

# Regolamento Atleti

## 1. Nomenclatura

- a. **Assalto**: si definisce assalto il singolo combattimento tra due atleti.
- b. **Incontro**: si definisce incontro l'insieme di uno o più combattimenti tra due atleti atti a determinare il vincitore.
- c. **Campo di gara**: si definisce campo di gara la parte del terreno destinata al combattimento.
- d. **Terreno di gara**: si definisce terreno di gara lo spazio destinato allo svolgimento della gara, che comprende i campi di gara, lo spazio fra di essi e uno spazio di sicurezza attorno.
- e. **Attrezzo**: si definisce attrezzo il simulacro utilizzato dai contendenti per affrontarsi.
- f. **Interruzione**: si definisce interruzione qualsiasi evento che necessiti un'interruzione dello scontro per intervento arbitrale.
- g. **Primo sangue**: si definisce primo sangue la proprietà appartenente all'atleta che esegua la prima azione valida dell'assalto senza subire punti.
- h. **Priorità**: si definisce priorità la proprietà appartenente a uno dei due atleti che ne determina la vittoria in caso di pareggio.
- i. **Malparé**: un colpo che incontri l'attrezzo dell'avversario sulla sua traiettoria, indipendentemente dall'effettiva riduzione di efficacia del colpo.
- j. **Giusta misura**: si definisce *giusta misura* la distanza tra gli atleti tale per cui, protendendo il proprio attrezzo più lungo in avanti (solitamente la spada), la punta dell'attrezzo di ogni atleta si trova in contatto con la mano dell'altro atleta.
- k. **Presa**: si definisce presa l'azione con cui un'atleta afferra la mano, il braccio, o la guardia di un attrezzo dell'avversario. In caso dubbio, il contatto con la guardia è il discrimine tra una presa e afferrare la lama.

## 2. Equipaggiamento

- a. Testa e collo:  
Obbligatoria maschera da Scherma con Certificazione CEN Level 2 e gorgiera 1600N in buone condizioni di gabbia e gorgiera, con paranuca non artigianale adeso alla maschera.  
Viene derogato l'uso di paranuca artigianali per il torneo civile 2017.
- b. Torso:  
Corpetto imbottito, coprente anche su tutto l'addome e la schiena con protezioni aggiuntive per le spalle.  
Per le donne obbligatorio paraseno in plastica.
- c. Braccia:  
Protezioni rigide o semirigide per i gomiti.  
Queste possono essere integrate nel corpetto imbottito.
- d. Mani:  
Guanti imbottiti che diano adeguata protezioni alle dita, al polso ed al dorso della mano. (*Per esempio guanti, Lacrosse, Kevlar Gloves, Technofighter, o guanti con protezione superiore con l'aggiunta di materiale rigido sopra l'imbottitura.*)
- e. Genitali:  
Per gli uomini obbligatorio sospensorio paragenitali.
- f. Ginocchia:  
Protezioni rigide che coprano il ginocchio, sia anteriormente che lateralmente.
- g. Tibia:  
Anteriormente la tibia deve essere protetta da protezione rigida.
- h. Sono vietati tutti i tipi di protezione in metallo.

- i. I tiratori si equipaggiano e tirano sotto la loro responsabilità e a loro rischio e pericolo.
- j. Prima dell'inizio di ogni girone o di ogni assalto di eliminazione diretta, il tiratore verrà controllato dall'arbitro al fine di verificare che indossi almeno le protezioni minime regolamentari.
- k. La direzione di gara decide se gli attrezzi saranno fornite dall'organizzazione, nel qual caso non sono quindi ammesse, in campo, attrezzi di proprietà personale degli atleti.
- l. In caso la direzione di gara consenta attrezzi personali degli atleti, dovrà provvedere a stilare, e comunicare in tempo utile, i parametri che tali attrezzi dovranno rispettare e ad accertarsi che in ogni incontro vengano usate solo attrezzi che rispettano tali parametri.
- m. Quando, nel corso di un assalto, si constata una irregolarità nell'equipaggiamento ed eventuali attrezzi di proprietà dell'atleta che può essere intervenuta nel corso del combattimento si deve provvedere alla sostituzione o riparazione dello stesso in un tempo massimo di 5 minuti.
- n. Oltre alle misure di controllo qui sopra ricordate, l'arbitro dell'assalto potrà in qualsiasi momento di sua propria iniziativa sia procedere egli stesso al controllo, sia verificare le misure di controllo già effettuate.
- o. Una volta per incontro un atleta ha diritto a chiedere un'ulteriore verifica dell'equipaggiamento del suo avversario.
- p. L'atleta è tenuto a segnare eventuali rotture o anomalie nell'equipaggiamento dell'avversario.

