



Settore Scherma Storica



Settore Scherma Storica
Regolamento Competizioni di Scherma Storica Sportiva

Revisioni documento		
Alessandro Tosoni (A.S.D Le spire del Lupo)	Versione iniziale	3 marzo 2016
Alessandro Cristiani (A.S.D. Scherma Storica Pavia)	Revisione parziale	17 marzo 2016



Settore Scherma Storica

Natura delle competizioni

Le attività del Settore Scherma Storica ACSI si basano su un circuito di eventi a carattere promozionale, 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”.

Gli atleti saranno divisi in due macro-categorie:

- **Beginners:** coloro i quali praticano scherma, presso un’associazione riconosciuta, da non più di un anno e/o non hanno mai partecipato ad un torneo nella categoria Senior (potranno essere richieste verifiche all’atto di iscrizione ad un torneo).
- **Senior:** coloro i quali praticano, o hanno praticato, scherma per più di anno.

Le presenti norme sono da considerarsi valide per tutti i tornei organizzati nel Settore Scherma Storica ACSI.

Organizzazione

Accettazione Regolamento

La partecipazione ad un evento del Settore Scherma Storica ACSI comporta l’implicita accettazione del presente regolamento; 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 a qualunque evento competitivo ACSI, devono presentare prova di tesseramento all’ACSI o una qualsiasi altro ente di promozione sportiva aderenti alle norme e ai regolamenti promulgati dal settore Scherma Storica ACSI, per l’anno sportivo in corso.



Settore Scherma Storica

Terreno di gara

Il terreno di gara consiste in un'area di superficie piana, 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.

Recinto di competizione

Al recinto della competizione, ovvero l'area di rispetto ricavata tra il terreno di gara e i posti dedicati al pubblico, sono ammessi esclusivamente gli atleti iscritti alla gara, un secondo per tiratore o squadra, gli arbitri, il personale di servizio, il personale medico e gli organizzatori.

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 ACSI, od ad un ente specializzato o ancora iscritti ad una associazione che pratichi la scherma storica sportiva da almeno un anno. Non dovranno essere iscritti alla categoria di gara che andranno ad arbitrare ed essere il più possibile estranei agli atleti giudicati, in modo da mantenere l'imparzialità dell'arbitraggio.

Funzioni disciplinari

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.

Con il termine maleducato si intende il comportamento arrogante, sgarbato o privo di cortesia nel rapporto con le persone; con il termine sleale si intende il comportamento che contravviene alle elementari norme di fiducia reciproca nei rapporti; con il termine antisportivo si intende il comportamento contrario ai principi di correttezza, onestà e rispetto insiti nel concetto di sport.

Il corpo arbitrale sarà composto da un Arbitro e 2 o 4 Giudici.

L'Arbitro 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.



Settore Scherma Storica

L'Arbitro 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 all'Arbitro, non possono chiamare l'alt salvo che in situazioni di immediato pericolo per gli atleti (es. equipaggiamento danneggiato, perdita accidentale di un 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), ove non sia presente attrezzatura atta a sostituire tale figura, e il segnapunti (col compito di tenere il conto del punteggio e riepilogarlo alla fine di ogni assalto).

Iscrizione

Ogni competizione di Scherma Storica Sportiva ACSI sarà organizzata sulla base di un programma scritto e pubblicato almeno 15 (quindici) giorni prima dell'evento, che conterrà le specialità di gara, gli orari, l'ammontare della quota di iscrizione e le modalità con cui presentare il proprio modulo di iscrizione.

Il modulo di iscrizione dovrà essere inviato tramite posta elettronica all'indirizzo mail specificato dagli organizzatori dell'evento e con le modalità descritte di volta in volta per ogni evento. Dovranno comunque essere presenti Nome, Cognome, Data e Luogo di Nascita, Codice Fiscale, Numero di Tessera ACSI, o altro EPS, di ogni atleta iscritto, copia di polizza assicurativa e RCT.

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

Non saranno accettate iscrizioni fatte in loco.

