

## LangHEMA – Torneo di Scherma Storica Sportiva



## Regolamento Generale e Norme di Comportamento

### Natura delle competizioni

Le attività di LangHEMA si basano su una serie di tornei a carattere amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive, non riconducibili ad attività agonistiche di alcun genere.

Gli assalti si basano sul conteggio dei colpi dati e ricevuti dagli atleti, dando particolare attenzione al principio primo schermistico, consistente nel toccare senza essere toccati; vengono pertanto penalizzate le azioni sconsiderate e un eccessivo utilizzo dei “colpi doppi”.

I tornei e gli atleti potranno essere divisi nelle seguenti categorie:

- **Open:** torneo misto maschi e femmine
- **Male:** torneo esclusivamente maschile
- **Female:** torneo esclusivamente femminile
- **Beginner:** coloro i quali praticano scherma, presso un’associazione riconosciuta, da non più di un anno (potranno essere richieste verifiche all’atto di iscrizione ad un torneo) e/o minorenni.
- **Senior:** coloro i quali praticano, o hanno praticato, scherma per più di anno.

### Accettazione Regolamento

La partecipazione all’evento LangHEMA comporta l’implicita accettazione del presente regolamento e di quelli a lui correlati; la non conoscenza di esso non potrà essere utilizzata per giustificare eventuali trasgressioni.

### Sicurezza

I tiratori combattono e si confrontano a loro modo, si armano, si equipaggiano, si vestono e tirano sotto la loro responsabilità e a loro rischio e pericolo, alla sola condizione di osservare le norme del presente regolamento.

Solo i tiratori possono essere resi responsabili, sotto ogni aspetto, degli incidenti di cui possono essere autori o vittime a causa del loro comportamento.

Le misure di sicurezza, come quelle di controllo, previste dal presente regolamento, non sono destinate che ad aumentare la sicurezza dei tiratori, senza poterla garantire in modo assoluto, e non possono, in nessun modo, comportare la responsabilità di organizzatori, arbitri o atleti, salvo casi di accertata e grave negligenza.

Tutti i tiratori, all'atto di iscrizione, dovranno presentare prova di tesseramento ad un EPS o Federazione Schermistica per l'anno sportivo in corso.

### **Terreno di gara**

Il terreno di gara consiste in un'area pianeggiante, di forma quadrata con il lato di minimo 6 mt e massimo di 9 mt, non scivolosa, il cui perimetro dovrà essere ben delineato e visibile.

Nel caso di gare al chiuso, l'altezza da terra al soffitto non potrà essere inferiore a 4mt.

Tra la lizza e il pubblico sarà sempre presente un corridoio di sicurezza, nel quale sono autorizzati a stare solo ed esclusivamente gli arbitri, gli allenatori, il personale medico, il personale di servizio autorizzato e gli organizzatori.

Un atleta è considerato in campo se almeno un piede rimane all'interno del perimetro del terreno di gara. Nel momento in cui un atleta esce dal campo di gara, l'incontro viene fermato e ci si ripositiona agli angoli, senza nessuna assegnazione di punto. Nel caso in cui un atleta riceva o effettui un colpo a segno uscendo dal campo, il colpo viene considerato valido se l'azione ha avuto inizio quando almeno un piede dell'atleta si trovava all'interno del campo stesso.

### **Arbitraggio**

Gli arbitri devono essere tesserati ad un EPS e/o Federazione Schermistica e iscritti ad una associazione che pratichi la scherma storica sportiva da almeno un anno. Non dovranno essere iscritti o non dovranno più essere in gara nella categoria che andranno ad arbitrare ed essere il più possibile estranei agli atleti giudicati, in modo da mantenere l'imparzialità dell'arbitraggio.

Ogni arbitro o rappresentante dell'organizzazione ha l'autorità di allontanare qualunque persona, atleti compresi, che tenga un comportamento antisportivo, maleducato o che comunque turbi in qualunque modo il regolare e pacifico svolgersi dell'evento.

Il corpo arbitrale sarà composto da un Maestro di Campo e 2 o 4 Giudici.

Il Maestro di Campo ha il compito di dare il via e fermare l'incontro, assegnare i punti e conferire eventuali sanzioni, tiene comunque il controllo su tutto lo svolgimento dell'incontro, in modo che questo si svolga al meglio e mantenga un carattere sportivo.

Il Maestro di Campo ha inoltre la facoltà di prendere dei provvedimenti disciplinari per quegli atleti che si comportino in modo particolarmente scorretto, provvedimenti che vanno dal richiamo verbale all'espulsione dal torneo stesso.

