

LangHEMA – Torneo di Scherma Storica Sportiva



Regolamento Arbitrale

Equipaggiamento e controllo

1. I Maestri di Campo e i Giudici verificano gli equipaggiamenti cumulativamente all'inizio dei gironi e hanno facoltà di ripetere le verifiche in ogni momento.
2. Ogni tiratore dovrà obbligatoriamente presentarsi sul terreno di combattimento correttamente abbigliato ed equipaggiato.
3. In caso di verifica sul terreno, il tiratore che sarà trovato con equipaggiamento non conforme sarà sanzionato con un cartellino giallo; successivamente, avrà a disposizione 3 minuti di tempo per provvedere alla sistemazione o sostituzione della parte di equipaggiamento non conforme. Allo scadere del tempo, qualora l'equipaggiamento risultasse ancora non conforme, il tiratore sarà sanzionato con un cartellino rosso e la sconfitta automatica dell'incontro con il massimo dei punti a zero.
4. Non è consentita ai tiratori la legatura delle armi alle mani.

Raccomandazioni preliminari e saluto

1. Prima dell'inizio dell'assalto, al comando del Maestro di Campo, i due contendenti eseguiranno il saluto. La sequenza del saluto è libera, ma dev'essere eseguita in modo conveniente e deve esprimere il rispetto e la cortesia nei confronti dell'avversario e degli arbitri. La non corretta o approssimata esecuzione del saluto sarà sanzionato con un cartellino giallo;
2. Il rifiuto espresso di salutare l'avversario o gli arbitri sarà sanzionato con un cartellino nero, la sconfitta automatica ed eliminazione dalla competizione.
3. L'assenza alla prima chiamata formale sarà sanzionata con un cartellino giallo. Dopo 2 minuti dalla prima chiamata, si ripeterà la chiamata sul campo; l'assenza alla seconda chiamata sarà sanzionata con un cartellino rosso e con la sconfitta per il massimo punteggio a zero.

Svolgimento dell'assalto

1. Dopo che i tiratori avranno preso posizione sulle linee di messa in guardia, il Maestro di Campo darà il via all'assalto con il comando "In Guardia! - Pronti? - A Voi!".

2. In caso di colpo non confermato, l'assalto riprenderà dalla posizione in cui gli atleti si trovavano all'"Alt", in caso contrario tornano alle linee di messa in guardia.

Interruzioni

1. Il Maestro di Campo è l'unico che può interrompere l'assalto con il comando "Alt!"
2. Ogni Giudice deve interrompere a voce l'assalto, chiamando "Alt!", solo qualora si accorgesse di circostanze in grado di mettere seriamente in pericolo l'incolumità dei tiratori.
3. Se i tiratori non obbediscono agli ordini e alle disposizioni del Maestro di Campo saranno sanzionati con un cartellino giallo.
4. I tiratori si muovono liberamente sul terreno, ma non potranno mai voltare le spalle all'avversario durante il combattimento, se non effettuando determinate azioni con l'arma a copertura della schiena e nuca, pena l'attribuzione di un cartellino giallo.

Punteggio

1. Tutto il corpo è considerato bersaglio valido.
2. I colpi di punta e di taglio sono validi se tirati intenzionalmente, con l'apparente volontà di colpire un dato bersaglio con un determinato colpo e nettamente, con la necessaria precisione e intensità.
3. Le piattonate, i colpi eseguiti con il semplice appoggio senza il necessario impulso, i colpi parati e comunque tutti i colpi portati non intenzionalmente o nettamente, a giudizio degli arbitri, non danno luogo all'attribuzione di punti.
4. Brutalità, violenza intenzionale o portamento incontrollato dell'arma, saranno sanzionati con un cartellino rosso e l'eventuale punto sarà annullato.

Attribuzione del punteggio

1. Il Maestro di Campo segnala i colpi facendo riferimento al colore assegnato allo schermidore;
2. Quando i Giudici segnalano il colpo, il Maestro di Campo chiama l'"Alt!" e chiede conferma ai Giudici che hanno segnalato. Qualora confermato il colpo riscontrato dal Giudice, il Maestro di Campo attribuisce il punto.
3. I colpi tirati dopo l'"Alt!" non vengono conteggiati e, se reiterati, possono essere sanzionati con un cartellino giallo.
4. Negli Assalti a 2 Giudici i colpi devono essere confermati sia dal Giudice competente che dal Maestro di Campo mentre, negli Assalti a 4 Giudici la conferma del Maestro di Campo è richiesta solo in caso di disaccordo tra i due Giudici competenti.
5. Ad ogni colpo contemporaneo l'azione sarà annullata, i tiratori rimessi sulle linee di messa in guardia e, al raggiungimento del quinto contemporaneo, l'incontro termina col punteggio raggiunto fino a quel momento.
6. A metà incontro i Giudici cambieranno il tiratore assegnato.
7. In caso di parità alla fine del tempo stabilito verrà disputato un assalto supplementare della durata di un minuto, con priorità sorteggiata che si concluderà al primo punto valido o al raggiungimento del quinto contemporaneo.

Azioni particolari

1. Le prese o le spinte non danno punti; il Maestro di Campo chiamerà l'"Alt!" in caso di corpo a corpo prolungato che renda confusa l'azione schermistica.