Gestione della Gara

Gli organizzatori dovranno provvedere ad un numero congruo di terreni ed arbitri in relazione al numero di partecipanti.

In ogni evento competitivo gli organizzatori dovranno **OBBLIGATORIAMENTE** prevedere la presenza di equipaggiamenti e presidi di primo soccorso, come da normative vigenti.

Le modalità di gestione delle varie fasi di gara (gironi, eliminatorie, finali) sarà specificata a discrezione degli organizzatori per ogni singolo evento, prevedendo comunque un minimo di 3 (tre) incontri per ogni atleta.

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.

Ogni atleta dovrà presentarsi prontamente (tempo massimo di 3 (tre) 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 dell'Arbitro e, nel caso un elemento non



Settore Scherma Storica

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 dell'Arbitro, effettueranno il saluto al proprio avversario e alla commissione arbitrale, calzeranno quindi la maschera e si metteranno in posizione. L'Arbitro darà quindi il via all'incontro con i comandi "in guardia" e "a voi!".

Ogni incontro avrà una durata di 2 (due) minuti effettivi, ogniqualvolta l'Arbitro chiama l'alt il tempo viene fermato, gli atleti si dovranno riposizionare ai rispettivi angoli, l'Arbitro farà il punto dell'accaduto per poi far riprendere il duello col comando "a voi".

Il vincitore dell'incontro è l'atleta che allo scadere dei 2 minuti avrà effettuato più punti o che sarà arrivato per primo a quota 5 (cinque) punti validi.

L'incontro ha termine anche nel caso si raggiunga un numero di 5 (cinque) doppi, in tal caso si considererà il punteggio raggiunto fino a quel momento.

L'allenatore può richiedere una pausa di 30 (trenta) secondi per ogni incontro per poter motivare il proprio atleta o dare consigli tecnici.

In caso di infortunio, l'Arbitro 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 dalla competizione; 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.

Punteggio

Tutto il corpo dell'atleta è considerato bersaglio valido. Ogni colpo deve essere portato in modo franco e netto e sono considerati colpi validi tutti i colpi di taglio, punta e strisciata, purché sia eseguita in modo intenzionale, ovvero con l'apparente volontà di colpire un dato bersaglio con un determinato colpo, e nettamente, ovvero con la necessaria precisione e intensità, in relazione al tipo di arma impiegata; le piattonate, le punte tirate fuori bersaglio che pur fanno strisciare il taglio sul corpo dell'avversario, 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. È considerato inoltre colpo valido il colpo portato col pomo della spada al volto dell'avversario, purché sia chiaro e portato intenzionalmente.

Tutti i colpi dovranno essere portati senza brutalità o violenza intenzionale e dovranno essere sempre portati con il necessario controllo dell'arma.

È permessa l'entrata in gioco stretto al fine di effettuare tempestivamente una presa (purché questa non risulti troppo pericolosa per l'incolumità degli atleti) per poter portare un colpo valido, non appena questo viene portato, l'arbitro chiamerà l'alt e gli atleti dovranno immediatamente arrestarsi e separarsi. parimenti se entro 3 (tre) secondi dall'entrata in gioco stretto nessuno degli atleti riuscirà ad effettuare una presa o un colpo valido, l'arbitro chiamerà l'alt e l'azione sarà giudicata come un nulla di fatto.



Settore Scherma Storica

È possibile effettuare prese alla spada dell'avversario (lama compresa) purché ad esse seguano una effettiva parata con la propria arma, non è quindi possibile intercettare direttamente un colpo avversario.

La perdita accidentale dell'arma da parte di un atleta non è considerato punto, verrà quindi chiamato l'alt per sportività e ci si riposiziona ai propri angoli.

Per ogni colpo valido verrà assegnato 1 punto

Per ogni colpo doppio non verranno assegnati punti e l'azione avrà termine.

Si considera colpo doppio il verificarsi della situazione in cui entrambi gli atleti portano a compimento un colpo valido nel medesimo tempo schermistico. Al quinto colpo doppio dell'incontro questo ha termine e si considera il punteggio finora raggiunto. *Si ricorda che il principio principe della scherma è quello di toccare senza essere toccati.*

È vietato lanciare la propria arma verso l'avversario o farla cadere appositamente per dare termine all'azione.