I Giudici hanno il compito di giudicare e segnalare i colpi ricevuti dall'atleta a loro assegnato direttamente al Maestro di Campo, non possono chiamare l'alt salvo che in situazioni di immediato pericolo per gli atleti (es. equipaggiamento danneggiato, perdita accidentale di una protezione, ecc.).

A loro si affiancano le figure del cronometrista (col compito di gestire il tempo e segnalare, quando richiesto, il tempo mancante e la fine dell'incontro) e il segnapunti (col compito di tenere il conto del punteggio e riepilogarlo alla fine di ogni assalto).

### **Iscrizione**

Il modulo di iscrizione dovrà essere inviato tramite posta elettronica all'indirizzo mail specificato dagli organizzatori dell'evento e con le modalità descritte.

Le modalità di pagamento della quota di iscrizione saranno specificate di volta in volta.

Non saranno accettate iscrizioni fatte in loco.

### **Gestione della Gara**

All'inizio dell'evento sarà effettuato un check di tutto l'equipaggiamento degli atleti iscritti, se dovesse risultare qualche parte non conforme, questa verrà visibilmente contrassegnata in modo che non possa essere utilizzata per la gara. L'organizzazione potrà chiedere di visionare le armi già al momento del check in del sabato.

Ogni atleta dovrà presentarsi prontamente (tempo massimo di 2 minuti, dopodiché sarà considerato sconfitto) alla chiamata sul terreno di gara già vestito ed equipaggiato, potrà essere sottoposto ad un controllo sull'equipaggiamento da parte del Maestro di Campo e, nel caso un elemento non fosse conforme, avrà tempo 3 minuti per sostituirlo, se al termine di questo tempo non avrà provveduto, sarà dichiarato sconfitto col massimo del punteggio a zero.

Gli atleti, a capo scoperto, si posizioneranno quindi agli angoli opposti del terreno di gara e, al comando del Maestro di Campo, effettueranno il saluto al proprio avversario e alla commissione arbitrale, calzeranno quindi la maschera e si metteranno in posizione. Il Maestro di Campo darà quindi il via all'incontro con i comandi "in guardia", "pronti" e "a voi!".

In caso di infortunio il Maestro di Campo potrà richiedere l'intervento del medico sul campo, nel caso l'atleta non fosse in grado di riprendere il combattimento entro 10 minuti dovrà ritirarsi.

Un atleta o il suo allenatore possono in qualunque momento chiedere di ritirarsi sconfitti dall'assalto e, durante le pause, dalla competizione stessa; in tal caso sarà tenuto buono il punteggio raggiunto fino a quel momento dall'atleta rimasto in campo, mentre il punteggio dell'atleta ritirato sarà azzerato.

### **Equipaggiamento**

Dato il carattere amatoriale e dilettantistico dell'evento, per permettere ai più di avvicinarsi a questo sport e poterlo praticare in sicurezza, l'equipaggiamento minimo obbligatorio consiste in:

- Conchiglia per gli uomini / Paraseno per le donne
- Maschera da scherma omologata 1600N Lev.2 con paranuca
- Protezione per il busto sufficientemente imbottita che vada a coprire il braccio fino al polso e il collo (minimo 350N per il ferro)
- Guanti imbottiti e rinforzati che proteggano anche il polso
- Protezioni rigide per le articolazioni

- Protezioni imbottite o sufficientemente coprenti per le gambe (minimo 350N per il ferro)

Non saranno in ogni caso ammesse protezioni in metallo.

Le armi dovranno avere caratteristiche meccaniche atte a reggere le sollecitazioni tipiche di questo sport, e nello specifico dovranno:

- Non presentare filo tagliente
- Non presentare punta aguzza
- Avere la punta ribattuta o essere munite di bottone, entrambi ricoperti da un “tappino” di gomma
- Ad una pressione di 500 g. presentare una flessione di almeno 2,5 cm.
- Non presentare cricche o sbavature o altro che possa arrecare danno o pregiudicare l’integrità dell’arma

Analogamente, le armi difensive dovranno essere in buone condizioni di manutenzione e non dovranno presentare parti affilate o acuminate, né avere forme o meccanismi insidiosi.

Per quanto riguarda la categoria Beginner le armi saranno in materiale plastico (tipo “Blackfencer”), e saranno ammesse anche le maschere omologate a 350N.

#### **Norma di rimando**

Per quanto non specificato ed in quanto applicabile si rimanda alla normativa CSEN, FIS o CONI.

**N.B. Data la natura amatoriale e dilettantistica delle competizioni, l’organizzazione non accetterà eventuali ricorsi.**