2. In caso di caduta di un tiratore il Maestro di Campo dovrà interrompere immediatamente l'azione e l'eventuale colpo tirato cadendo sarà annullato.

Colpi e azioni proibite

1. Sono azioni proibite pugni, calci, testate, gomitate, ginocchiate, colpi con la coccia o l'elsa, chiavi articolari di rottura e slogatura, proiezioni a terra;
2. È proibito tirare brutalmente, (violenza intenzionale o senza adeguato controllo del portamento di ferro);
3. È proibito lanciare ogni tipo di arma, sia difensiva che offensiva.

Uscita dal Terreno

1. L'uscita dal terreno, superando il perimetro con entrambi i piedi, sarà punita con un cartellino giallo; si considera l'uscita dal terreno in senso volumetrico, ovvero non c'è uscita se un piede rimane entro il limite del perimetro, seppur sollevato.
2. Ogni azione che porti all'attribuzione di un punto deve concludersi con il tiratore che l'ha eseguita mantenutosi all'interno del terreno con almeno un piede, pena l'annullamento del colpo. L'uscita simultanea di entrambi i tiratori comporta l'annullamento dell'azione senza attribuzione di punti e i tiratori ripartiranno dagli angoli.

Ritiro

1. Durante il combattimento, ogni tiratore ha facoltà di chiedere l'"Alt!", sciogliendo misura e alzando la mano per dichiararsi sconfitto nell'assalto; il tiratore perderà quindi l'assalto con zero punti e il suo avversario sarà dichiarato vincitore con il punteggio ottenuto o almeno a 1.
2. I tiratori hanno facoltà di comunicare il loro ritiro dalla competizione solo durante gli intervalli.
3. Un tiratore in difficoltà per un problema di equipaggiamento, infortunio ecc., può chiedere l'Alt! in ogni momento, alzando la mano non armata; qualora l'interruzione risultasse pretestuosa il tiratore sarà punito con un cartellino giallo.
4. In casi di infortunio il Maestro di Campo richiede l'intervento del medico sul terreno; se dopo 10 minuti dall'interruzione l'inabilità al combattimento persiste, il tiratore è costretto al ritiro dal combattimento; ciò comporta la vittoria dell'avversario con il punteggio ottenuto o almeno di 1 superiore all'avversario, mentre il ritirato mantiene il punteggio fino a quel momento raggiunto.

Fine del combattimento

1. Al termine degli assalti, il Maestro di Campo annuncia la fine del combattimento; i tiratori toglieranno la maschera, e riprenderanno posto, armati, nelle posizioni iniziali, quindi il Maestro di Campo ordinerà il saluto, proclamerà il vincitore e i due si stringeranno la mano.
2. I tiratori dovranno sempre mantenere un contegno dignitoso e cavalleresco, fino all'uscita dal terreno.
3. L'inosservanza del rituale da parte di uno o di entrambi i tiratori sarà punita con un cartellino giallo, causando quindi l'eventuale modifica dell'esito finale dell'incontro.
4. Al raggiungimento della sanzione tripla sia nel caso avvenga per somma di cartellini gialli o di rossi, il tiratore perderà il combattimento in corso, ma potrà continuare la competizione.

Schema delle infrazioni e delle sanzioni

Infrazione	Cartellino	Cartellino	Cartellino
1ª chiamata sul terreno - Mancata o sconveniente esecuzione del saluto			
Togliere o sollevare la maschera - Abbandono del terreno senza autorizzazione del Maestro di Campo - Rifiuto di obbedienza			
Colpire l'avversario palesemente dopo l'"Alt"			
Tiratore con attrezzature incomplete o non conformi (avrà 3 minuti per sistemarla o cambiarla + cartellino) – Nel caso non riuscisse a sistemare l'equipaggiamento non potrà gareggiare			
Azione proibita non lesiva - Corpo-a-corpo, uso improprio della mano non armata - Afferrare la maschera dell'avversario			
Colpi tirati con la coccia o l'elsa - Chiavi articolari - Spinta con contatto prolungato			
Perdita intenzionale di un'arma			
Dare la nuca o le spalle all'avversario durante l'assalto			
Ingiustificata richiesta di interruzione			
Lancio intenzionale di un'arma			
Protesta maleducata e arrogante contro gli arbitri			
2ª chiamata sul terreno, dopo 2 minuti dalla 1ª - Tiratore con attrezzature incomplete o non conformi non attrezzatosi entro 3 minuti			
Simulazione di infortunio			
Scherma brutale (annullamento del colpo valido, ma brutale)			
Insulti contro arbitri o avversario			
Rifiuto di saluto all'avversario o agli arbitri			
Colpo proibito, intenzionale e lesivo			
Chiunque tenga un comportamento sleale, maleducato o antisportivo			
Provocazione o partecipazione a rissa sul terreno			
Modifica o contraffazione dei marchi di omologazione			
Collusione			
Doping			

Infrazione lieve	Infrazione grave, o somma di due infrazioni lievi (attribuzione di un punto all'avversario)	Infrazione gravissima (espulsione dalla competizione) o somma di tre infrazioni lievi o di una lieve e una grave o di due gravi (sconfitta nel combattimento in corso)