È vietato tirare calci, pugni, gomitate e ginocchiate dirette ad un'articolazione; sono consentiti tuttavia calci (col piede a martello) e spinte con lo scopo di allontanare l'avversario.

È vietato comunque tirare in modo sconsiderato, violento e fuori controllo.

Attribuzione del punteggio

Ogni Giudice dovrà segnalare i colpi riscontrati alzando la mano o tramite lo strumento messo a disposizione dall'organizzazione del torneo; appena l'Arbitro risconterà la segnalazione visiva, e/o sonora in caso di apparecchio apposito, dovrà subito bloccare il cronometro, confermando immediatamente l'"Alt!" e, qualora confermato il colpo riscontrato dal Giudice, attribuire il punto al tiratore opposto a quello colpito; i colpi tirati dopo l'"Alt!" non dovranno essere conteggiati.

Negli assalti a due Giudici, i colpi segnalati dal singolo Giudice devono essere confermati dal Arbitro, per l'attribuzione del punto, mentre negli assalti a quattro Giudici, la conferma del Arbitro è richiesta solo in caso di disaccordo tra i due Giudici competenti per ciascun tiratore; l'Arbitro non può chiamare autonomamente l'"Alt!" a seguito di un colpo, essendo questa una competenza esclusiva dei Giudici.

In caso di colpo doppio segnalato e validato da ambo le parti, l'azione sarà annullata e i tiratori rimessi in guardia.

In caso di parità alla fine del tempo stabilito, sarà disputato un assalto supplementare da un minuto, con priorità sorteggiata, per l'attribuzione della vittoria in caso di ulteriore parità, che si concluderà al primo colpo valido

Equipaggiamento

Pur privilegiando e suggerendo l'utilizzo della divisa da scherma a nome FIE, dato il carattere amatoriale, dilettantistico e di promozione del circuito di Scherma Storica Sportiva ACSI, per



Settore Scherma Storica

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 a norma FIE 1600N Lev.2 con paranuca
- Protezione per il busto sufficientemente imbottita che vada a coprire il braccio fino al polso e il collo
- Guanti imbottiti e rinforzati che proteggano anche il polso
- Protezioni rigide per le articolazioni
- Protezioni imbottite o sufficientemente coprenti per le gambe

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
- se più lunghe di 100cm, bloccate a 70 cm dalla punta e soggette ad un peso di 500g. a non più di 3 cm dalla punta, dovranno presentare una flessione tra i 4,5 cm e i 7 cm, o comunque ad una pressione di 10Kg dovranno presentare una flessione apprezzabile
- 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 acuminata, né avere forme o meccanismi insidiosi.

Per quanto riguarda la categoria Beginners le armi saranno in materiale plastico (tipo "Blackfencer"),

Norma di rimando

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



Settore Scherma Storica



Settore Scherma Storica
Appendice VI
Sciabola da terreno

Revisioni documento		
Alessandro Cristiani (A.S.D. Scherma Storica Pavia)	Versione iniziale	17 febbraio 2018

Punteggio



Settore Scherma Storica

Armi

Le armi descritte nella presente Appendice sono funzionali alla pratica del combattimento libero e alle competizioni regolamentate dalle norme tecniche previste dal Regolamento ACSI per le competizioni di scherma storica sportiva.

Ogni arma ha la sua forma e misure specifiche.

Le lame di ogni tipo devono riportare preferibilmente il punzone di omologazione SEMI-FIS oppure il punzone di omologazione FIE

È vietato affilare i bordi o le estremità di qualunque arma, o modificare gli equipaggiamenti in modo da compromettere la loro integrità strutturale e pregiudicarne la relativa certificazione di conformità.

Controllo armi

Strumenti di misura

Per il controllo di conformità di armi ed equipaggiamenti potranno essere utilizzati normali strumenti di misura; qualora il Regolamento prevedesse l'uso di particolari calibri o sagome, questi si intenderanno realizzati in lamiera metallica o legno, salve diverse disposizioni espressamente stabilite.

