpi subiti
d. Quarto criterio: minor numero di colpi subiti

Gli schermidori che si trovano ancora in parità dopo il quarto criterio, procedono allo spareggio con criterio del "colpo finale" e sorteggio della priorità e sorte di vincitore in caso di pareggio *(cfr. 6.5.d)*.

7. SEGNALAZIONI ARBITRALI

7.1 Constatazione dei colpi validi

I giudici di linea segnalano tutti i colpi che vedono a segno, che siano singoli, seguiti da un dopo colpo, o anche quando ritenuti praticamente simultanei, determinando l'entità di ciascuno; solamente in caso di colpo semplice che non dà diritto al dopo colpo, i giudici segnalano solo il colpo giudicato valido. Di seguito le segnalazioni.

7.2 Segnalazioni dei Giudici di Linea

a) Colpo singolo da 1 punto per rosso/blu: il giudice abduce orizzontalmente il braccio rispettivo, segnando 1 punto con le dita.

b) Colpo singolo da 2 punti **nella Striscia e Striscia e Daga** (colpo di punta al Braccio Armato) per rosso/blu: il giudice alza verticalmente il solo avambraccio rispettivo sopra la propria testa (gomito piegato), segnando 2 punti con le dita. *(cfr. p. 5)*

c) Colpo singolo da 2 o da 3 punti per rosso/blu: il giudice alza verticalmente il braccio rispettivo sopra la propria testa, segnando 2 o 3 con le dita

d) Colpo Dopo: il giudice segnala con entrambe le braccia, rispettivamente in verticale o in orizzontale a seconda delle localizzazioni colpite, segnando da 1 a 3 punti con le dita. N.B.: se il primo colpo è stato portato in una locazione che non consente il Dopo colpo, il Giudice segnala solo il primo colpo e ignora l'eventuale successivo.

e) Colpi *ritenuti* simultanei per rosso/blu: il giudice segnala con entrambe le braccia, rispettivamente in verticale o in orizzontale a seconda delle localizzazioni colpite, segnando da 1 a 3 punti con le dita.

f) Colpo inefficace o di insufficiente entità: il giudice incrocia le braccia davanti al corpo, in basso.

g) Astensione: il giudice incrocia le braccia dietro al corpo, in basso.

h) Uscita dalla linea per rosso/blu: il giudice estende il braccio rispettivo in direzione della linea, e chiama l'ALT. Interpellato dal Mastro, dichiara la chiamata

i) Azione Proibita: qualsiasi Giudice che la ravvisi nello sviluppo del confronto tra gli avversari, ha facoltà di chiamare l'ALT; interpellato dal Mastro, dichiara quanto ravvisato. Il Mastro procede a consultare gli altri giudici per alzata di mano, per confermare la chiamata. Il Mastro conserva comunque la facoltà di prendere una decisione unilaterale (c.d. *Overrule*)

j) Situazione di Pericolo per gli Schermidori: qualunque giudice o membro dello staff che la ravvisi ha facoltà ed è tenuto a segnalarla tempestivamente chiamando l'ALT.

7.3 Attribuzione del punteggio

La determinazione del punteggio avviene per maggioranza semplice; in caso di parità tra due valori, il punteggio attribuito è il maggiore. In caso di assoluta divergenza tra i quattro giudizi, è facoltà del Giudice Mastro decidere di annullare l'azione o attribuire un punteggio a suo giudizio.

La simultaneità nei colpi viene contestata esclusivamente dal Giudice Mastro, che commina allora la penalità per Colpo Doppio (vedi sezione precedente).

7.4 Autodichiarazione

Un atleta può dichiarare ai giudici di essere stato colpito solo e solo dopo che i giudici fermano l'azione; può anche dichiarare che un proprio colpo giudicato a segno non sia stato, in realtà, efficace. Tuttavia, l'onere della decisione spetta sempre ai Giudici in campo, che mantengono la decisione finale.
È invece proibito dichiarare di aver colpito l'altro, o di non essere stato colpito.