## La gara:

### 1. Tipi di incontro

- a. Si definiscono tre tipi di incontro: girone, eliminatoria e fase finale.
- b. Gironi
  - i. Gli incontri dei gironi sono ad assalto singolo.
  - ii. Gli incontri dei gironi possono concludersi in parità.
- c. Eliminatorie
  - i. Gli incontri delle eliminatorie sono ad assalto singolo.
  - ii. Gli incontri delle eliminatorie **non** possono concludersi in parità.
- d. Fasi finali
  - i. La direzione di gara stabilisce quali eliminatorie rientrano nelle fasi finali (*esempio: solo le finali, o anche le semifinali*)
  - ii. Gli incontri delle fasi finali sono al meglio dei tre assalti
  - iii. Gli incontri delle fasi finali **non** possono concludersi in parità.

## L'Incontro

### 2. Preparazione

- a. L'atleta si presenta sul terreno di gara quando viene chiamato
  - i. Nel caso in cui i contendenti non si presentino, la chiamata è ripetuta dopo un minuto.
  - ii. Il contendente che non si presenta entro un minuto dalla seconda chiamata, è sconfitto a tavolino (3 punti subiti, 0 punti segnati).
- b. L'atleta si presenta sul terreno di gara con le protezioni indosso, ad eccezione di maschera ed eventualmente guanti.
- c. L'atleta si presenta in campo di gara con le protezioni indosso, compresi maschera e guanti.
- d. L'atleta riceve l'attrezzo, se fornito dall'organizzazione di gara, la fascetta colorata, e segue le indicazioni degli arbitri.

- e. L'atleta si posiziona col piede anteriore sulla linea di messa in guardia.
- f. L'atleta che ha appena finito di combattere ha diritto a chiedere un minuto di pausa prima di essere chiamato per un nuovo assalto.

### 3. Inizio dell'assalto

- a. Il giudice dà il comando "Saluto!", al quale gli atleti devono salutarsi.
- b. Il giudice fa un passo avanti.
- c. Il giudice dà il comando "In guardia!" allargando le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli atleti. Gli atleti devono mettersi in guardia (qualsiasi posizione è consentita, ma dev'essere statica).
- d. Il giudice dà il comando "A voi!" portando le mani vicine e facendo un passo indietro. Gli atleti sono liberi di combattere.
- e. Viene avviato il cronometro.

### 4. Interruzioni

- a. Un'interruzione viene segnalata dal comando "Alt!". Gli atleti sono tenuti a fermarsi immediatamente a seguito di tale comando.
- b. Al comando "Alt" il cronometro viene fermato.
- c. Si verifica un'interruzione contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:
  - i. *Azione valida* a segno
  - ii. Azione che comporta una sanzione tecnica
  - iii. Azione che comporta una sanzione disciplinare
  - iv. Perdita di protezioni da parte di un atleta
  - v. Situazione anomala
  - vi. Trauma di uno dei due tiratori
  - vii. Corpo a corpo
    - Un corpo a corpo si verifica quando i due atleti entrano in contatto.
    - L'interruzione per corpo a corpo avviene dopo tre secondi di corpo a corpo.
- d. Nel solo caso di *azione valida* a segno da parte di un singolo tiratore l'interruzione si verifica dopo il tempo necessario all'atleta colpito per rispondere, quantificato con un passo e un'azione.
- e. Tutto ciò che avviene dopo il comando "alt" non è valido.
- f. Tutte le azioni valide eseguite prima dell'interruzione restano valide. (*Esempio: in caso di colpo efficace ridoppiato, entrambi i colpi sono validi*)
- g. Dopo un'interruzione il giudice ricostruisce l'azione e eventualmente ne annuncia l'esito, che può essere:
  - i. Colpo, con eventuale attribuzione di punteggio o primo sangue
  - ii. Sanzione tecnica
  - iii. Sanzione disciplinare
  - iv. Nulla di fatto
- h. Risolta l'interruzione il giudice riposiziona gli atleti:
  - i. Nel caso in cui sia stato assegnato un punto per colpo a segno, il giudice fa riposizionare gli atleti sulla linea di messa in guardia
  - ii. Altrimenti gli atleti vengono riposizionati a giusta misura.
- i. Il combattimento riprende dal punto 3.c