Parti della spada

Le spade sono composte dalle seguenti parti:

- Una lama di acciaio flessibile, che termina in cima con un bottone e alla base con un codolo, quest'ultimo incluso nel manico, quando l'arma è montata.
- Un'impugnatura alla quale il codolo è fissato da un dado di fissaggio o in altro modo che consenta alla mano del tiratore di reggere l'arma; essa può essere costituita da una o più parti.
- Una guardia metallica, costituita da un'elsa o una cocchia eventualmente dotata di elsa, fissata con il lato convesso verso la parte anteriore tra la lama e l'impugnatura, che serve a proteggere la mano che regge l'arma.
- La guardia può contenere un'imbottitura per ammortizzare i colpi.

Lunghezze

La lunghezza della lama include il bottone ed ogni altro pezzo davanti all'elsa o alla convessità della cocchia, anche se non collegato ad essa.

Per misurare la lunghezza sia dell'arma che della lama, è necessario che quest'ultima non presenti alcuna curvatura: durante la misurazione essa sarà quindi mantenuta piatta su una superficie piana.

Sciabola da terreno

Il peso della Sciabola da terreno pronta per l'uso dev'essere compreso tra i 600 e i 1000 grammi.

La lunghezza massima totale della Sciabola da terreno, calcolata dalla punta al dado di fissaggio alla fine dell'impugnatura, è di circa 105 cm.

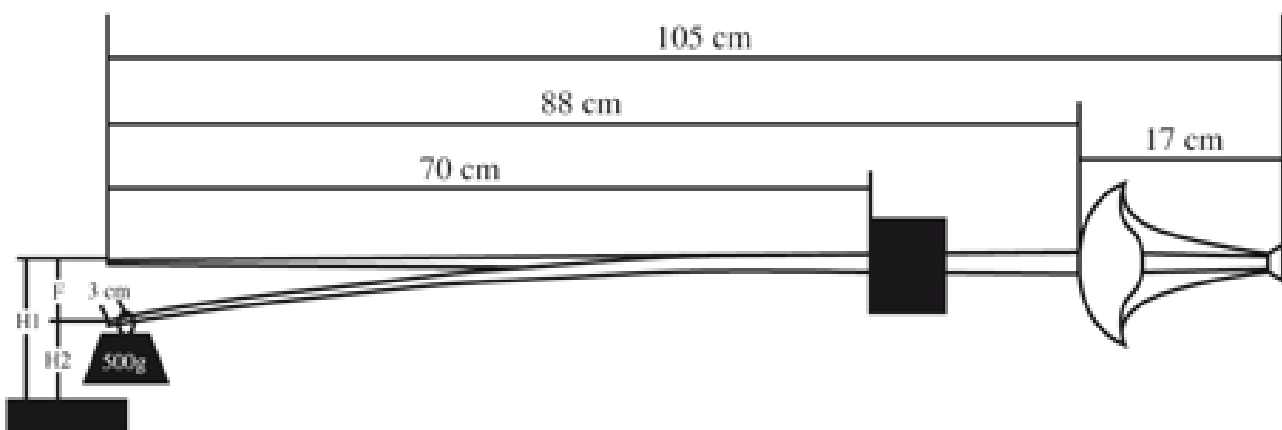
La lunghezza massima dell'impugnatura, misurata dal tallone al dado di fissaggio alla fine dell'impugnatura, è di circa 17 cm.



La lunghezza massima della lama, misurata dalla punta al tallone, è di circa 88 cm.

La lama deve avere una flessibilità corrispondente ad un aumento ("freccia") di 4,5 cm minimo e 7 cm massimo misurati nelle seguenti condizioni:

- La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone.
- Un peso di 500 grammi è sospeso a non più di 3 cm dalla punta del bottone.
- La "freccia" è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H1 - H2$).





