



CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL C.O.N.I.
D. Lgs n. 242 del 23-7-1999 (Delibera C.N. CONI n. 1224 del 15-5-2002)
ENTE NAZIONALE CON FINALITA' ASSISTENZIALI RICONOSCIUTO DAL MINISTERO DELL'INTERNO
(D.M. 559/C. 3206.12000.A. [101] DEL 29 FEBBRAIO 92)
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE – iscriz. N. 77 Reg. Naz. Min. Lav. e Politiche Soc. (L. 7-12-2000 n. 383)

SETTORE SCHERMA CSEN

REGOLAMENTO NAZIONALE DI GARA CAMPIONATI DI SCHERMA STORICA-H.E.M.A. 2023-2024

INDICE

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

1. INTRODUZIONE E DEFINIZIONE

La Scherma Storica HEMA è uno sport da combattimento in cui si utilizza una spada sola o accompagnata da altre armi, che prevede match (incontri) tra atleti con colpi di punta, di taglio, di pomo, di mano disarmata e con prese d'armi, secondo quanto dettagliato di seguito. L'incontro si svolge tra i due tiratori, messi in guardia di fronte in un terreno di gara delimitato da linee visibili per terra, funi (ring) e/o un tatami con tempi definiti, compresi i tempi di riposo. Il presente regolamento per le competizioni *a punti* è diviso in sezioni. I primi 6 punti forniscono le regole per lo svolgimento delle gare e devono essere letti da tutti i partecipanti; il punto 7 include una breve

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

rev.18 20 luglio 2023



presentazione 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. Al punto 8 si trovano gli equipaggiamenti.

2. STRUTTURA DEL CAMPIONATO E FORMULA DI GARA

2.1) SPECIALITÀ

Nel Campionato, le specialità o categorie di gara sono:

- Spada & Brocchiere Medievale
- Spada a due mani (chiamata anche Spada lunga)
- Spada da Lato Sola o accompagnata (Daga, Brocchiere e Rotella)
- Striscia sola o accompagnata (Daga)
- Sciabola da terreno

Le specialità si suddividono in categorie:

- Femminile
- Open, ovvero aperte a tutti i competitori

La stagione agonistica segue l'anno sportivo, iniziando a Settembre e concludendosi ad Agosto. Le giornate di gara dei Campionati di specialità sono autorizzate preventivamente dal Coordinamento Nazionale e pubblicate prima dell'inizio della stagione, assieme al loro valore di tappa (Nazionale, Regionale).

CAMPIONATO DI SPECIALITÀ e COPPE

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 di Campionato; se il numero delle gare è inferiore a 4, per il Ranking si tiene conto di tutte le gare organizzate. Per definire un campione a fine stagione il numero minimo di gare organizzate deve essere tre.

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; le Coppe di specialità e le tappe relative devono essere preventivamente autorizzate dal Settore nazionale, come per il Campionato.

Il valore di ogni singola competizione della tappa è Nazionale se sono rispettati due criteri:

Partecipanti presenti all'Open: ≥ 16

Partecipanti presenti al femminile: ≥ 8

Almeno il 50% degli atleti non deve essere tesserato nella sala organizzatrice.

2.2) FORMULE DI GARA

PRINCIPI GENERALI

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

rev.18 20 luglio 2023



Ogni competizione si compone di tre fasi progressive: Gironi, Eliminatorie dirette (es.: sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali), Finali.

Passa alle Eliminatorie il 50% dei partecipanti arrotondato per eccesso (minimo 4 passati). Per standardizzare le competizioni ed avere dei facili esempi consultare la sezione "single elimination seeded", selezionando il numero di tiratori ("teams2) desiderati, al link:

<https://www.printyourbrackets.com/single-elimination-tournament-brackets.html>.

Gli schermidori si affrontano in Incontri (chiamati anche Assalti), che terminano al raggiungimento da parte di uno dei due atleti del punteggio prefissato di vittoria, oppure allo scadere del tempo col vincitore in vantaggio di punti.

FORMAZIONE DEI GIRONI

Nei Gironi, i partecipanti vengono divisi in gruppi da 4 a 7 tiratori. Ogni girone è formato da una *testa di serie* e dai restanti partecipanti, selezionati tramite la relativa classifica del Ranking nazionale, effettuando il *décalage* per gli atleti della stessa Società.

ACCESSO ALLE ELIMINATORIE DIRETTE

Il tabellone dell'eliminazione diretta è composto in base ai seguenti criteri sequenziali ottenuti nei gironi:

- a) V/I (maggior numero di vittorie negli incontri); se in parità,
- b) SDC (minor sconfitte per doppi colpi); se in parità,
- c) DIFF (miglior differenziale tra colpi dati e colpi subiti); se in parità,
- d) MCS (minor numero di colpi subiti); se in ulteriore parità, per sorteggio.

Tra gironi composti da numeri diversi di atleti, si procede a una *normalizzazione* dei risultati, equiparando gli indici dei gironi in eccesso o in difetto alla media degli altri gironi.

Gli accoppiamenti e l'ordine degli incontri delle Eliminatorie seguono il principio del *Serpentone*, per cui il Primo classificato si scontra con l'ultimo, il Secondo con il penultimo e così via; la collocazione degli incontri sul tabellone prevede il Primo classificato nel ramo di gara sinistro/alto, il Secondo nel ramo destro/alto, il Terzo nel ramo destro/basso, e il Quarto nel ramo sinistro/basso.

Per standardizzare le competizioni ed avere dei facili esempi consultare la sezione "single elimination seeded", selezionando il numero di tiratori ("teams") desiderati, al link:

<https://www.printyourbrackets.com/single-elimination-tournament-brackets.html>. Le Eliminatorie dirette portano alle due Semifinali. I vincitori passano alla Finale, e gli sconfitti ottengono il Terzo posto e la medaglia di Bronzo *ex aequo*.

