Federazione Italiana Scherma

Normativa per la Scherma Storica - 2010/2011

CAPO I

DEFINIZIONI - D

D.1

Definizione di Scherma Storica - La Scherma Storica è la disciplina che consiste nello studio storico, letterario, filologico e sperimentale del combattimento alla spada, in tutte le sue forme, in base alle tecniche utilizzate in Europa dal medioevo alla prima metà del '900, e riportate dalla trattatistica manoscritta e stampata.

La didattica e la pratica della scherma storica devono seguire il criterio della maggior verosimiglianza in relazione alle tecniche descritte nella trattatistica, senza improbabili e illogiche commistioni tra epoche diverse o arti marziali di diverse aree geografiche.

Per Scherma Artistica si intende l'esecuzione di giochi e coreografie schermistici preordinati, da utilizzarsi in contesti teatrali, cinematografici, di rievocazione storica e spettacolare in genere, oltre che nelle relative competizioni.

Per Scherma Storica da combattimento si intende lo studio, la ricerca e l'applicazione pratica delle tecniche schermistiche in situazioni di combattimento non subordinato a schemi preordinati, oltre che nelle relative competizioni, con protezioni, armi e procedure di sicurezza a norma della presente Normativa.

D.2

Direzione tecnica - La direzione di qualunque attività connessa alla Scherma Storica è demandata ad un tecnico qualificato in possesso di regolare diploma riconosciuto dalla FIS.

L'insegnamento della scherma artistica, come definita dal precedente art. 1, può essere svolto da un tecnico di qualunque grado, mentre l'insegnamento della scherma da combattimento può essere svolto solo da un Istruttore Nazionale di Scherma Storica o da un Maestro di Scherma Storica.

Ai fini della comparabilità tecnica per l'attività da loro esercitata, il grado di Istruttore Nazionale di Scherma Storica è equiparato a quello di Istruttore Nazionale, mentre il grado di Maestro di Scherma Storica a quello di Maestro.

CAPO II

REGOLE DI SICUREZZA PER LA PRATICA DELLA SCHERMA STORICA - RS

RS.1

Equipaggiamento - Salve le ulteriori disposizioni dei regolamenti tecnici per le attività agonistiche, è fatto obbligo a tutti gli atleti di utilizzare, nell'esercizio della Scherma Storica, il seguente equipaggiamento minimo:

a. maschera da scherma a norme FIE-CE, con protezione della nuca;
b. guanti a norma FIE per entrambe le mani;
c. divisa a norme FIE-CE;
d. conchiglia paragenitali per i tiratori e paraseno per le tiratrici.

Nell'esercizio della Scherma artistica l'uso di tali attrezzature è facoltativo, limitandosi l'esercizio a giochi e coreografie schermistici preordinati in ogni minimo dettaglio, a norma della presente Normativa.

Nell'esercizio della Scherma Storica da combattimento le armi utilizzate devono essere conformi alle caratteristiche tecniche descritte nella Normativa per le competizioni StoriCombat ed è pertanto proibito servirsi di ogni genere di riproduzioni di armi bianche, pur se prive di affilatura o punta acuminata, per il combattimento libero non preordinato.

E' fatto divieto tassativo di servirsi di armi affilate o aguzze.

RS.2

Condizioni di sicurezza - Per lo svolgimento di esibizioni di combattimento pubbliche, patrocinate dalla FIS, il Comitato Organizzatore dovrà delegare un tecnico responsabile, munito dei requisiti previsti dall'art. D2, che dovrà sempre accertarsi che nelle ambientazioni (piazze, teatri, luoghi di gara etc.) utilizzate:

a. l'area di svolgimento degli assalti sia delimitata e non accessibile agli spettatori;
b. le condizioni di luminosità siano adeguate;
c. il terreno di combattimento sia sufficientemente agibile e privo di asperità;
d. sia presente un'unità di primo soccorso.

Il tecnico dovrà valutare discrezionalmente e sotto la sua responsabilità la presenza di tali condizioni e non autorizzare l'esibizione anche nel caso della mancanza di una sola di esse.