8. RUOLI E STAFF

Giudice Mastro:

1. il Giudice Mastro dà inizio e interruzione all'assalto, comandi: "A voi/Fight" e "Alt/Halt";
2. si assicura che i tiratori, i giudici, gli ufficiali al tavolo siano pronti (comando: "Schermidori/tavolo/giudici pronti/table ready?-judges ready?-fencers ready?");
3. controlla la sicurezza del, e nel campo di gara; attribuisce tutte le penalità per le infrazioni;
4. interpreta le chiamate dei Giudici di Linea e le trasmette al Segnapunti. Distingue tra la sequenza schermistica e la simultaneità schermistica, attribuendo le penalità per Doppio colpo;
5. può correggere le decisioni dei Giudici di Linea;

6. ha l'autorità di allontanare qualunque persona che turbi in qualsivoglia modo il regolare e pacifico svolgimento della competizione (contro tale provvedimento è consentito il ricorso al Direttore di Torneo).

Giudice di Linea:

1. il Giudice di Linea chiama i colpi messi a segno dagli schermidori (comando: "Colpo/Point") e assegna i punteggi relativi; in particolare, discerne tra il Dopo colpo efficace, che conteggia, e quello impedito dalla prima azione a segno, non conteggiandolo;
2. interrompe l'assalto esclusivamente per ragioni di sicurezza dei partecipanti;
3. collabora col Giudice Mastro nell'attribuzione delle penalità per le sanzioni.

Segnapunti:

a) il Segnapunti registra i punteggi nell'assalto, effettuando anche la sottrazione tra punteggio maggiore e minore nella singola azione, e comunicando l'effettivo risultato;
b) chiama la fine dell'incontro per punteggio massimo raggiunto/superato da uno dei tiratori o da entrambi; chiama la fine dell'incontro per il tempo, dopo la segnalazione del Cronometrista o del timer automatico;
c) registra le sanzioni;
d) assume le funzioni del Cronometrista, se necessario (vedisotto).

Cronometrista (se presente):

a) il Cronometrista fa partire il tempo nell'assalto e segnala la fine dello stesso;
b) può interrompere e riavviare il tempo dell'assalto, su richiesta del Giudice Mastro e per le necessità dell'incontro;

Direttore di Campo:

a) il Direttore di Campo si occupa di organizzare la successione degli incontri secondo l'organigramma di gara, chiamando in campo gli schermidori che devono tirare, e facendo preparare la coppia successiva;
b) assegna preventivamente i colori rosso e blu agli schermidori, secondo l'organigramma degli assalti;
c) gestisce con gli schermidori tutta la fase relativa al pre-gara;
d) si occupa della sicurezza dell'area esterna al proprio campo di gara.

Direttore di Gara o di Tappa di Campionato:

a) si occupa di assicurare e gestire lo svolgimento dell'intera competizione, coordinando tutto lo staff di gara;
b) rappresenta l'autorità di grado più alto nella competizione;
c) gestisce i ricorsi degli atleti, e le controversie tra il personale di gara, o tra di esso e gli atleti.
d) Ha l'autorità di allontanare qualunque persona che turbi in qualsivoglia modo il regolare e pacifico svolgimento della competizione.

Ricorsi:
Ogni ricorso alle decisioni prese dai Giudici durante la competizione dev'essere presentato al Direttore di Torneo entro un'ora dal fatto oggetto di controversia da chiunque ne abbia interesse, depositando una cauzione di € 50,00 (cinquanta/00). Il Direttore di Torneo giudica in camera di consiglio entro un'ora dalla presentazione del ricorso, sentiti i ricorrenti e chiamati in causa i Giudici. In caso di accoglimento anche parziale del ricorso la cauzione è immediatamente restituita; in caso contrario, la cauzione è trattenuta dagli organizzatori.
Il giudizio del Direttore di Torneo è inappellabile.

9. EQUIPAGGIAMENTI

Per il Campionato, sono considerati come obbligatori alcune protezioni essenziali; in alcune tappe l'organizzazione potrà mettere a disposizione spade e protezioni sui campi, ma la presenza dei materiali è considerata sempre responsabilità degli atleti, pena l'esclusione della competizione.

Protezioni obbligatorie per tutte le competizioni:

1. Maschera da scherma 1600 N., "level 2", con protezione della nuca.
2. conchiglia paragenitali per i tiratori e paraseno per le tiratrici.
3. Gorgiera: deve coprire la gola e il collo, indossata aderente.
4. Protezioni per il torso, a scelta o sovrapponibili.
5. Giubba imbottita, con protezione equivalente a 350 N.
6. Guanti.
7. Pantaloni imbottiti.