Settore Scherma Storica
Appendice V
Pugnale

Revisioni documento		
Alessandro Cristiani (A.S.D. Scherma Storica Pavia)	Versione iniziale	15 Febbraio 2018
Alessandro Cristiani (A.S.D. Scherma Storica Pavia)	Dimensioni arma	9 Maggio 2022

Armi

Le armi descritte nella presente Appendice sono funzionali alla pratica del combattimento libero e alle competizioni regolamentate dalle norme tecniche previste dal Regolamento ACSI per le competizioni di scherma storica sportiva.

Ogni arma ha la sua forma e misure specifiche.

Le lame di ogni tipo devono riportare preferibilmente il punzone di omologazione SEMI-FIS oppure il punzone di omologazione FIE

È vietato affilare i bordi o le estremità di qualunque arma, o modificare gli equipaggiamenti in modo da compromettere la loro integrità strutturale e pregiudicarne la relativa certificazione di conformità.

Controllo Armi

Strumenti di misura

Per il controllo di conformità di armi ed equipaggiamenti potranno essere utilizzati normali strumenti di misura; qualora il Regolamento prevedesse l'uso di particolari calibri o sagome, questi si intenderanno realizzati in lamiera metallica o legno, salve diverse disposizioni espressamente stabilite.

Parti del pugnale

I pugnali sono composti dalle seguenti parti:

- Una lama di acciaio flessibile, che termina in cima con un bottone e alla base con un codolo, quest'ultimo incluso nel manico, quando l'arma è montata.
- Un'impugnatura alla quale il codolo è fissato da un dado di fissaggio o in altro modo che consenta alla mano del tiratore di reggere l'arma; essa può essere costituita da una o più parti.
- Una guardia metallica, costituita da un'elsa o una cocchia eventualmente dotata di elsa, fissata con il lato convesso verso la parte anteriore tra la lama e l'impugnatura, che serve a proteggere la mano che regge l'arma.
- La guardia può contenere un'imbottitura per ammortizzare i colpi.

Lunghezze

La lunghezza della lama include il bottone e ogni altro pezzo davanti all'elsa o alla convessità della cocchia, anche se non collegato ad essa.

Per misurare la lunghezza sia dell'arma che della lama, è necessario che quest'ultima non presenti alcuna curvatura: durante la misurazione essa sarà quindi mantenuta piatta su una superficie piana.

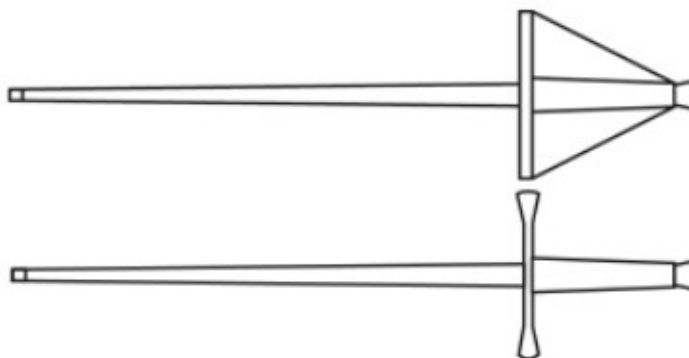
Pugnale

Il peso della Spada da lato pronta per l'uso dev'essere compreso tra i 300 e i 700 grammi.

La lunghezza massima totale della Spada da lato, calcolata dalla punta al dado di fissaggio alla fine dell'impugnatura, è di circa 60 cm.

La lunghezza massima dell'impugnatura, misurata dal tallone al dado di fissaggio alla fine dell'impugnatura, è di circa 20 cm.