RS.3

Norma di rimando - Per quanto non specificato ed in quanto applicabile si rimanda alla normativa FIS e FIE.

CAPO III

NORME GENERALI PER L'ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E GARE DI SCHERMA STORICA - O

O.1

Definizione – L'attività pratica della Scherma Storica si divide in due settori, Scherma Artistica e Scherma Storica da Combattimento.

La Scherma Artistica è un'attività spettacolare basata sull'esecuzione di assalti schermistici preordinati a norma della presente Normativa.

La Scherma Storica da Combattimento (Scherma StoriCombat) è una disciplina agonistica basata su assalti schermistici liberi e non preordinati, con protezioni, armi e procedure di sicurezza a norma della presente Normativa.

O.2

Accettazione e conoscenza obbligatoria della Normativa - La partecipazione ad un evento o competizione di Scherma Storica comporta l'automatica accettazione di tutte le norme contenute nella presente normativa.

La non conoscenza della presente Normativa non può essere invocata a giustificazione per eventuali trasgressioni.

O.3

Terminologia - La terminologia ufficiale usata nella Scherma Storica è quella correntemente in uso.

Qualora una lacuna terminologica non possa essere facilmente colmata, si ricorrerà alle classificazioni desunte dai seguenti trattati di riferimento:

a) Manoscritto I-33 della Torre di Londra - c.a. 1300;
b) Fiore de' Liberi - Flos Duellatorum – 1409;
c) Achille Marozzo - Opera Nova dell'arte delle armi – 1536;
d) Ridolfo Capoferro - Gran Simulacro dell'arte e dell'uso della scherma – 1610;
e) Giuseppe Rosaroll Scorza & Pietro Grisetti - La scienza della scherma – 1803;
f) Masaniello Parise - Trattato teorico-pratico della scherma di spada e sciabola – 1884;
g) Masaniello Parise - Scherma da terreno – 1904.

O.4

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 della presente Normativa.

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 dalla presente Normativa, non sono destinate che ad aumentare la sicurezza dei tiratori, senza poterla garantire in modo assoluto e non possono, in conseguenza, qualunque sia il modo in cui sono applicate, comportare la responsabilità di organizzatori, arbitri o atleti, salvi i casi di accertata negligenza o inosservanza della presente Normativa per quanto di loro competenza.

Tutti i tiratori dovranno, all'atto di iscrizione a qualunque gara o nelle esibizioni patrocinate dalla FIS, presentare prova di tesseramento ad una Società di scherma FIS.

O.5

Luogo di gara - Il luogo di gara deve essere soggetto ad omologazione da parte della Direzione di Gara e dovrà comprendere il terreno di gara, il recinto della competizione, i posti dedicati al pubblico e le strutture idonee per l'accoglienza degli atleti e degli organi giudicanti.

Nel luogo di gara dovrà essere presente almeno un equipaggiamento di primo soccorso ed un medico di servizio: solo accertata la presenza di quest'ultimo da parte della Direzione di Gara, l'evento potrà iniziare, e sarà il medico ad accertarsi della presenza dell'equipaggiamento minimo di primo soccorso.

Nel caso che le condizioni del terreno o quelle atmosferiche non consentissero lo svolgimento di una gara o la prosecuzione di una gara già iniziata e un Giudice ne abbia deciso la temporanea sospensione, la gara verrà ripresa non appena le condizioni del terreno o quelle atmosferiche lo permettano, purché essa possa avere termine, prevedibilmente, entro le ore 24 del giorno stabilito per la sua conclusione.

Lo spostamento da un luogo scoperto ad uno coperto, in caso di maltempo, può essere deciso dalla Direzione di Gara a condizione che l'ubicazione e le caratteristiche del terreno coperto siano state indicate nel programma e che entrambi i terreni si trovino nel raggio di 30 Km.

O.6

Terreno di gara - Il terreno di gara consiste in un'area la cui superficie dovrà essere pianeggiante, priva di asperità e non scivolosa e il cui perimetro dovrà essere chiaramente delineato e visibile.

Nel caso di gare al chiuso l'altezza da terra del soffitto non potrà essere inferiore ai 4 metri.