Protezioni per Spada a due mani, Spada & Brocchiere, Spada da lato, Sciabola

1. Protezioni obbligatorie per il torso, a scelta:
   a) giubba imbottita, con protezione equivalente a 350 N.;
   b) piastrone "da maestro" con maniche lunghe (o protezione reputata analoga dal comitato organizzatore);

2. Protezioni facoltative:
   piastrone di cuoio leggero (da indossare sopra la giubba);
   corazzetta in PVC (da indossare sotto la giubba);
   corazzetta 800 N. da scherma moderna (*raccomandata*).

3. I guanti devono avere protezioni rigide o semi-rigide e imbottite, e coprire le dita, la mano, il polso e la parte iniziale dell'avambraccio. I modelli in ampio uso presso le principali manifestazioni internazionali sono obbligatori, a scelta:

   a) manopole in cuoio rigido (con dita articolate o chiuse);
   b) manopole in cuoio rigido e plastica dura (con dita articolate o chiuse);
   c) guanti modello imbottito lacrosse/hockey, anche rinforzati specificamente per la scherma storica HEMA. Nota bene: questi ultimi *non sono ammessi per le gare di spada a due mani*.

4) Protezioni obbligatorie per le gambe, a scelta:
   a) Pantaloni imbottiti, con protezioni rigide o semi-rigide, ed equivalenti a 350 N., che proteggano dalla vita al ginocchio. Ginocchiere e parastinchi rigidi, come da modelli in ampio uso presso le principali manifestazioni internazionali.
   b) Pantaloni da scherma moderna, 800 N.(obbligatori per la spada a due mani), con sopra protezioni rigide o semi-rigide per le cosce e gonnellino per le anche. Ginocchiere e parastinchi rigidi, come da modelli in ampio uso presso le principali manifestazioni internazionali.

5) Altre protezioni facoltative:
   a) ulteriori protezioni, ammesse a discrezione del Comitato Organizzatore.
   b) gomitiere protettive, rigide, che coprano le articolazioni, soprattutto *per la spada a due mani*.

Protezioni per Striscia, Striscia & Pugnale

1. Gorgiera obbligatoria: deve coprire la gola e il collo, indossata aderente. Può essere evitata a discrezione del Comitato Organizzatore, se la giubba è provvista di colletto ferma-lama, dalla tasca profonda.

2. Protezioni obbligatorie per il torso, a scelta:
   a) giubba imbottita, con protezione equivalente a 350 N.;
   b) giubbetto da scherma moderna 800 N., più piastrone di cuoio leggero (da indossare sopra la giubba) o corazzetta in PVC (da indossare sotto la giubba);
   c) piastrone "da maestro" con maniche lunghe (o protezione reputata analoga dal comitato organizzatore);

3. Protezioni facoltative:
   corazzetta 800 N. da scherma moderna (*raccomandata*).

4. Guanto che tiene la Striscia: guanto a norma FIE più protezione aggiuntiva per il polso e l'avambraccio, o guanto di media/alta protezione da scherma storica, secondo i modelli in ampio uso presso le principali manifestazioni internazionali; per la mano disarmata, o armata di pugnale, guanto di alta protezione da scherma storica secondo i modelli in ampio uso presso le principali manifestazioni internazionali.

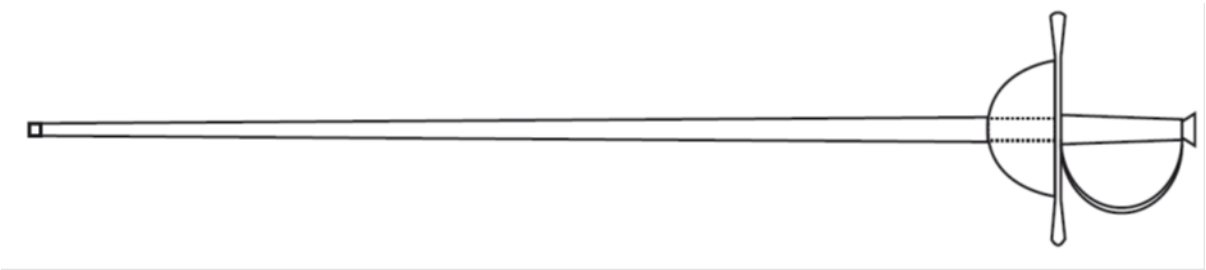
5. Protezioni obbligatorie per le gambe, a scelta:
   a) Pantaloni imbottiti, con protezioni rigide o semi-rigide, ed equivalenti a 350 N., che proteggano dalla vita al ginocchio. Ginocchiere rigide e parastinchi rigidi o semi-rigidi, come da modelli in ampio uso presso le principali manifestazioni internazionali.
   b) Pantaloni da scherma moderna, 350 N. o 800 N., con sopra protezioni rigide o semi-rigide per le cosce e gonnellino per le anche. Ginocchiere rigide e parastinchi rigidi o semi-rigidi, come da modelli in ampio uso presso le principali manifestazioni internazionali.