### 5. Conclusione dell'assalto

- a. L'assalto si considera concluso al verificarsi di almeno una delle seguenti condizioni:
  - i. quando almeno un atleta raggiunge un punteggio uguale o superiore a 3;
  - ii. quando termina il tempo a disposizione.
  - iii. Squalifica.
  - iv. Impossibilità a proseguire l'incontro o abbandono di un atleta.

- b. Se la conclusione dell'assalto coincide con la conclusione dell'incontro, si veda la regola 7 (Conclusione dell'incontro).
- c. Se la conclusione dell'assalto non coincide con la conclusione dell'incontro, l'arbitro declama "assalto" e si comincia l'assalto successivo a partire dal punto 3.b.
- d. Se l'assalto non può finire in parità, ma non emerge un vincitore a conclusione dell'assalto, si veda la regola 6 (Spareggi)

#### **6. Spareggi**

- a. In caso di parità negli assalti della fase ad eliminazione diretta o fase finale, si passa alla fase di spareggio di un minuto supplementare in cui è considerato il differenziale, attribuendo la priorità ad uno dei due atleti
- b. Se uno dei due atleti ha il primo sangue, la priorità va a tale atleta.
- c. Se nessuno dei due atleti ha il primo sangue, la priorità viene attribuita con il lancio di una moneta.
- d. Il lancio della moneta deve avvenire in presenza di entrambi gli schermidori e deve essere effettuato dal giudice.
- e. Nel minuto supplementare non viene azzerato il conteggio delle sanzioni dell'incontro di riferimento.
- f. Se l'assalto della fase ad eliminazione diretta termina con un punteggio di parità (0-0 o 1-1 o 2-2), i punti realizzati nel minuto supplementare vengono sommati a quelli dell'assalto.
- g. Se l'assalto della fase ad eliminazione diretta termina con una doppia sconfitta, il punteggio si azzerava e il minuto supplementare parte da 0-0.
- h. In entrambi i casi vale la priorità, stabilita come detto sopra.
- i. Il minuto supplementare termina allo scadere del tempo o quando almeno uno dei tiratori raggiunge o supera i 3 punti.
- j. Al termine del minuto supplementare in caso di pareggio, anche per doppia morte, vince il tiratore che ha la priorità;
- k. In caso di vittoria per priorità, il vincitore segna 3 punti, lo sconfitto 2.

#### **7. Conclusione dell'incontro**

- a. La conclusione dell'incontro è denotata dal comando "incontro", accompagnato dall'indicazione del vincitore da parte del giudice.
- b. Gli atleti si salutano al comando "saluto".

#### **8. Incidente – ritiro di uno schermidore**

- a. A causa di un qualsiasi infortunio o impedimento (es: trauma o crampo) sopravvenuti nel corso del combattimento e constatato ufficialmente dal delegato della Commissione Medica o dal medico di servizio, potrà essere concessa una sosta di 10 minuti di massimo, calcolata dal momento che il medico ha constatato l'infortunio o impedimento, e strettamente destinata alle cure dell'infortunio o impedimento che ha provocato l'interruzione. Prima dello scadere o alla fine di tale sosta di 10 minuti, se il medico constata l'impossibilità dello schermidore a riprendere l'assalto, egli decide il ritiro dello schermidore.
- b. Un atleta **non** ha diritto a richiedere una nuova sosta nel caso in cui, nel corso della stessa giornata, sia dolorante o altrimenti indisposto o debilitato a causa di un infortunio precedente. (Ma ha invece diritto a chiederla nel caso in cui subisca un altro infortunio, anche dello stesso tipo, anche nella stessa locazione).
- c. La Direzione di Gara può eventualmente modificare l'ordine degli incontri dei gironi per assicurare il buon andamento della gara.
- d. Se un atleta non conclude l'assalto, viene assegnata automatica sconfitta, con un punteggio di 3-0 in favore dell'avversario, non tenendo conto del punteggio fino a quel momento raggiunto.