O.7

Recinto della 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, i Giudici, il personale di servizio, il personale medico e gli organizzatori.

O.8

Giudici - L'arbitraggio delle gare è demandato a Giudici, arbitri qualificati dalla Federazione Italiana Scherma, abilitati per le discipline della Scherma Storica e iscritti al GSA.

I Giudici potranno non avere la qualifica descritta al comma precedente, solo nei casi espressamente previsti dalla presente Normativa.

O.9

Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento - L'Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento è formato da uno o tre Giudici ed è preposto al controllo e all'omologazione dei programmi relativi agli esercizi da eseguire e di ogni elemento costituente l'equipaggiamento dei partecipanti.

O.10

Direzione di Gara - La Direzione di Gara è formata da tre a cinque Direttori di Torneo, che non parteciperanno all'arbitraggio.

O.11

Conflitto di interessi - I Giudici e i Direttori di Gara non dovranno avere rapporti professionali o personali con i partecipanti alla competizione tali da causare un grave conflitto di interessi.

Riguardo tale materia saranno competenti gli organi di giustizia ordinari della Federazione Italiana Scherma.

O.12

Ricorsi - Ogni ricorso alle decisioni prese dai Giudici durante la competizione dev'essere presentato alla Direzione di Gara entro un'ora dal fatto oggetto di controversia da chiunque ne abbia interesse, depositando una cauzione di €50,00 (cinquanta/00).

O.13

Procedura giurisdizionale - La Direzione di Gara dovrà giudicare in camera di consiglio entro un'ora dalla presentazione del ricorso, sentiti i ricorrenti e i Giudici chiamati in causa.

In caso di accoglimento anche parziale del ricorso la cauzione sarà immediatamente restituita, mentre in caso contrario essa sarà trattenuta dagli organizzatori.

Il giudizio della Direzione di Gara è inappellabile.

O.14

Funzioni disciplinari - Ogni Giudice, Direttore di Gara o rappresentante dell'organizzazione, ha l'autorità di allontanare qualunque persona, atleti compresi, che turbi in qualsivoglia modo il regolare e pacifico svolgimento della competizione, o che in qualsivoglia modo tenga o favorisca comportamenti maleducati, sleali o antisportivi.

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.

Contro tale provvedimento è consentito il ricorso alla Direzione di Gara.

O.15

Programma - Ogni gara di Scherma Storica sarà organizzata sulla base di un programma scritto.

Il programma dovrà indicare le Epoche di riferimento, le specialità, il meccanismo di gara (gironi, eliminazione diretta, ecc.), gli orari di iscrizione degli atleti, di presentazione all'Ufficio del Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento, di inizio delle fasi eliminatorie, della fase finale e della premiazione.

Il programma dovrà altresì prevedere un momento conviviale tra tiratori, tecnici, giudici e organizzatori, successivo alla conclusione della competizione.

O.16

Dichiarazione pubblica - Subito prima dell'inizio di una gara, un rappresentante dell'organizzazione leggerà pubblicamente, in particolare alla presenza degli atleti e degli arbitri di ogni genere, la seguente formula:

"*Signori tiratori, per il fatto che voi partecipate ad una competizione schermistica, vi impegnate sul vostro onore a confrontarvi lealmente, a rispettare i vostri avversari, a conformarvi ai regolamenti e alle decisioni arbitrali, ad essere deferenti verso i membri delle giurie e ad obbedire scrupolosamente agli ordini e ai comandi dei Giudici. L'eventuale trasgressione di questo impegno sarà per voi, innanzitutto, una mancanza d'onore. Buona Fortuna!*

Signori Giudici e Direttori di Gara, accettando di far parte di un organismo giudicante vi impegnate sul vostro onore di rispettare e far rispettare i regolamenti, così da svolgere le vostre funzioni con la più scrupolosa imparzialità e la massima attenzione. L'eventuale trasgressione di questo impegno sarà per voi, innanzitutto, una mancanza d'onore. Buon Lavoro!