6) Altre protezioni facoltative:
   c) gomitiere protettive, rigide, che coprano le articolazioni.
   d) ulteriori protezioni, ammesse a discrezione del Comitato Organizzatore.

ARMI:

Striscia

Il peso della Striscia pronta per l'uso dev'essere compreso tra 800 e 1200 grammi.
La lunghezza massima totale della Striscia è di 125 cm.
La lunghezza massima della lama, misurata dal foro di uscita della coccia, è di 105 cm. La lunghezza massima della guardia compresa del pomo è di 25 cm. La lunghezza massima della lama e della guardia, sommate, comunque non può essere superiore a 125 cm.
La lama deve terminare con un bottone applicato, un bottone pieno fatto della stessa lama, o un bottone fatto dello stesso metallo ripiegato, di minimo 6 mm e massimo 10; il bottone non può mai essere nudo ma deve essere rivestito di nastro adesivo, nastro autoagglomerante o specifico nastro fornito dal Comitato Organizzatore, o coperto da un tappo di materiale plastico.
I fornimenti della striscia sono costituiti da una coccia o tazza rotonda, elsi (vette) e archetti di unione che formino una "guardia o impugnatura all'italiana", arco di protezione per le dita, manico e pomo, fissati alla lama con sistema di pressione e avvitamento, o a pressione e ribattuti.
La coccia non può avere diametro superiore a 14 cm, e gli elsi non possono sporgere fuori da essa più di 10 cm per parte.
A titolo esemplificativo, si fornisce un'immagine standard di una Striscia per il Campionato:



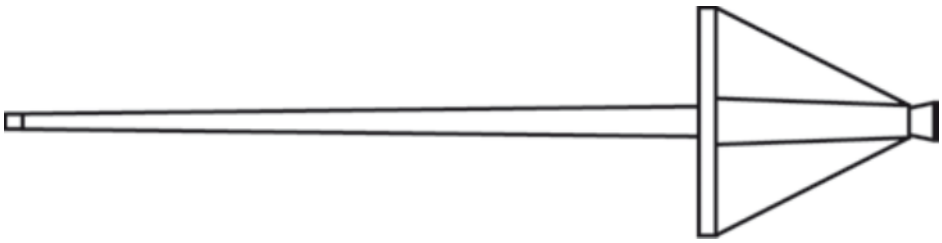
Pugnale

Il peso del Pugnale pronto per l'uso dev'essere compreso tra 300 e 700 grammi.
La lunghezza massima totale del Pugnale è di 55 cm.
La lunghezza massima dell'impugnatura compresa del pomo è di 20 cm.
La lama deve terminare con un bottone applicato, un bottone pieno fatto della stessa lama, o un bottone fatto dello stesso metallo ripiegato, di minimo 6 mm e massimo 10; il bottone non può mai essere nudo ma deve essere rivestito di nastro adesivo, nastro autoagglomerante o specifico nastro fornito dal Comitato Organizzatore, o coperto da un tappo di materiale plastico.
I fornimenti del Pugnale sono costituiti da una "vela" di protezione, con elsi (vette) o senza, manico e pomo, fissati alla lama con sistema di pressione e avvitamento, o a pressione e ribattuti.

VIA L. BODIO, 57 – 00191 ROMA
TEL. 06.329.18.53 – 06.329.48.07 – 06.329.47.02
FAX 06.329.23.97
www.csen.it – e-mail: info@csen.it

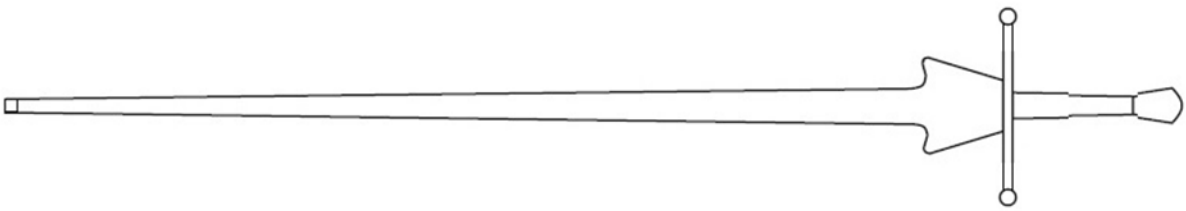
ITALIA ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL CONI