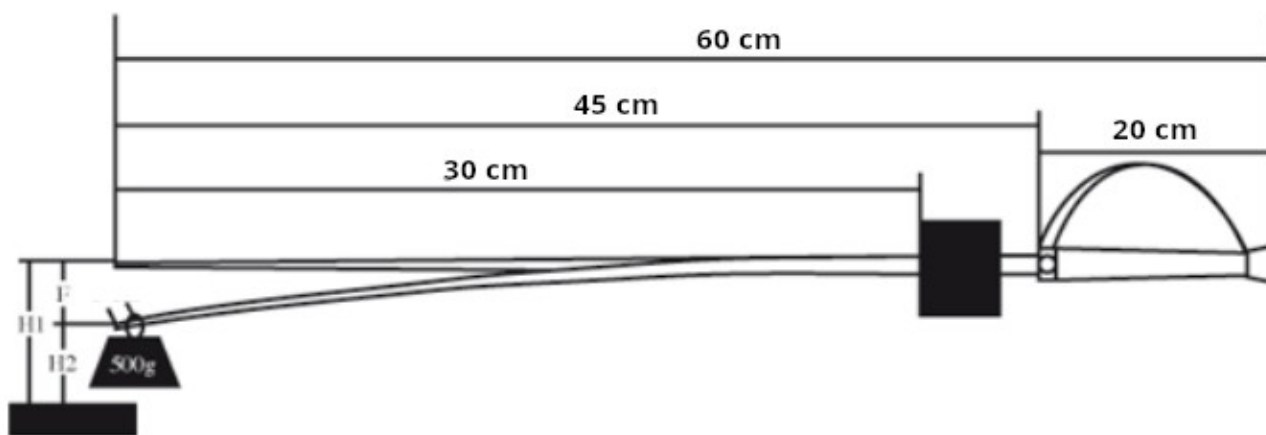
La lama è montata con la dimensione più larga disposta parallelamente all'elsa



La lunghezza massima della lama, misurata dalla punta al tallone, è di circa 45 cm.

La lama deve avere una flessibilità corrispondente ad un aumento ("freccia") di 2,5 cm minimo e 7 cm massimo misurati nelle seguenti condizioni:

- La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone.
- Un peso di 500 grammi è sospeso a non più di 3 cm dalla punta del bottone.
- La "freccia" è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H 1 - H 2$).



La guardia è formata da un'elsa o una cocchia.



Settore Scherma Storica
Appendice III
Spada da lato

Revisioni documento		
Alessandro Cristiani (A.S.D. Scherma Storica Pavia)	Versione iniziale	15 Febbraio 2018
Alessandro Cristiani (A.S.D. Scherma Storica Pavia)	Dimensioni arma	9 Maggio 2022

Armi

Le armi descritte nella presente Appendice sono funzionali alla pratica del combattimento libero e alle competizioni regolamentate dalle norme tecniche previste dal Regolamento ACSI per le competizioni di scherma storica sportiva.

Ogni arma ha la sua forma e misure specifiche.

Le lame di ogni tipo devono riportare preferibilmente il punzone di omologazione SEMI-FIS oppure il punzone di omologazione FIE

È vietato affilare i bordi o le estremità di qualunque arma, o modificare gli equipaggiamenti in modo da compromettere la loro integrità strutturale e pregiudicarne la relativa certificazione di conformità.

Controllo Armi

Strumenti di misura

Per il controllo di conformità di armi ed equipaggiamenti potranno essere utilizzati normali strumenti di misura; qualora il Regolamento prevedesse l'uso di particolari calibri o sagome, questi si intenderanno realizzati in lamiera metallica o legno, salve diverse disposizioni espressamente stabilite.

Parti delle spade

Le spade sono composte dalle seguenti parti:

- Una lama di acciaio flessibile, che termina in cima con un bottone e alla base con un codolo, quest'ultimo incluso nel manico, quando l'arma è montata.
- Un'impugnatura alla quale il codolo è fissato da un dado di fissaggio o in altro modo che consenta alla mano del tiratore di reggere l'arma; essa può essere costituita da una o più parti.
- Una guardia metallica, costituita da un'elsa o una cocchia eventualmente dotata di elsa, fissata con il lato convesso verso la parte anteriore tra la lama e l'impugnatura, che serve a proteggere la mano che regge l'arma.
- La guardia può contenere un'imbottitura per ammortizzare i colpi.

Lunghezze

La lunghezza della lama include il bottone e ogni altro pezzo davanti all'elsa o alla convessità della cocchia, anche se non collegato ad essa.