Signore e Signori del pubblico, assistendo ad un evento schermistico, voi ne siete, a tutti gli effetti, parte integrante e fondamentale, e vi impegnate sul vostro onore a sostenere con entusiasmo i vostri beniamini, a rispettare il lavoro, la fatica e l'impegno dei loro avversari e degli organi giudicanti, e a mantenere il comportamento educato e sportivo che è la base della disciplina della scherma. L'eventuale trasgressione di questo impegno sarà per voi, innanzitutto, una mancanza d'onore. Buon Divertimento!"

O.17

Premi di merito – In ogni gara, gli organizzatori dovranno prevedere due premi di merito, consistenti in materiale schermistico o sportivo, da attribuire ai due tiratori che maggiormente abbiano rappresentato, durante l'evento e a prescindere dal risultato, il migliore stile schermistico e il migliore comportamento cavalleresco.

Il giudizio relativo all'attribuzione di tali premi sarà affidato dagli organizzatori a un giurì d'onore, composto da un Giudice arbitrante sorteggiato, un Maestro di scherma non coinvolto nella competizione e un rappresentante della FIS.

Essi giudicheranno a maggioranza, sulla base delle proprie valutazioni personali e dei giudizi raccolti presso Giudici, Direttori di Torneo, tiratori, tecnici e pubblico.

L'attribuzione dei premi di merito dovrà essere accompagnata da una breve motivazione.

O.18

Norma di richiamo - Per quanto non specificato nella presente normativa e per quanto applicabile, possono essere applicate in via analogica le norme dei Regolamenti FIS e della FIE.

CAPO IV

SCHERMA ARTISTICA - SA

SA.1

Gioco schermistico e Coreografia schermistica - La Scherma Artistica è basata sull'esercizio, sia tecnico-schermistico che teatrale, del Gioco schermistico e della Coreografia schermistica.

Il Gioco schermistico è una sequenza logica di tecniche preordinate che rappresenta lo svolgimento di un assalto perfetto, per tempo, velocità, misura e stile di esecuzione.

La Coreografia schermistica è un Gioco schermistico eseguito da due o più tiratori, corredato di elementi scenici, quali scenografia, musica di sottofondo, testi parlati, con una precisa caratterizzazione degli interpreti e del contesto.

SA.2

Elementi essenziali del Gioco e della Coreografia – Al fine di dimostrare la pianificazione preventiva di qualunque esercizio di Scherma Artistica, i Giochi Schermistici dovranno avere forma dattiloscritta, seguendo uno schema a doppia colonna, contenente le seguenti informazioni minime:

a. i nominativi completi dei tiratori che lo eseguiranno;
b. l'indicazione delle armi utilizzate;
c. la tipologia di assalto, in riferimento alle mani dominanti dei tiratori (destrimane (mancino) VS destrimane(mancino) o destrimane VS mancino);
d. durata di esecuzione;
e. la sequenza dettagliata delle azioni.

La forma scritta per ogni altro dettaglio informativo, relativo al Gioco o alla Coreografia (musiche, costumi, dialoghi) è da considerarsi facoltativa.

SA.3

Abbigliamento - I capi di abbigliamento, pur essendo conformi al contesto della Coreografia, dovranno essere confezionati in modo da evitare qualunque impaccio al tiratore e non dovranno avere maniche eccessivamente larghe e lacci o cinture sciolti.

Le calzature dovranno avere una suola in materiale antiscivolo.

I guanti sono obbligatori per entrambe le mani e dovranno essere in pelle o materiale dalle analoghe caratteristiche.

SA.4

Armi - Le armi offensive dovranno essere in buone condizioni di manutenzione, presentare la punta arrotondata ed essere prive di filo tagliente, oltre a non avere else o pomoli acuminati e a non avere forme o meccanismi insidiosi (lama rompispada, daga a seste, ecc.).

Parimenti le armi difensive dovranno essere in buone condizioni di manutenzione e non dovranno presentare parti affilate o acuminate, né avere forme o meccanismi insidiosi (brocchieri armati, bordi rompispada, ecc.).