La vela di protezione può essere della larghezza massima di 14 cm alla base; a questa possono essere saldati gli elsi, che non possono sporgere fuori dalla vela più di 10 cm per parte.
A titolo esemplificativo, si fornisce un'immagine standard di un Pugnale per il Campionato:



Spada a due mani

Il peso della Spada a due mani pronta per l'uso dev'essere compreso tra i 1400 e i 1800 grammi.
Deve essere non troppo rigida ne troppo flessibile, ai controlli pre-gara verranno controllate da un addetto durante lo svolgimento della gara il giudice può giudicare non sicura l'arma dell'atleta.
La lunghezza massima totale della Spada a due mani è di 140 cm.
La lunghezza massima della lama, misurata dal foro di uscita dalla guardia, è di 105 cm. La lunghezza massima dell'impugnatura compresa del pomo è di 45 cm. La lunghezza massima della lama e della guardia, sommate, comunque non può essere superiore a 140 cm.
La lama deve terminare con un bottone applicato, un bottone pieno fatto della stessa lama, o un bottone fatto dello stesso metallo ripiegato, di minimo 10 mm e massimo 20;
il bottone non può mai essere nudo ma deve essere rivestito di nastro adesivo, nastro autoagglomerante o specifico nastro fornito dal Comitato Organizzatore, o coperto da un tappo di materiale plastico.
I fornimenti della Spada a due mani sono costituiti da elsi (vette), manico e pomo, fissati alla lama con sistema di pressione e avvitamento, o a pressione e ribattuti.
Il forte dell'arma può essere provvisto di una "corona" difensiva. Agli elsi possono essere saldati parallelamente e in corrispondenza di ciascuno dei due piatti della lama due anelli o valve. la guardia può essere provvista di un anello di protezione. La lunghezza complessiva degli elsi non può superare i 30 cm, e le dimensioni massime per la corona non possono superare i 10 cm di lunghezza, e i 10 cm di larghezza nel punto più largo.
A titolo esemplificativo, si fornisce un'immagine standard di una Spada a due mani per il Campionato:



Spada da lato
Il peso della Spada da Lato pronta per l'uso dev'essere compreso tra 800 e 1200 grammi.

La lunghezza massima totale della Spada da Lato è di 110 cm. La lunghezza massima della lama, misurata dal foro di uscita dalla guardia, può essere di 95 cm. La lunghezza massima dell'impugnatura compresa del pomo può essere di 20 cm. La lunghezza massima della lama e dell'impugnatura, sommate, comunque non può essere superiore a 110 cm.

La lama deve terminare con un bottone applicato, un bottone pieno fatto della stessa lama, o un bottone fatto dello stesso metallo ripiegato, di minimo 8 e massimo 15 mm; il bottone non può mai essere nudo ma deve essere rivestito di nastro adesivo, nastro autoagglomerante o specifico nastro fornito dal Comitato Organizzatore, o coperto da un tappo di materiale plastico.
I fornimenti della Spada da lato sono costituiti da elsi (vette), archetti di unione, manico e pomo, fissati alla lama con sistema di pressione e avvitamento, o a pressione e ribattuti. Il forte dell'arma può essere provvisto di una "corona" difensiva. Agli elsi o agli archetti può essere saldato un anello di protezione. La lunghezza complessiva degli elsi non può superare i 26 cm, e le dimensioni massime per la corona non possono superare gli 8 cm di lunghezza, e gli 8 cm di larghezza nel punto più largo.
A titolo esemplificativo, si fornisce un'immagine standard di una Spada da lato per il Campionato:

Spada e brocchiere
Per la Spada e brocchiere, è previsto l'uso di una Spada da lato, con o senza gli archetti di unione e l'anello di protezione. Il peso della Spada pronta per l'uso dev'essere compreso tra 800 e 1200 grammi.

La lunghezza massima totale della Spada da Lato è di 110 cm. La lunghezza massima della lama, misurata dal foro di uscita dalla guardia, è di 95 cm. La lunghezza massima dell'impugnatura compresa del pomo è di 20 cm.