FINALI

Le Finali sono combattute al meglio di 3 Assalti, con un minuto di pausa tra gli assalti; il vincitore della Finale ottiene il Primo posto e la medaglia d'Oro, lo sconfitto ottiene il Secondo posto e la medaglia d'Argento.

Il Podio è composto dal Primo, dal Secondo e dai due Terzi classificati *ex aequo*.

2.3) L'AREA DI GARA

L'*area di gara* è la porzione di spazio riservata, nella manifestazione, a tutti i coinvolti *attivamente* nella competizione: tiratori, ufficiali di gara, staff di gara, secondi/tecnici, personale di sicurezza, personale medico sanitario. L'*area di gara* deve essere opportunamente delimitata, e separata dall'*area del pubblico* (che comprende chiunque non sia coinvolto *attivamente* nella gara).

Il *campo di gara* o *ring* consiste in un'area pianeggiante e priva di asperità. Per la sicurezza dei

tiratori, se il campo di gara si trova a livello del pavimento dello stabile, dev'essere delimitato da nastro o pedana dai bordi schiacciati/digradanti, per impedire la caduta; se sopraelevata (tipo ring), dev'essere circondata da corde o sistema di sicurezza che impedisca la caduta. Il campo di gara ha dimensioni diverse tra tappe di valore nazionale e regionale.

DIMENSIONI E DISPOSIZIONE

Il campo di gara si trova nell'area di gara opportunamente delimitata, e può avere forma:

- *quadrata*, con lato compreso tra 6,5 e 9 metri per tappa *nazionale*; minimo 6 metri per la *regionale*.
- *circolare*, con diametro compreso tra 7,5 e 9 metri per *nazionali*; minimo 6,5 metri per la *regionale*;
- *rettangolare*, con lato corto da 5 a 7 metri, e lato lungo da 8 a 11 metri per *nazionale*; minimo 4x8 *regionale*.

Ogni campo attivo deve avere uno spazio minimo di sicurezza di 2 metri tutto intorno al perimetro (altri campi e pareti).

3. PREPARAZIONE DELLA COMPETIZIONE

3.1) 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.

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, o presente in campo per il controllo con un ritardo superiore a due minuti, incorre in una sanzione, secondo quanto esposto nella sezione *Penalità*.

ARMI PULITE

3.2) PULIZIA DEGLI EQUIPAGGIAMENTI

Le protezioni devono essere in buone condizioni, prive di danni. Le armi devono essere pulite, senza ruggine o bave lungo il filo. Gli equipaggiamenti non conformi non potranno essere utilizzati durante il torneo.

3.3) CHIAMATA DEL GIRONE E INIZIO DELL'INCONTRO

Terminato il controllo, viene confermato l'ordine degli Incontri del girone e il Direttore di Campo (o altra figura del 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 di colori diversi (ad esempio rosse e blu) che identificano gli schermidori con i rispettivi angoli.

Ogni schermidore ha diritto di portare nell'angolo un assistente o *secondo*, in genere il proprio allenatore o un compagno, a cui è richiesto un comportamento rispettoso della gara. L'accompagnatore può comunicare con l'atleta prima dell'inizio dell'Incontro, nelle pause e alla fine, mantenendo sempre un atteggiamento non invasivo e improntato ai canoni della sportività, dell'educazione e del buon senso.

Gli schermidori che non si presentano in campo senza giustificato motivo entro 1 minuto dalla chiamata del Girone e gli atleti e/o i secondi che non rispettano il comportamento richiesto incorrono in una sanzione, secondo quanto esposto nella sezione *Penalità*.

4. IL COMBATTIMENTO

4.1) COLPI, BERSAGLI, AZIONI PERMESSE E PROIBITE, PUNTEGGI

BERSAGLI

È considerato bersaglio tutto il corpo, tranne: genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille, piede. A questi bersagli non viene aggiudicato nessun punteggio, tranne nel caso in cui il Mastro valuti l'azione come sottrazione/sostituzione di bersaglio; in tal caso lo schermidore potrebbe incorrere in una sanzione e lo sfidante ottenere punteggio a discrezione e buon giudizio del Mastro.

Ai fini dell'attribuzione del punteggio, si considerano:

- **Testa:** l'intera superficie della parte anteriore, superiore e laterale della maschera, ossia griglia e gorgiera;
- **Tronco:** con il limite delle cuciture delle spalle e della linea della "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.

SOSTITUZIONE DI BERSAGLIO:

Nel caso venga anteposta volontariamente una parte del corpo a protezione di un bersaglio, verrà assegnato al colpo il punteggio relativo alla parte del bersaglio coperto.

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.

COLPI AUTORIZZATI E MATERIALITÀ DEI COLPI

- tutti i colpi di **punta** tirati con decisione, che comportino una leggera flessione della lama;
- tutti i colpi di **taglio** portati con decisione, ma col corretto controllo della forza, nei due modi:
 - *segati*: devono appoggiare il forte o il medio della lama e segare rispettivamente almeno fino al medio ed al debole;
 - *a percussione*: devono colpire sempre con taglio della spada; tutti i colpi di piatto non vengono considerati validi;
- il colpo di **pomo sulla griglia anteriore della maschera**, tirato con controllo della forza;
- il colpo di **mano aperta sulla griglia anteriore della maschera**, tirato con controllo della

forza;

- il colpo di **umbone sulla griglia anteriore della maschera**, tirato con controllo della forza;
- il colpo di punta o taglio **a una mano**, nella Spada a due mani, tirato con decisione;
- le **prese d'armi e il gioco stretto**, ovvero azioni di combattimento corpo a corpo effettuate afferrando il forte/la guardia/i fornimenti/il pomo dell'arma, che si concludono entro 5 secondi con un *disarmo* effettivo, o un *colpo valido* di punta/di taglio/di pomo/di mano aperta, o la condizione di *manifesta superiorità*, ovvero presa stabile dell'arma o del braccio e minaccia di colpo di punta al torso, al viso o, se i contendenti si girano, alla nuca o alla colonna;
- agli atleti è concessa la **perdita dell'arma**, in maniera *volontaria*, solo ed esclusivamente durante il gioco stretto; l'arma non deve essere però lanciata verso l'avversario, pena l'ammonizione.