SA.5

Controllo preliminare – Nelle esibizioni patrocinate dalla FIS, i tiratori impegnati in esercizi di Scherma Artistica dovranno presentarsi, armati e vestiti, all'Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento.

In tal sede sarà presentata la documentazione scritta relativa ai Giochi e alle Coreografie da eseguire.

Ogni partecipante potrà eseguire solo ed esclusivamente i giochi presentati ai sensi del precedente comma.

L'Ufficio di Controllo ratificherà gli esercizi e l'equipaggiamento e trasmetterà la documentazione agli organizzatori dell'evento.

Qualora i tiratori risultassero non in regola con l'equipaggiamento e i documenti, avranno tempo fino all'ora prevista per l'esibizione per regolarizzarsi di fronte all'Ufficio.

Scaduto tale termine l'esibizione non potrà avere luogo.

SA.6

Non conformità dell'esibizione - Nel caso in cui l'esibizione patrocinata dalla FIS si svolgesse in mancanza della ratifica dell'Ufficio di Controllo, o in difformità dalla stessa, ogni responsabilità disciplinare in ambito federale ricadrà sugli organizzatori e sul tecnico responsabile, salva ogni altra responsabilità civile e penale in caso di incidenti.

Schema di Gioco Schermistico

Atleti: Agente: ……..Paziente:.....…….
Armi.....Assalto per ( ) destrimane+destrimane;
mancino+mancino
( ) destrimane+mancino
Tempo di esecuzione (in minuti secondi)……

Agente	Paziente

L'Agente è il tiratore che attacca per primo.

CAPO V/1

SCHERMA STORICA DA COMBATTIMENTO - Norme tecniche - SCT

SCT.1

Natura della Scherma Storica da combattimento - La competizione di Scherma Storica da combattimento a norme FIS (Scherma StoriCombat) è basata sul conteggio dei colpi subiti dai tiratori che, in combattimento, cercano di prevalere l'uno sull'altro, con l'obiettivo di colpire senza essere colpiti, secondo il principio di conservazione della vita del toccare senza essere toccati.

La Scherma Storica da combattimento può inoltre essere costituita da ogni forma agonistica di combattimento alla spada in tutte le sue forme, contemplata dai trattati di riferimento, o prevista da precedenti versioni del regolamento per le gare FIE, senza l'uso dell'apparecchio segnala-stoccate, utilizzando sempre e comunque le protezioni e le armi di sicurezza a norma della seguente Normativa.

SCT.2

Epoche - Le competizioni sono caratterizzate da tre categorie di contesto temporale, definite Epoche

a) Medievale (1200-1400)
b) Rinascimentale (1500-1600)
c) Classica (1700-1900)

SCT.3

Stili - Ogni Epoca è costituita da specialità, dette Stili, identificate dalle armi utilizzate e dai relativi stili schermistici.

La Scherma StoriCombat Medievale comprende i seguenti Stili:

a) Spada & Brocchiere;
b) Spada & Rotella.

La Scherma StoriCombat Rinascimentale comprende i seguenti Stili:

a) Spada & Pugnale;
b) Spada & Cappa.

La Scherma StoriCombat Classica comprende i seguenti Stili:

a) Spada da terreno;
b) Sciabola da terreno;

SCT.4

Terreno - Il terreno di combattimento consiste in un'area pianeggiante di forma circolare, di 10 metri di diametro, oppure ottagonale, calcolata in base all'ottagono regolare inscritto nel cerchio, con lato di 3,8 metri.

Le linee di messa in guardia devono trovarsi perfettamente nel centro del terreno e devono distare 4 metri l'una dall'altra.

SCT.5

Assalti - Il combattimento si svolge senza interruzione in riprese da due o tre minuti primi, dette Assalti, intervallati da pause da non meno di un minuto ciascuna.

Obiettivo di ogni tiratore sarà di aggiudicarsi la vittoria del numero di Assalti previsto dal regolamento di gara.

SCT.6

Giudizio - Il giudizio del combattimento è affidato a cinque arbitri, di cui uno, sorteggiato a caso, svolgerà la funzione di Giudice Mastro mentre i rimanenti quattro avranno il ruolo di Giudici di Linea: essi seguiranno l'incontro dall'esterno del terreno formando due coppie, identificate da bandiere di colori diversi a due a due, che controlleranno un tiratore ciascuna, per giudicare e conteggiare le botte subite.