La lama deve terminare con un bottone applicato, un bottone pieno fatto della stessa lama, o un bottone fatto dello stesso metallo ripiegato, di minimo 8 e massimo 15 mm; il bottone non può mai essere nudo ma deve essere rivestito di nastro adesivo, nastro autoagglomerante o specifico nastro fornito dal Comitato Organizzatore, o coperto da un tappo di materiale plastico.
I fornimenti della Spada da lato sono costituiti da elsi (vette), archetti di unione, manico e pomo, fissati alla lama con sistema di pressione e avvitamento, o a pressione e ribattuti. Il forte dell'arma può essere provvisto di una "corona" difensiva. Agli elsi o agli archetti può essere saldato un anello di protezione. La lunghezza complessiva degli elsi non può superare i 26 cm, e le

dimensioni massime per la corona non possono superare gli 8 cm di lunghezza, e gli 8 cm di larghezza nel punto più largo.

Spada a una Mano Medievale

Il peso della Spada a una Mano Medievale pronta per l'uso dev'essere compreso tra i 800 e i 1200 grammi.

La lunghezza massima totale della Spada a una Mano Medievale è di 100 cm.

La lunghezza massima della lama, misurata dal foro di uscita dalla guardia, è di 85 cm. La lunghezza massima dell'impugnatura compresa del pomo è di 15 cm.

Deve essere non troppo rigida ne troppo flessibile, ai controlli pre-gara verranno controllate da un addetto durante lo svolgimento della gara il giudice può giudicare non sicura l'arma dell'atleta.

La lama deve terminare con un bottone applicato, un bottone pieno fatto della stessa lama, o un bottone fatto dello stesso metallo ripiegato, di minimo 10 mm e massimo 20;

Il bottone non può mai essere nudo ma deve essere rivestito di nastro adesivo, nastro autoagglomerante o specifico nastro fornito dal Comitato Organizzatore, o coperto da un tappo di materiale plastico.

I fornimenti della Spada a una Mano Medievale sono costituiti da elsi (vette), manico e pomo, fissati alla lama con sistema di pressione e avvitamento, o a pressione e ribattuti. La lunghezza complessiva degli elsi non può superare i 15 cm.

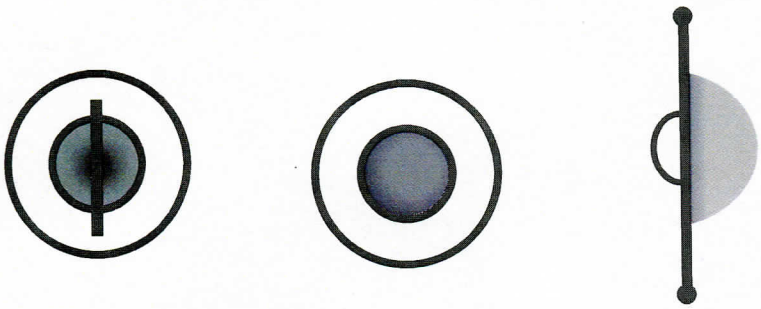
A titolo esemplificativo, si fornisce un'immagine standard di una Spada a una Mano Medievale per il Campionato:

VIA L. BODIO, 57 – 00191 ROMA
TEL. 06.329.18.53 – 06.329.48.07 – 06.329.47.02
FAX 06.329.23.97
www.csen.it – e-mail: info@csen.it

ITALIA
ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL CONI

Brocchiere

Il peso del Brocchiere dev'essere compreso tra 800 e 1200 grammi.
Il diametro dev'essere compreso tra i 25 e i 35 cm. Il brocchiero può essere in Polipropilene, Legno e Acciaio, Acciaio.
L'impugnatura deve essere perfettamente centrale, non sono ammessi laccetti
per legarlo al polso. Il bordo dovrà essere arrotondato o protetto in modo da non lasciare uno spessore inferiore ai 3 mm.
A titolo esemplificativo, si fornisce un'immagine standard di un Brocchiere davanti, dietro e di lato:



CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE
COORDINAMENTO NAZIONALE
SETTORE SCHERMA
Coordinatore Nazionale Dr. Luigi Grillo

IL Coordinatore Nazionale Settore Scherma
Dott. Luigi Grillo
3470846907
settorescherma@csen.it
luigigrillo78@gmail.com