CONTATTI FISICI AUTORIZZATI

- 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 un colpo** tirato di punta dall'avversario con la **mano aperta o il pugno** esclusivamente in striscia, senza mai afferrarla.

BERSAGLI VIETATI

- per le punte: il triangolo genitale, la parte posteriore della maschera, colonna vertebrale, il piede e il tendine d'Achille;
- per i tagli: il triangolo genitale, la nuca, colonna vertebrale, il piede e il tendine d'Achille;
- per il pomo: tutto il corpo, tranne la griglia anteriore della maschera;
- per il colpo di mano aperta: tutto il corpo, tranne la griglia anteriore della maschera;
- per il colpo di umbone: tutto il corpo, tranne la griglia anteriore della maschera.

COLPI PROIBITI

- colpi non autorizzati: testate, gomitate, ginocchiate, calci;
- colpire bersagli vietati;
- colpire un tiratore a terra o in procinto di sollevarsi;
- proiezioni a terra, chiavi articolari di rottura e slogatura;
- colpi tirati con la guardia, i bracci di guardia e di parata, altri fornimenti difensivi;
- colpi tirati con la penna del brocchiero;
- impugnare l'arma dalla lama per colpire con gli elsi (come un martello d'arme, o come da tecniche *in armis*) o con il pomolo;
- lanciare intenzionalmente l'arma;
- afferrare la maschera, la divisa o altro abbigliamento protettivo dell'avversario;
- colpi tirati con eccessiva violenza.

AZIONI PROIBITE

- Uscita dal campo;
- afferrare (cioè chiudere il pugno intorno) la lama dell'avversario in condizioni di lotta (V. Contatti fisici autorizzati);
- parare e deflettere un colpo di taglio con la mano o altro arto (N.B. Questa azione conta come

sostituzione di bersaglio);

- caricare o spingere l'avversario, per farlo uscire dal terreno di gara;
- schiacciare i piedi dell'avversario;
- girarsi intenzionalmente esponendo i bersagli proibiti, per inibire l'azione o la reazione avversaria;

SCIABOLA:

- la mano non armata non può superare la linea dei fianchi. Qualsiasi azione di contatto è quindi proibita;
- I colpi di controtaglio sono validi per l'assegnazione dei punti;

PUNTEGGI DEI COLPI PER SPADA A DUE MANI

- ai colpi alla testa, portati sia di taglio che di punta con due mani, sono assegnati 3 punti;
 - ai colpi al tronco, portati sia di taglio che di punta con due mani, sono assegnati 3 punti;
 - ai colpi agli arti, portati sia di taglio che di punta con due mani, sono assegnati 2 punti;
- Tutti i colpi tirati con una mano nei bersagli sopra elencati sono declassati di un punto;
- ai colpi alla griglia frontale della maschera, portati di pomolo con *una o due* mani ma con controllo, sono assegnati 2 punti.
 - ai colpi alla griglia frontale della maschera, portati rigorosamente con mano aperta, con controllo, sono assegnati 2 punti.

PUNTEGGI DEI COLPI PER SPADA E BROCCHIERO MEDIEVALE, SPADA DA LATO SOLA E ACCOMPAGNATA

- ai colpi alla testa, portati sia di taglio che di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi al tronco, portati sia di taglio che di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi agli arti, portati sia di taglio che di punta, sono assegnati 2 punti;
- i colpi portati di pomolo e mano aperta con controllo, sono assegnati 2 punti.

Broccchiere:

- ai colpi alla griglia frontale, portati con l'umbone ma con controllo, sono assegnati 2 punti.

Pugnale:

- ai colpi alla testa, portati di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi al tronco, portati di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi agli arti, portati di punta, sono assegnati 2 punti.

PUNTEGGI PER STRISCIA, E STRISCIA & PUGNALE

- ai colpi alla testa, portati sia di taglio che di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi al tronco, portati di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi al braccio armato, portati di punta, sono assegnati 2 punti;
- ai colpi al tronco, portati di taglio, è assegnato 1 punto;
- ai colpi agli arti, portati sia di taglio che di punta, è assegnato 1 punto;
- ai colpi portati di pomolo e mano aperta con controllo, sono assegnati 2 punti.

Pugnale:

- ai colpi alla testa, portati di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi al tronco, portati di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi agli arti, portati di punta, sono assegnati 2 punti.

PUNTEGGI DEI COLPI PER SCIABOLA

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

rev.18 20 luglio 2023



- ai colpi alla testa, portati sia di taglio che di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi al tronco, portati sia di taglio che di punta, sono assegnati 3 punti;
- ai colpi agli arti, portati sia di taglio che di punta, sono assegnati 2 punti.

ALTRE ASSEGNAZIONI DI PUNTEGGIO:

In caso di perdita *involontaria* dell'arma, il Giudice Mastro ordina l'**Alt!/Stop!** nell'azione e attribuisce all'avversario 2 punti. Agli atleti è concessa la *perdita volontaria dell'arma* solo ed esclusivamente durante il gioco stretto; l'arma non deve essere però lanciata verso l'avversario, pena l'ammonizione.

L'atleta è considerato a terra se almeno le due ginocchia ed una mano, il sedere o la schiena sono appoggiati a terra. L'arbitro ordina l'**Alt!/Stop!** ed all'avversario sono assegnati 3 punti per manifesta superiorità.