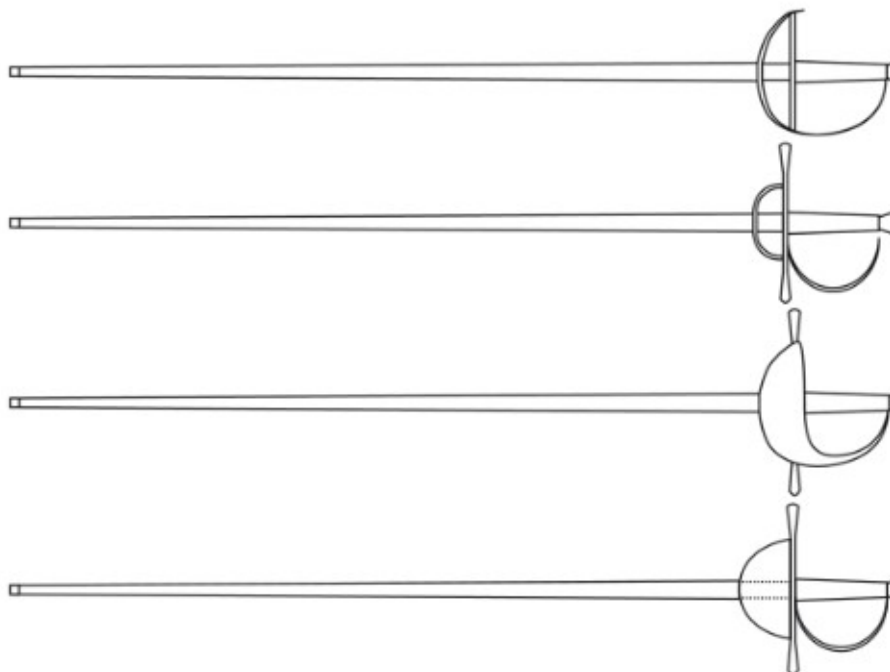
Per misurare la lunghezza sia dell'arma che della lama, è necessario che quest'ultima non presenti alcuna curvatura: durante la misurazione essa sarà quindi mantenuta piatta su una superficie piana.

Spada da lato

Il peso della Spada da lato pronta per l'uso dev'essere compreso tra i 700 e i 1200 grammi.

La lunghezza massima totale della Spada da lato, calcolata dalla punta al dado di fissaggio alla fine dell'impugnatura, è di massimo 110 cm.

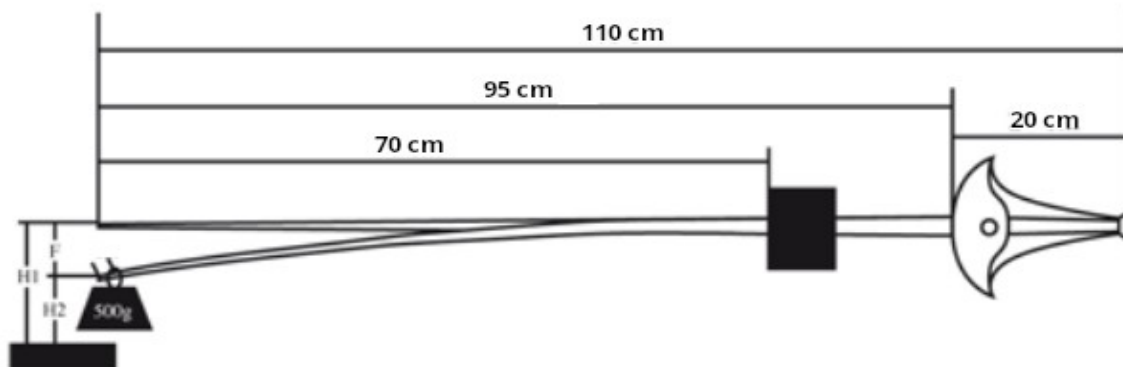
La lunghezza massima dell'impugnatura, misurata dal tallone al dado di fissaggio alla fine dell'impugnatura, è di circa 20 cm.