# Il combattimento – Spada Sola

## 9. Punteggi, azioni permesse e proibite

### a. Modo di tenere l'attrezzo

Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura come vuole e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano o cambiare mano.

### b. Bersaglio valido

È considerato bersaglio valido tutto il corpo dell'atleta:

- i. Si definisce **testa** la testa nella sua interezza; dalla sommità del capo sul lato superiore alla base del collo sul lato inferiore (sopra la linea delle spalle).
- ii. Si definisce **torso** il torso nella sua interezza: dalla punta dell'omero sui lati esterni, dalla base del collo sul lato superiore mentre verso il basso seguendo una linea che passi orizzontalmente per il tronco, per la sommità delle anche e che di là raggiunga, per una linea dritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini.
- iii. Si definiscono **arti** gli arti superiori nella loro interezza, dalla spalla alla mano comprese, e gli arti inferiori nella loro interezza, dall'inguine ai piedi inclusi.

### c. Azioni permesse

Sono permesse, ma non danno necessariamente diritto a punteggio, le seguenti azioni:

- Colpi di punta al bersaglio valido
- Colpi di taglio al bersaglio valido
- *Prese*
- Atterramento
- Disarmo
- Colpi di piatto al bersaglio valido
- Deviazione di colpo con la mano non armata (viene considerata sostituzione di bersaglio)

### d. Azioni proibite

Sono proibite, sempre e in qualunque circostanza, le seguenti azioni

- Colpi di pomo o guardia
- Pugni, calci, ginocchiate, gomitate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada.
- Frapposizione di un arto sul colpo avversario (viene considerata sostituzione di bersaglio)
- Lancio della spada
- Privazione dell'avversario delle protezioni
- Battute di ferro o presa sulla lama dell'avversario con la mano non armata

### a. Colpi efficaci

- i. Un colpo di taglio si definisce efficace quando incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada, fermandosi, rimbalzando, o sfregando in modo franco e netto.
- ii. Un colpo di punta si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.

### e. Azioni valide (che danno diritto a punteggio)

Sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:

- *Colpi efficaci* di punta alla testa o al torso (3 punti)
- *Colpi efficaci* di taglio alla testa (3 punti)
- Colpi di punta e taglio non efficaci alla testa (1 punto)
- Colpi di punta non efficaci al torso (1 punto)

- *Colpi efficaci* di taglio al torso (1 punto)
  - *Colpi efficaci* di punta o taglio agli arti (1 punto)
  - Disarmo (3 punti)
- f. Azioni non valide (che non danno diritto a punteggio)**  
Sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:
- Atterramento
  - Prese
  - Colpo di piatto
- i. Un'eventuale *azione valida* seguente a una di queste azioni dà diritto a punteggio come normalmente.
- g. Primo sangue**
- i. Il primo sangue viene assegnato solo una volta per assalto.
  - ii. Il primo sangue può essere assegnato solo in concomitanza con la prima azione valida dell'assalto.
  - iii. Il primo sangue viene assegnato all'atleta che porta a termine un'azione valida senza subire punti.
- h. Sostituzione di bersaglio**
- i. La sostituzione di bersaglio si verifica quando un atleta frappa un arto tra un colpo in arrivo e il bersaglio originale di tale colpo. (vedi azioni permesse e proibite).
  - ii. In caso di sostituzione di bersaglio vengono assegnati i punti come se la sostituzione non fosse avvenuta
  - iii. Se la sostituzione di bersaglio costituisce azione proibita, essa viene sanzionata come di consueto.