4.2) DOPO COLPO, COLPO DOPPIO E GOLDEN HIT

DOPO COLPO

Al tiratore che viene colpito può essere consentito un colpo di **Dopo Colpo/Afterblow**, giudicato valido quando:

- nasce immediatamente dopo il *tempo schermistico* del primo colpo, considerato come la *durata di esecuzione di un'azione semplice*, senza pause;
- è eseguito con massimo un solo passo;
- è eseguito come azione diretta, senza finte o cambi di linea.

In questo caso i giudici segnalano il primo colpo chiamando **Colpo!/Hit!**, mentre il Mastro chiama l'**Alt!/Stop!** alla fine del tempo schermistico giudicato idoneo per il **Dopo Colpo**. Sarà assegnato il punteggio relativo all'atleta che ha ottenuto il punteggio maggiore, sottratto del valore dell'altro. Es. A 3 punti, B 2 punti: **A 1 punto**. Es.2 A 2 punti, B 2 punti: **nessun punto**.

Il Dopo Colpo *non è conteggiato* dopo esser stati colpiti (anche sulla *preparazione*) da:

- per tutte le armi: punta o taglio validi alla testa;
- per la Striscia, la Spada da lato, la Spada medievale, la Sciabola: punta valida al braccio armato;
- Nelle armi accompagnate: il colpo al braccio armato di spada non invalida il Dopo colpo dell'arma secondaria e viceversa.

COLPO DOPPIO

Quando invece gli atleti cominciano l'attacco nello stesso tempo schermistico e si colpiscono a vicenda simultaneamente, o in rapida successione, si determina un **Colpo Doppio/Double**. In questo caso, i giudici segnalano i colpi chiamando **Colpo!/Hit!**, il Mastro chiama l'**Alt!/Stop!** e ricostruisce l'azione come Colpo Doppio.

- Gironi: Al terzo Colpo Doppio entrambi gli schermidori perdono l'assalto col punteggio di 8-8;
- Eliminatorie: il numero di colpi doppi non determina la fine dell'incontro;
- Finali: il numero di colpi doppi non determina la fine dell'incontro;

CRITERIO DEL COLPO FINALE/GOLDEN HIT

Nessuno degli Incontri (Gironi, Eliminatorie e Finali) può finire in una situazione di parità. In questo caso, al termine del tempo regolamentare, si dispone un minuto supplementare con 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.

Durante il minuto supplementare eventuali Colpi Doppi continuano ad essere conteggiati, i colpi vengono sommati a quelli già ottenuti durante il normale tempo di assalto e, se nei gironi viene raggiunto il limite massimo di 3, causano la perdita dell'assalto col punteggio di 8-8 per entrambi gli atleti.

4.3) SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

POSIZIONAMENTO DEGLI ATLETI SUL CAMPO DI GARA

All'inizio dell'Incontro gli atleti entrano in campo e si posizionano nell'angolo del colore assegnato, con la maschera indossata e le armi, o prendendo le eventuali armi a disposizione sul terreno. Al comando, devono effettuare il saluto e mettersi in guardia, conservando l'immobilità fino al comando di ***A voi!/Fight!***

Dopo ogni stoccata giudicata *valida*, i tiratori sono rimessi in guardia nel proprio angolo; dopo un'interruzione dovuta ad altro, gli atleti sono rimessi in guardia dove si trovavano al momento dell'***Alt!/Stop!***

Alla fine dell'Incontro, i tiratori ritornano nel proprio angolo per effettuare il saluto finale e poi stringersi la mano al centro del campo di gara.

DURATA DELL'INCONTRO

Per durata del combattimento si intende la *durata effettiva*, cioè la somma del tempo trascorso tra l'***A voi!/Fight!*** e l'***Alt!/Stop!***. Il timer viene messo in pausa per il tempo necessario alla ricostruzione arbitrale di ogni azione.

La durata del combattimento è controllata dal Giudice Mastro e/o dal cronometrista e/o da un timer automatico. È fatto obbligo di un cronometro visibile dagli atleti in gara; ove non possibile, gli atleti possono sempre chiedere nelle interruzioni dell'incontro lo stato del cronometro di gara.

Nei Gironi il tempo massimo è fissato in *2 minuti*; nelle Eliminatorie, in *3 minuti*; nelle Finali, per ogni Assalto è fissato un tempo massimo di *3 minuti*. Il tempo nell'Assalto viene interrotto per l'attribuzione dei punteggi, per ragioni di sicurezza, per comminazione di sanzioni o per casi particolari (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: sostituzione di un'arma, incidente sportivo, necessità arbitrali...).

All'inizio dell'Incontro, 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!/Fight!***, dando anche inizio al conteggio del tempo. Alla fine dell'Incontro, per punteggio raggiunto o limite di tempo, il Giudice Mastro dichiara l'***Alt!/Stop!*** e gli atleti tornano ai propri angoli, per il saluto finale.

ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO NELL'INCONTRO

Quando un Giudice di Linea si accorge di un colpo valido, dichiara stentoreamente **Colpo!/Hit!**; il Giudice Mastro aspetta un altro *tempo schermistico* per l'eventuale Dopo Colpo dell'avversario, e chiama l'**Alt!/Stop!**, interrompendo il tempo.

Quindi, in un *massimo di 10 secondi*, il Mastro chiama le segnalazioni dei Giudici di linea, interpreta i giudizi calcolando eventuali sottrazioni tra i punteggi, ricostruisce l'azione a favore dei tiratori e comunica il punteggio al Tavolo. A questo punto il Segnapunti al Tavolo assegna il punteggio finale dell'azione, dichiarandolo a voce alta.

A seguire un esempio:

- Mastro: "Blu Punta al tronco, 3 punti; Rosso Dopo Colpo di punta al braccio, 2 punti. Quindi 1 punto per Blu". Segnapunti: "1 punto per Blu".
- Mastro: "Rosso taglio alla testa, 3 punti; Blu Dopo Colpo annullato, 0 punti. Quindi 3 punti per Rosso." Segnapunti: "3 punti per Rosso."
- Mastro: "Rosso taglio al tronco, 3 punti; Blu Dopo Colpo taglio alla testa, 3 punti. Quindi nessun punto" Segnapunti: "nessun punto."