La lunghezza massima della lama, misurata dalla punta al tallone, è di massimo 95 cm.

La lama deve avere una flessibilità corrispondente ad un aumento ("freccia") di 2,5 cm minimo e 7 cm massimo misurati nelle seguenti condizioni:

- La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone.
- Un peso di 500 grammi è sospeso a non più di 3 cm dalla punta del bottone.
- La "freccia" è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H1 - H2$).





Settore Scherma Storica
Appendice I
Spada da lato a Striscia

Revisioni documento		
Alessandro Cristiani (A.S.D. Scherma Storica Pavia)	Versione iniziale	10 Ottobre 2016
Alessandro Cristiani (A.S.D. Scherma Storica Pavia)	Dimensioni arma	9 Maggio 2022



Punteggio

In aggiunta a quanto già esposto nel regolamento ACSI, è permesso deflettere la lama dall'avversario con la mano non armata, purché la mano sia appoggiata sul piatto della lama. In caso contrario, sarà attribuito 1 punto all'avversario, per un colpo alla mano.

Organizzazione

Armi

Le armi descritte nella presente Appendice sono funzionali alla pratica del combattimento libero e alle competizioni regolamentate dalle norme tecniche previste dal Regolamento ACSI per le competizioni di scherma storica sportiva.

Ogni arma ha la sua forma e misure specifiche.

Le lame di ogni tipo devono riportare preferibilmente il punzone di omologazione SEMI-FIS oppure il punzone di omologazione FIE

È vietato affilare i bordi o le estremità di qualunque arma, o modificare gli equipaggiamenti in modo da compromettere la loro integrità strutturale e pregiudicarne la relativa certificazione di conformità.

Controllo Armi

Strumenti di misura

Per il controllo di conformità di armi ed equipaggiamenti potranno essere utilizzati normali strumenti di misura; qualora il Regolamento prevedesse l'uso di particolari calibri o sagome, questi si intenderanno realizzati in lamiera metallica o legno, salve diverse disposizioni espressamente stabilite.

Parti delle spade

Le spade sono composte dalle seguenti parti:

- Una lama di acciaio flessibile, che termina in cima con un bottone e alla base con un codolo, quest'ultimo incluso nel manico, quando l'arma è montata.
- Un'impugnatura alla quale il codolo è fissato da un dado di fissaggio o in altro modo che consenta alla mano del tiratore di reggere l'arma; essa può essere costituita da una o più parti.
- Una guardia metallica, costituita da un'elsa o una cocchia eventualmente dotata di elsa, fissata con il lato convesso verso la parte anteriore tra la lama e l'impugnatura, che serve a proteggere la mano che regge l'arma.
- La guardia può contenere un'imbottitura per ammortizzare i colpi.

Lunghezze

La lunghezza della lama include il bottone e ogni altro pezzo davanti all'elsa o alla convessità della coccia, anche se non collegato ad essa.

Per misurare la lunghezza sia dell'arma che della lama, è necessario che quest'ultima non presenti alcuna curvatura: durante la misurazione essa sarà quindi mantenuta piatta su una superficie piana.

Spada da lato a striscia

Il peso della Spada da lato a striscia, o più semplicemente Striscia, pronta per l'uso dev'essere compreso tra i 700 e i 1200 grammi.

La lunghezza massima totale della Striscia, calcolata dalla punta al dado di fissaggio alla fine dell'impugnatura, è di circa 126 cm.

La lunghezza massima dell'impugnatura, misurata dal tallone al dado di fissaggio alla fine dell'impugnatura, è di circa 25 cm.

La



lunghezza massima della lama, misurata dalla punta al tallone, è di circa 107 cm e la minima di 90 cm.

La lama deve avere una flessibilità corrispondente ad un aumento ("freccia") di 2,5 cm minimo e 7 cm massimo misurati nelle seguenti condizioni:

- La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone.
- Un peso di 500 grammi è sospeso a non più di 3 cm dalla punta del bottone.
- La "freccia" è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H1 - H2$).