## 10. Sanzioni

### a. Sanzioni tecniche

- i. Le sanzioni tecniche vengono accumulate dall'atleta nel corso dell'incontro, e si azzerano al termine dello stesso.
- ii. Le sanzioni tecniche conferiscono 1 punto all'avversario a partire dalla terza (inclusa).
- iii. Le seguenti azioni danno adito a sanzione tecnica:
  - Uscita di campo
    - Se un tiratore supera uno dei limiti del campo con entrambi i piedi l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt"; se il tiratore uscito dal campo ha portato un colpo all'avversario mentre era con entrambi i piedi fuori dal campo, questo colpo non è valido. Per contro, è valido il colpo ricevuto dal tiratore con entrambi i piedi fuori dal campo se dato prima dell'"Alt".
  - Colpo a sé stesso:  
Qualora l'attrezzo di un atleta colpisca, di taglio ma anche di piatto, l'atleta che la maneggia, si verifica un colpo a sé stesso.
  - Colpo non controllato:  
Qualora l'atleta esegua un colpo che non incontra né l'avversario né la sua attrezzo e la spada dell'atleta che ha sferrato il colpo rimbalzi per terra, si considera tale colpo non controllato.

### b. Sanzioni disciplinari

- i. Le sanzioni disciplinari sono assegnate dal giudice e sono inappellabili
- ii. Il giudice assegna la sanzione disciplinare dopo aver ricostruito l'azione
- iii. Qualsiasi violazione al codice di comportamento dell'atleta comporta una sanzione disciplinare. Le sanzioni disciplinari si dividono in due tipi:

- avvertimento, denotato dal cartellino rosso, e provvedimento, denotato dal cartellino nero.
- iv. L'infrazione di un punto del codice di comportamento non sottolineato, comporta un avvertimento. Se un atleta ha già ricevuto una sanzione di avvertimento, anche l'infrazione di un punto non sottolineato del codice di comportamento comporta una sanzione di provvedimento.
  - v. L'infrazione di un punto del codice di comportamento sottolineato comporta direttamente una sanzione di provvedimento.
  - vi. La sanzione di avvertimento consiste in un'ammonizione verbale, che spieghi all'atleta quale punto del codice di comportamento ha violato e lo inviti a non ripetere un simile comportamento.
  - vii. La sanzione di provvedimento consiste nella sconfitta a tavolino.
  - viii. Il giudice amministra le sanzioni disciplinari sollevando il cartellino verso l'atleta che sta sanzionando, in modo chiaro e visibile.
  - ix. In seguito a provvedimento disciplinare (cartellino nero) la direzione di gara si riserva il diritto di infliggere ulteriori sanzioni, come la squalifica dall'intera gara.
  - x. Un atleta squalificato finisce in fondo alla classifica e guadagna 0 punti per il ranking.

## Il combattimento - Spada & Pugnale

Sono riportate solo gli articoli modificati rispetto al regolamento di spada sola.

### 11. Punteggi, azioni permesse e proibite

#### a. Modo di tenere l'attrezzo

Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura sia della spada che del pugnale come preferisce e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano o scambiare le mani con cui impugna le due attrezzi.

#### b. Bersaglio valido

È considerato bersaglio valido tutto il corpo dell'atleta:

- i. Si definisce **testa** la testa nella sua interezza; dalla sommità del capo sul lato superiore alla base del collo sul lato inferiore (sopra la linea delle spalle).
- ii. Si definisce **torso** il torso nella sua interezza: dalla punta dell'omero sui lati esterni, dalla base del collo sul lato superiore mentre verso il basso seguendo una linea che passi orizzontalmente per il tronco, per la sommità delle anche e che di là raggiunga, per una linea diritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini.
- iii. Si definiscono **arti** gli arti superiori nella loro interezza, dalla spalla alla mano comprese, e gli arti inferiori nella loro interezza, dall'inguine ai piedi inclusi.