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

FINE DELL'INCONTRO

L'Incontro termina al raggiungimento da parte di uno dei due atleti del *punteggio prefissato di vittoria* o allo *scadere del tempo* col vincitore in vantaggio di punti, oppure per sconfitta di entrambi per *Doppi Colpi*, secondo lo schema:

- **Gironi:** 8 punti o 2 minuti; 3 Doppi Colpi: entrambi perdono l'assalto col punteggio di 8-8.
- **Eliminatorie:** 10 punti o 3 minuti;
- **Finali:** 10 punti o 3 minuti per Assalto.

Quando il Cronometrista segnala il tempo scaduto chiamando **Tempo!/Time!**, il Mastro chiama l'**Alt!/Stop!** e tutti i colpi portati a segno durante questo lasso di tempo non ottengono punteggio. 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.

Nel caso in cui l'assalto venga interrotto a 5 o meno secondi dalla fine del tempo viene chiamata dal Giudice Mastro o dal Tavolo la Last Action. Si procede quindi ad un'ultima azione senza limiti di tempo.

Viene dichiarata la fine dell'assalto solo in tre casi:

- Almeno un colpo efficace e valido;
- Assegnazione di un cartellino Rosso o Nero;
- Decisione unanime dei due atleti di porre fine all'incontro.

INTERRUZIONE/RITIRO DALL'ASSALTO O DALLA COMPETIZIONE

Durante il combattimento, ogni tiratore ha facoltà di chiedere l'**Alt!/Stop!** 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!/Stop!** con le stesse modalità di cui sopra; qualora l'interruzione risulti pretestuosa il tiratore è sanzionato con un'ammonizione.

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 10) 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.

5. LE PENALITÀ

Il Giudice Mastro che constata l'uso di tecniche proibite o infrazioni delle regole, può assegnare delle penalità che prevedono nell'ordine crescente:

- richiamo verbale;
- cartellino giallo;
- cartellino rosso (assegnazione di 2 punti all'avversario);
- cartellino nero (perdita dell'incontro ed eventuale esclusione dalla competizione).

A seconda dell'infrazione, le penalità possono essere:

- “progressive”: dopo il richiamo verbale, la somma di due cartellini gialli porta ad un cartellino rosso; due cartellini rossi portano ad un cartellino nero. (Nota: dopo il primo rosso servono due cartellini gialli o un rosso diretto per assegnare un cartellino rosso)
- “dirette”: ovvero cartellino giallo, rosso o nero comminati immediatamente in seguito a un'infrazione (es.: cartellino nero per condotta anti-sportiva);

Nota bene:

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.

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.

Questi tipi di sanzioni sono rimandati alla Commissione Disciplinare del Settore, che emana un regolamento specifico pubblicato tra le normative del Settore Scherma.

5.1) CARTELLINO GIALLO

È soggetto ad ammonizione:

- il tiratore che non esegue convenientemente il saluto iniziale o finale;
- il tiratore che volta intenzionalmente la schiena all'avversario prima del l'**Alt!/Stop!** per interromperne l'azione;
- il tiratore che afferra la lama ove non diversamente specificato (n.b.: l'azione comporta anche due punti 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;
- il tiratore che, durante l'Assalto, si allontana dal terreno senza autorizzazione del Giudice Mastro;
- il tiratore che chiede l'**Alt!/Stop!** senza giustificato motivo.
- il tiratore che esegue un'azione vietata.

5.2) CARTELLINO ROSSO

(Cartellino rosso – Assegnazione di 2 punti all'avversario)

È soggetto a sanzione:

- il tiratore che colpisce l'avversario palesemente dopo l'**Alt!/Stop!**;
- il tiratore che porta un colpo proibito (*cf. Colpi proibiti: 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;
- Mancanza di rispetto nei confronti dell'avversario (es: esultanze eccessive)

Non è possibile scendere col punteggio sotto lo zero.

5.3) CARTELLINO NERO

(Cartellino nero – perdita dell'Incontro)

È soggetto a sanzione, 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 (*cf. 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.
- mancata presenza al campo dopo 3 minuti dalla chiamata di inizio assalto.

Note:

Tutte le sanzioni possono essere commutate anche al secondo dell'atleta e le conseguenze ricadono sull'atleta stesso.

Un colpo che avviene a seguito di un'azione sanzionabile non assegna punteggio ma solo la relativa sanzione.

USCITA DAL CAMPO

L'uscita dal terreno viene effettuata quando lo schermidore si trova oltre la riga *con i due piedi*.

Nel caso di uscita simultanea entrambi i tiratori sono sanzionati.

Nel caso in cui uno schermidore porti a segno un colpo dopo essere uscito dal campo, tale colpo non è valido. Nel caso in cui uno schermidore porti a segno un colpo sull'avversario uscito dal campo, tale colpo è considerato valido.

6. SEGNALAZIONI ARBITRALI

CONSTATAZIONE DEI COLPI VALIDI E SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA I giudici di linea segnalano tutti i colpi che vedono a segno; solamente in caso di colpo semplice che inibisce il **Dopo Colpo/Afterblow**, i giudici segnalano solo il colpo giudicato valido.

I giudici prima dopo essere stati interrogati dal mastro e prima di segnalare il colpo devono guardare verso il basso evitando di vedere cosa viene chiamato dagli altri giudici.

- Colpo da **3 punti**: il giudice alza verticalmente sopra la testa il braccio rispettivo.
- Colpo da **2 punti**: il giudice abduce orizzontalmente il braccio rispettivo.
- Colpo da **1 punto**: il giudice abduce orizzontalmente il braccio rispettivo indicando uno con l'indice.
- Colpo Dopo *ritenuti* validi e Colpi *ritenuti simultanei*: il giudice segnala prima il Colpo e poi il Dopo Colpo, con entrambe le braccia rispettivamente in verticale o in orizzontale a seconda delle locazioni colpite; *in caso di primo colpo che inabilita la risposta il giudice segnala solo il primo colpo.*
- Colpo **inefficace** o di insufficiente entità: il giudice incrocia le braccia davanti al corpo, in basso.
- **Astensione**: il giudice incrocia le braccia dietro al corpo, in basso.
- **Uscita** dalla linea: il giudice estende il braccio rispettivo in direzione della linea e chiama l'**Alt!/Stop!**. Interpellato dal Mastro, dichiara la chiamata.
- **Azione Proibita**: qualsiasi Giudice che ravvisi azioni proibite nello sviluppo del confronto tra gli avversari ha facoltà di chiamare l'**Alt!/Stop!**; 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**)
- Situazione di *pericolo* per gli Schermidori: qualunque giudice o membro dello staff che ravvisi un pericolo ha facoltà ed è tenuto a segnalarla tempestivamente chiamando l'**Alt!/Stop!**.

ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO

La determinazione del punteggio avviene per maggioranza semplice; in caso di parità tra due valori, il punteggio attribuito è il maggiore. È comunque facoltà del Giudice Mastro decidere di annullare l'azione se giudicata confusa o, se sicuro dell'azione, attribuire un punteggio a suo giudizio con la chiamata *Overrule*.

La *simultaneità* nei colpi viene contestata *esclusivamente* dal Giudice Mastro, che constatate le segnalazioni dei colpi dei giudici di linea, commina allora la penalità per Colpo Doppio.

AUTODICHIARAZIONE

Un atleta può dichiarare ai giudici di essere stato colpito, 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.

È invece proibito dichiarare di aver colpito l'altro, o di non essere stato colpito.

CHALLENGE

Ciascun atleta ha a disposizione un “gettone challenge”

Potrà chiedere un challenge nel caso volesse contestare una chiamata arbitrale, dopo che questa verrà dichiarata dal mastro di campo, il quale potrà quindi visionare un video ripreso da un secondo/esterno all'incontro.

Una volta visionato il video, il mastro potrà decidere se accettare il challenge e modificare la precedente chiamata o rifiutarlo. Nel caso il challenge venisse rifiutato, l'atleta non avrà più possibilità di chiamarlo nuovamente. Nel caso di challenge accettato, invece gli verrà restituito il gettone.

Il video potrà essere visionato *ESCLUSIVAMENTE* dal mastro e dal resto dei giudici, nel caso il mastro stesso ne chiedesse il parere. Gli atleti dovranno restare al loro angolo fino alla proclamazione della decisione.

Solo durante Semifinali e Finali del torneo lo staff arbitrale potrà richiedere spontaneamente di rivedere un'azione, in tutte le altre fasi di torneo, potrà farlo solo a seguito della richiesta di challenge di uno dei due atleti.

L'organizzazione del torneo non è in nessun modo tenuta a fornire strumenti per le riprese degli incontri.

7. RUOLI E STAFF

Giudice Mastro:

- il Giudice Mastro dà inizio e interruzione all'assalto, con i comandi *A voi!/Fight! E Alt!/Stop!*
- si assicura che i tiratori, i giudici, gli ufficiali al tavolo siano pronti, con i comandi: *schermidori-giudici-tavolo pronti?/fencers-judges-table ready?;*
- controlla la sicurezza del, e nel campo di gara; attribuisce tutte le penalità per le infrazioni;
- 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;
- può correggere le decisioni dei Giudici di Linea, con la chiamata cosiddetta *Overrule*; ● 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:

- chiama i colpi validi degli atleti, col comando *Colpo!/Hit!* e assegna i punteggi relativi;
- valuta se il *Dopo Colpo/Afterblow* sia valido o meno, a seconda del primo colpo a segno;
- interrompe l'assalto esclusivamente per ragioni di sicurezza dei partecipanti;
- collabora col Giudice Mastro nell'attribuzione delle penalità per le sanzioni.

Segnapunti:

- registra i punteggi nell'assalto comunicando l'effettivo risultato;
- chiama la fine dell'incontro col comando *Tempo!/Time!* per: punteggio massimo raggiunto/superato da uno dei tiratori o da entrambi; tempo scaduto, dopo la segnalazione del Cronometrista o del timer automatico; per somma di Doppi Colpi, dopo la terza sanzione.
- registra le sanzioni;

- assume le funzioni del Cronometrista, se necessario (vedi sotto).

Cronometrista (se presente):

- il Cronometrista fa partire il tempo nell'assalto e segnala la fine dello stesso;
- può interrompere e riavviare il tempo dell'assalto, su richiesta del Giudice Mastro;

Direttore di Campo:

- il Direttore di Campo si occupa di organizzare la successione degli incontri;
- chiama in campo gli atleti che devono tirare, e annuncia la coppia successiva;
- assegna preventivamente i colori agli schermidori;
- gestisce con gli schermidori tutta la fase relativa al pre-gara;
- si occupa della sicurezza dell'area esterna al proprio campo di gara.

Direttore di Gara o di Tappa di Campionato:

- si occupa di assicurare e gestire lo svolgimento dell'intera competizione;
- coordina tutto lo staff di gara;
- rappresenta l'autorità di grado più alto nella gara, assieme al Commissario dell'Ente; ● può allontanare qualunque persona che turbi il regolare e pacifico svolgimento della gara.

8. 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. Tutti gli equipaggiamenti non dovranno presentare segni di evidente usura o scarsa manutenzione. Tutti gli equipaggiamenti dovranno essere presentati in condizioni di pulizia accettabili, non verranno accettate materiali che presentano danni di qualsiasi tipo in quando potrebbero non essere sicuri per la gara.