#### c. Azioni permesse

Sono permesse, ma non danno necessariamente diritto a punteggio, le seguenti azioni:

- Colpi di punta al bersaglio valido, sia col pugnale sia con la spada
- Colpi di taglio al bersaglio valido, sia col pugnale sia con la spada
- *Prese*
- Atterramento
- Disarmo
- Colpi di piatto al bersaglio valido
- Deviazione di colpo con la mano non armata, nel caso ve ne sia una (viene considerata sostituzione di bersaglio)

#### **d. Azioni proibite**

Sono proibite, sempre e in qualunque circostanza, le seguenti azioni

- Colpi di pomo o guardia, sia col pugnale sia con la spada
- Pugni, calci, ginocchiate, gomitate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada o il pugnale.
- Frapposizione di un arto sul colpo avversario (viene considerata sostituzione di bersaglio)
- Lancio della spada e/o del pugnale
- Privazione dell'avversario delle protezioni
- Battute di ferro o presa sulla lama dell'avversario con la mano non armata, nel caso ve ne sia una

#### **b. Colpi efficaci**

- i. Un colpo di taglio si definisce efficace quando incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada o del pugnale, fermandosi, rimbalzando, o sfregando in modo franco e netto.
- ii. Un colpo di punta si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.

#### **e. Azioni valide (che danno diritto a punteggio)**

Sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:

- *Colpi efficaci* di punta alla testa o al torso (3 punti)
- *Colpi efficaci* di taglio alla testa (3 punti)
- Colpi di punta e taglio non efficaci alla testa (1 punto)
- Colpi di punta non efficaci al torso (1 punto)
- *Colpi efficaci* di taglio al torso (1 punto)
- *Colpi efficaci* di punta o taglio agli arti (1 punto)
- Disarmo totale (cioè quando l'atleta viene disarmato dell'ultimo attrezzo) (3 punti)

#### **f. Azioni non valide (che non danno diritto a punteggio)**

Sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:

- Atterramento
  - Prese
  - Colpo di piatto
- ii. Un'eventuale *azione valida* seguente a una di queste azioni dà diritto a punteggio come normalmente.

#### **g. Primo sangue**

- i. Il primo sangue viene assegnato solo una volta per assalto.
- ii. Il primo sangue può essere assegnato solo in concomitanza con la prima azione valida dell'assalto.
- iii. Il primo sangue viene assegnato all'atleta che porta a termine un'azione valida senza subire punti.

#### **h. Sostituzione di bersaglio**

- i. La sostituzione di bersaglio si verifica quando un atleta frappa un arto tra un colpo in arrivo e il bersaglio originale di tale colpo. (vedi azioni permesse e proibite).
- ii. In caso di sostituzione di bersaglio vengono assegnati i punti come se la sostituzione non fosse avvenuta
- iii. Se la sostituzione di bersaglio costituisce azione proibita, essa viene sanzionata come di consueto.

## **12. Sanzioni**

### **a. Sanzioni tecniche**



- i. Le sanzioni tecniche vengono accumulate dall'atleta nel corso dell'incontro, e si azzerano al termine dello stesso.
- ii. Le sanzioni tecniche conferiscono 1 punto all'avversario a partire dalla terza (inclusa).
- iii. Le seguenti azioni danno adito a sanzione tecnica:
  - Uscita di campo
    - Se un tiratore supera uno dei limiti del campo con entrambi i piedi l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt"; se il tiratore uscito dal campo ha portato un colpo all'avversario mentre era con entrambi i piedi fuori dal campo, questo colpo non è valido. Per contro, è valido il colpo ricevuto dal tiratore con entrambi i piedi fuori dal campo se dato prima dell'"Alt".
  - Colpo a sé stesso:
 

Qualora l'attrezzo di un atleta colpisca, di taglio ma anche di piatto, l'atleta che la maneggia, si verifica un colpo a sé stesso.
  - Colpo non controllato:
 

Qualora l'atleta esegua un colpo che non incontra né l'avversario né la sua attrezzo e la spada o il pugnale dell'atleta che ha sferrato il colpo rimbalzi per terra, si considera tale colpo non controllato.

## Il combattimento - Spada & Brocchiero

Sono riportate solo gli articoli modificati rispetto al regolamento di spada sola.

### 13. Punteggi, azioni permesse e proibite

#### a. Modo di tenere l'attrezzo

- i. Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura della spada come preferisce e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano o scambiare le mani con cui impugna la spada e il brocchiero.
- ii. Il brocchiero dev'essere impugnato tramite l'apposita impugnatura.

#### b. Bersaglio valido

È considerato bersaglio valido tutto il corpo dell'atleta:

- i. Si definisce **testa** la testa nella sua interezza; dalla sommità del capo sul lato superiore alla base del collo sul lato inferiore (sopra la linea delle spalle).
- ii. Si definisce **torso** il torso nella sua interezza: dalla punta dell'omero sui lati esterni, dalla base del collo sul lato superiore mentre verso il basso seguendo una linea che passi orizzontalmente per il tronco, per la sommità delle anche e che di là raggiunga, per una linea diritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini.
- iii. Si definiscono **arti** gli arti superiori nella loro interezza, dalla spalla alla mano comprese, e gli arti inferiori nella loro interezza, dall'inguine ai piedi inclusi.

#### c. Azioni permesse

Sono permesse, ma non danno necessariamente diritto a punteggio, le seguenti azioni:

- Colpi di punta al bersaglio valido solo con la spada
- Colpi di taglio al bersaglio valido solo con la spada
- *Prese*
- Atterramento
- Disarmo
- Colpi di piatto al bersaglio valido solo con la spada

- Deviazione di colpo con la mano non armata, nel caso ve ne sia una (viene considerata sostituzione di bersaglio)
- Parata e deviazione di colpi con il brocchiero
- Blocco dell'attrezzo o di un arto dell'avversario con il brocchiero (contatto continuato che si mantiene per la durata dell'azione)

**d. Azioni proibite**

Sono proibite, sempre e in qualunque circostanza, le seguenti azioni

- Colpi di pomo o guardia
- Pugni, calci, ginocchiate, gomitate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada.
- Frapposizione di un arto sul colpo avversario (viene considerata sostituzione di bersaglio)
- Lancio della spada e/o del brocchiero
- Privazione dell'avversario delle protezioni
- Battute di ferro o presa sulla lama dell'avversario con la mano non armata, nel caso ve ne sia una
- Colpi portati con il brocchiero, sia con l'umbone, sia con la penna

**c. Colpi efficaci**

- i. Un colpo di taglio si definisce efficace quando incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada, fermandosi, rimbalzando, o sfregando in modo franco e netto.
- ii. Un colpo di punta si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.

**e. Azioni valide (che danno diritto a punteggio)**

Sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:

- *Colpi efficaci* di punta alla testa o al torso (3 punti)
- *Colpi efficaci* di taglio alla testa (3 punti)
- Colpi di punta e taglio non efficaci alla testa (1 punto)
- Colpi di punta non efficaci al torso (1 punto)
- *Colpi efficaci* di taglio al torso (1 punto)
- *Colpi efficaci* di punta o taglio agli arti (1 punto)
- Disarmo totale (cioè quando l'atleta viene disarmato dell'ultimo attrezzo) (3 punti)

**f. Azioni non valide (che non danno diritto a punteggio)**

Sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:

- Atterramento
  - Prese
  - Colpo di piatto
- iii. Un'eventuale *azione valida* seguente a una di queste azioni dà diritto a punteggio come normalmente.

**g. Primo sangue**

- i. Il primo sangue viene assegnato solo una volta per assalto.
- ii. Il primo sangue può essere assegnato solo in concomitanza con la prima azione valida dell'assalto.
- iii. Il primo sangue viene assegnato all'atleta che porta a termine un'azione valida senza subire punti.

**h. Sostituzione di bersaglio**

- i. La sostituzione di bersaglio si verifica quando un atleta frappa un arto tra un colpo in arrivo e il bersaglio originale di tale colpo. (vedi azioni permesse e proibite).

- ii. In caso di sostituzione di bersaglio vengono assegnati i punti come se la sostituzione non fosse avvenuta
- iii. Se la sostituzione di bersaglio costituisce azione proibita, essa viene sanzionata come di consueto.