SPADA A DUE MANI e SPADA MEDIEVALE E BROCCHIERO:

Obbligatori

- Maschera da scherma 1600 N, "level 2";
- Paranuca rigido o semirigido, o protezione equivalente;
- Gorgiera rigida, obbligatoria se l'attrezzatura dell'atleta è sprovvista di protezione rigida per la gola o se la giacca non ha il colletto ferma lama (*blade catcher*);
- Giubba da scherma storica imbottita, equivalente o superiore a 350 N;
- Pettorina rigida in PVC, se non inclusa nella giacca;
- Gomitiere rigide;
- Protezioni rigide per gli avambracci;
- Guanti con protezioni rigide per dita e mano e ulteriore protezione per il polso; in caso di cuffia lunga che protegge anche l'avambraccio la protezione rigida per l'avambraccio può essere omessa. NB: *VIETATI I RED DRAGON e guanti simili*;
- Sospensorio per gli uomini, para-seno per le donne;
- Pantaloni da scherma storica imbottiti equivalenti o superiori a 350 N o pantaloni da scherma olimpica da 800 N con protezioni supplementari rigide o semirigide;
- Ginocchiere rigide;
- Parastinchi rigidi;
- Scarpe.

Facoltativi

- Gorgiera supplementare, obbligatoria se l'attrezzatura dell'atleta è sprovvista di protezione rigida per la gola o se la giacca non ha il colletto ferma lama;
- Corazzetta FIE da 800 N per la scherma moderna;
- Piastrone da maestro per la scherma moderna;
- Protezioni rigide per spalle o braccia;
- Sospensorio per le donne;
- Protezioni rigide per le cosce.

Speciale per SPADA DA LATO e SCIABOLA:

Sono obbligatori tutti gli equipaggiamenti previsti per la Spada a due mani, ma sono ammessi anche guanti di tipo Red Dragon o con fattore di protezione equivalente.

STRISCIA SOLA e STRISCIA & PUGNALE:

Obbligatori

- Maschera da scherma 1600 N, “level 2”;
- Paranuca rigido o semirigido, o protezione equivalente;
- Gorgiera rigida, obbligatoria se l'attrezzatura dell'atleta è sprovvista di protezione rigida per la gola o se la giacca non ha il colletto ferma lama (*blade catcher*);
- Protezione obbligatoria per il torso a scelta tra:
 - o giubba da scherma storica imbottita, equivalente o superiore a 350 N;
 - o giacca da scherma moderna da 800 N, indossata con piastrone da maestro;
- Pettorina rigida in PVC, se non inclusa nella giacca;
- Gomitiere rigide;
- Guanto che tiene la Striscia:
 - o guanto da scherma moderna, ma indossato con la protezione aggiuntiva per il polso e l'avambraccio;
 - o guanto di leggera media/alta protezione da scherma storica, secondo i modelli dei principali produttori, compresi Red Dragon e simili;
- Guanto per la mano disarmata o armata di Pugnale:
 - o Guanto con protezioni rigide o semirigide per dita e mano, ulteriore protezione per il polso, e protezione per l'avambraccio o cuffia lunga;
- Sospensorio per gli uomini, para-seno per le donne;
- Pantaloni da scherma storica imbottiti equivalenti o superiori a 350 N, o pantaloni da scherma moderna da 800 N;
- Ginocchiere rigide;
- Parastinchi rigidi;
- Scarpe.

Facoltativi

- Gorgiera supplementare, obbligatoria se l'attrezzatura dell'atleta è sprovvista di protezione rigida per la gola o se la giacca non ha il colletto ferma lama;
- Corazzetta FIE da 800 N per la scherma moderna;
- Piastrone da maestro per la scherma moderna;
- Protezioni rigide per spalle o braccia;
- Sospensorio per le donne;
- Protezioni rigide per le cosce.

ARMI

Tutte le armi saranno controllate dal Comitato Organizzatore prima del torneo e dovranno rispettare tutti i canoni di sicurezza, lunghezza e pesi stabiliti.

Le armi dovranno avere lama e fornimenti/coccia in metallo avere la lama non tagliente e non appuntita, flessibile e che termini con un bottone pieno fatto della stessa lama, o un bottone fatto dello stesso metallo ripiegato; tale bottone non potrà mai essere nudo ma rivestito di nastro adesivo, nastro autoagglomerante o coperto da un tappo di materiale plastico; inoltre, la lama dovrà essere fissata al pomo con sistema a pressione e avvitata o a pressione e ribattuta.

Le armi non dovranno presentare segni di evidente usura o scarsa manutenzione. Le armi dovranno essere presentate in condizioni di pulizia accettabili, non verranno accettate armi che presentano patine di ruggine o ossidazioni di qualsiasi tipo in quando potrebbero nascondere dei possibili punti di rottura non visibili al check armi.

Il peso dell'arma non può essere alterato con materiale aggiunto e non fissato in maniera rigida e stabile alla sagoma dell'arma (es: nastro adesivo, magneti, spago etc.)

Tutte le armi che passeranno i controlli pre-gara saranno segnate in maniera visibile dal Comitato Organizzatore con del nastro colorato o dei bollini in modo da distinguere quelle valide da quelle che saranno scartate.

Striscia

- Peso: tra gli 800 e i 1200 grammi
- Misure:
 - Lunghezza totale: 126 cm massimo;
 - Lunghezza guardia e pomo: 25 cm massimo;
 - Lunghezza lama: 107 cm massimo;
 - Diametro coccia: 14 cm massimo
 - Lunghezza elsi: 10 cm massimo per lato oltre la coccia

I fornimenti della striscia sono costituiti da pomo, manico, arco di protezione per le dita, coccia o tazza rotonda, elsi (vette) e archetti di unione che formano una “guardia o impugnatura all’italiana”. A titolo esemplificativo, si fornisce un’immagine standard di una Striscia per il Campionato:



Pugnale

- Peso: tra i 300 e i 700 grammi
- Misure:
 - Lunghezza totale: 60 centimetri massimo
 - Lunghezza guardia e pomo: 20 centimetri massimo
 - Lunghezza lama: 45 centimetri massimo
 - Larghezza vela: 15 centimetri massimo
 - Lunghezza elsi: 10 centimetri per lato oltre la vela

I fornimenti del Pugnale sono costituiti da pomo, manico, “vela” di protezione provvista o meno di elsi (vette).