## 14. Sanzioni

### a. Sanzioni tecniche

- i. Le sanzioni tecniche vengono accumulate dall'atleta nel corso dell'incontro, e si azzerano al termine dello stesso.
- ii. Le sanzioni tecniche conferiscono 1 punto all'avversario a partire dalla terza (inclusa).
- iii. Le seguenti azioni danno adito a sanzione tecnica:
  - Uscita di campo
    - Se un tiratore supera uno dei limiti del campo con entrambi i piedi l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt"; se il tiratore uscito dal campo ha portato un colpo all'avversario mentre era con entrambi i piedi fuori dal campo, questo colpo non è valido. Per contro, è valido il colpo ricevuto dal tiratore con entrambi i piedi fuori dal campo se dato prima dell'"Alt".
  - Colpo a sé stesso:  
Qualora l'attrezzo di un atleta colpisca, di taglio ma anche di piatto, l'atleta che la maneggia, si verifica un colpo a sé stesso.
  - Colpo non controllato:  
Qualora l'atleta esegua un colpo che non incontra né l'avversario né la sua attrezzo e la spada o il pugnale dell'atleta che ha sferrato il colpo rimbalzi per terra, si considera tale colpo non controllato.

# Personale

## 1. Ruoli e Staff

- a. La terna arbitrale è formata da 3 arbitri: un giudice e due assistenti.
- b. La terna arbitrale è assistita dal tavolo tecnico, che segna i punti, le sanzioni e cronometra l'incontro.
- c. La direzione di gara è composta da quei membri dello staff che si occupano della gestione globale della gara.
- d. L'atleta durante l'incontro si interfaccia con il giudice.

## 2. Ricorsi

- a. È possibile ricorrere solo a causa di errori tecnici dell'organizzazione di gara, ossia qualora un atleta che ha vinto l'eliminazione non venisse chiamato per il turno successivo, o un atleta che ha realizzato un certo punteggio nei gironi non venisse classificato in modo congruo a tale punteggio.
- b. Per ricorrere bisogna rivolgersi alla direzione di gara.
- c. Per ricorrere bisogna lasciare una cauzione di € 50,00.
- d. La cauzione sarà restituita solo nel caso in cui il ricorso venisse accolto.
- e. In caso di ricorso, faranno fede i punteggi firmati dall'atleta al termine del girone o dell'eliminazione.

# Codice di comportamento dell'atleta

Qualsiasi violazione del seguente codice di comportamento comporta una sanzione disciplinare. L'infrazione di uno degli articoli non sottolineati comporta una sanzione di avvertimento, mentre l'infrazione di uno degli articoli sottolineati comporta una sanzione di provvedimento, che comporta la sconfitta a tavolino.

Per la regolamentazione dettagliata delle sanzioni disciplinari si rimanda alla sezione 10.b del regolamento Atleti.

1. **Fai il saluto all'inizio e alla fine**
2. **Dichiara i colpi subiti**
  - a. Dichiarare un colpo diverso da quello che si è ricevuto è considerata infrazione di questo articolo.
  - b. A discrezione dell'arbitro, la risposta "non ho capito" potrebbe essere accettata qualora l'azione fosse confusa o il colpo di non facile interpretazione.
3. **Dichiara i colpi non validi effettuati (es: piatti)**
  - a. N.B: è possibile dichiarare solo i colpi non validi portati sul proprio avversario, ossia *a proprio svantaggio*.
4. **Non dichiararti mai a tuo vantaggio, a meno che il giudice ti chieda di farlo**
5. **Non esultare nel campo di gara, mostra contegno sul terreno di gara**
6. **Non imprecare**
7. **Non prenderti gioco dell'avversario**
8. **Non esibirti in dimostrazioni di rabbia**

Le dimostrazioni di rabbia includono, ma non sono limitate a:

  - Scagliare a terra il proprio attrezzo
9. **Non intraprendere azioni proibite**
10. **Presentati puntuale al campo di gara**
11. **Presentati con le protezioni regolamentari già indossate**
12. **Presentati nelle migliori condizioni psicofisiche possibili**

Le condizioni psicofisiche inammissibili includono, ma non sono limitate a:

  - Stato di ebbrezza
  - Uso di sostanze stupefacenti
  - Doping
13. **Non colpire per far male**

Qualsiasi colpo portato senza carattere di sportività includendo ma non limitandosi a:

  - Infierire con forza su un avversario a terra
14. **Fermati immediatamente al comando "alt"**
15. **Non contestare le decisioni arbitrali in campo**