Il pugnale per poter essere ammesso deve essere flessibile. In mancanza di un test specifico, si rimanda la valutazione allo staff dell’organizzazione della tappa.

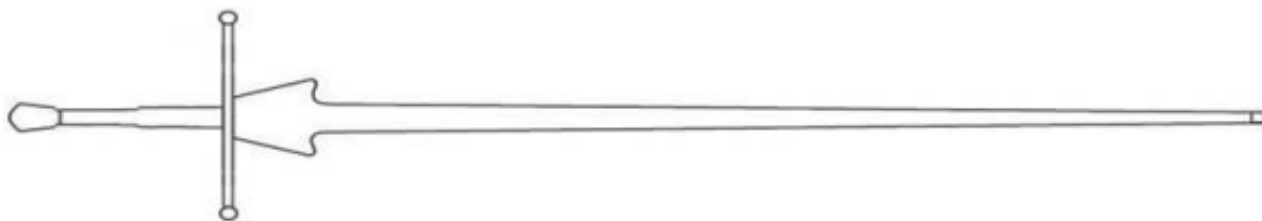
A titolo esemplificativo, si fornisce un’immagine standard di un Pugnale per il Campionato:



Spada a due mani

- Peso: tra i 1350 e i 1800 grammi
- Misure:
 - Lunghezza totale: 140 centimetri massimo
 - Lunghezza guardia e pomo: 45 centimetri massimo
 - Lunghezza lama: 105 centimetri massimo
 - Lunghezza guardia: 30 centimetri massimo
 - Larghezza “corona” o “schilt”: 10 centimetri massimo
 - Lunghezza “corona” o “schilt”: 10 centimetri massimo

I fornimenti della Spada a due mani sono costituiti da pomo, manico e elsi (vette o guardia), ai quali possono essere saldati parallelamente e in corrispondenza di ciascuno dei due piatti della lama due anelli o valve; il forte dell’arma può essere provvisto di una “corona” difensiva o “schilt”. A titolo esemplificativo, si fornisce un’immagine standard di una Spada a due mani per il Campionato:



Spada da lato

- Peso: tra gli 800 e i 1200 grammi
- Misure:
 - Lunghezza totale: 110 centimetri massimo
 - Lunghezza guardia e pomo: 20 centimetri massimo
 - Lunghezza lama: 95 centimetri massimo
 - Lunghezza elsi: 26 centimetri massimo
 - Larghezza “corona” o “schilt”: 8 centimetri massimo
 - Lunghezza “corona” o “schilt”: 8 centimetri massimo

I fornimenti della Spada da lato sono costituiti da pomo, manico, elsi (vette), archetti di unione e arco di protezione per le dita; può avere al massimo 3 anelli di protezione: anello per le nocche della mano, anello per l'indice (singolo o doppio) e al massimo un anello laterale perpendicolare agli elsi (posizionato dal lato del dorso della mano oppure a tutto tondo attorno alla lama). Il forte dell'arma può essere provvisto di una “corona” difensiva. 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:

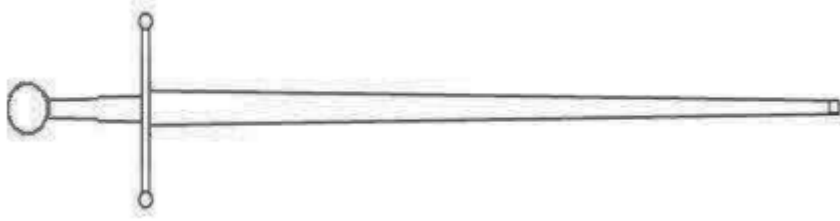


Spada a una Mano Medievale

- Peso: tra gli 800 e i 1200 grammi
- Misure:
 - Lunghezza totale: 100 centimetri massimo
 - Lunghezza guardia e pomo: 15 centimetri massimo
 - Lunghezza lama: 85 centimetri massimo
 - Lunghezza elsi: 25 centimetri massimo

I fornimenti della Spada a una Mano Medievale sono costituiti da pomo, manico e elsi (vette o guardia).

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

rev.18 20 luglio 2023



Brocchiere

- Peso: tra gli 800 e i 1500 grammi
- Diametro: tra i 25 e i 35 centimetri;
- Spessore bordo: che va da in centimetro minimo ad un massimo di 2,2 centimetri.
- Materiale: Polipropilene, Legno e Acciaio, Acciaio.

Il brocchiere può essere costituito di Polipropilene, Legno e Acciaio. L'impugnatura deve essere perfettamente centrale, non sono ammessi laccetti per legarlo al polso.

A titolo esemplificativo, si fornisce un'immagine standard di un Brocchiere davanti, dietro e di lato



Sciabola

- Peso: tra gli 600 e 850 grammi
- Misure:
 - Lunghezza totale: 105 centimetri massimo
 - Lunghezza guardia e pomo: 17 centimetri massimo
 - Lunghezza lama: 88 centimetri massimo
 - Lunghezza coccia: 15 centimetri massimo
 - Larghezza coccia: 14 centimetri massimo



Comitato Regolamenti Csen Settore Scherma e
IL Coordinatore Nazionale Settore Scherma

Dott. **Luigi Grillo**

3470846907

settorescherma@csen.it

luigigrillo78@gmail.com

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

rev.18 20 luglio 2023