Presso ogni terreno di combattimento dovrà essere presente un Direttore di Gara, per supervisionare lo svolgimento dei combattimenti e riferire in camera di consiglio in caso di ricorso a norma degli artt. O.12 e O.13 della presente Normativa.

SCT.7

Giudice Mastro - Il Giudice Mastro:

a) dà il via e interrompe il combattimento;
b) propone e infligge le sanzioni.

Il Giudice Mastro vestirà in camicia bianca e pantaloni scuri e sarà equipaggiato con un bastone di legno conta-sanzioni.

SCT.8

Giudici di Linea - I Giudici di Linea:

a) contano i colpi ricevuti dal tiratore di loro competenza e segnalano il raggiungimento dei 15 colpi subiti;
b) controllano la conformità dei materiali e delle attrezzature dei tiratori all'inizio del combattimento;
c) su proposta del Giudice Mastro esprimono il loro voto per infliggere le sanzioni.

I Giudici di Linea devono comunque coordinare e coadiuvare l'attività del Giudice Mastro, interrompendo eccezionalmente il combattimento, qualora si accorgano di circostanze che possano mettere seriamente in pericolo l'incolumità dei tiratori.

I Giudici di Linea vestiranno in camicia bianca e pantaloni scuri e, nel caso di arbitraggio senza apparecchi sincronizzati, saranno equipaggiati con una bandiera ciascuno, a norma dell'art. SCT.6.

SCT.9

Equipaggiamento e controllo sul terreno - Ogni tiratore dovrà obbligatoriamente presentarsi sul terreno di combattimento correttamente abbigliato ed equipaggiato di almeno due armi e, se del caso, di due esemplari per arma ausiliaria.

Subito prima del saluto iniziale, i Giudici di Linea devono controllare la conformità delle attrezzature dei tiratori, in particolare le armi, le maschere, l'abbigliamento protettivo e le conchiglie.

Non è consentita ai tiratori la legatura delle armi alle mani.

SCT.10

Secondi – In ogni combattimento, ogni tiratore dovrà essere obbligatoriamente assistito da un secondo, che avrà il compito principale di assisterlo nell'armarsi e nel disarmarsi, e di dargli ogni tipo di consiglio tecnico durante le pause del combattimento.

Il secondo potrà parlare durante il combattimento, attirando l'attenzione dei Giudici, solo nel caso in cui si accorgesse di circostanze che possano mettere seriamente in pericolo l'incolumità dei tiratori.

Al termine del combattimento, o durante le pause tra gli assalti, il secondo potrà chiedere spiegazioni di natura tecnica ai Giudici, astenendosi da commenti personali di ogni genere.

Il secondo avrà inoltre il compito di presentare personalmente in Direzione di Gara ogni eventuale opposizione tecnica per conto del proprio assisitito, pur avendo quest'ultimo facoltà di adire la Direzione di Gara autonomamente.

L'eventuale allontanamento del secondo a norma dell'art. O.14 della Normativa, comporterà per il tiratore le medesime conseguenze della mancanza o non conformità di parti dell'equipaggiamento (una sanzione singola, cinque minuti per la sostituzione del secondo, sanzione doppia e eliminazione dal combattimento in caso di mancata sostituzione).

SCT.11

Raccomandazioni preliminari e saluto - Prima dell'inizio del combattimento i due contendenti si presenteranno a capo scoperto, armati, e, al centro del terreno, ascolteranno le raccomandazioni del Giudice Mastro, poi eseguiranno il saluto.

Il Giudice Mastro raccomanderà un assalto corretto e leale, ricordando di non tirare brutalmente o inverosimilmente e di non tirare colpi proibiti.

Dopo il saluto, i tiratori raggiungeranno i rispettivi angoli, calzeranno la maschera, quindi prenderanno posizione per iniziare l'assalto.

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 dei Giudici.

La non corretta o approssimata esecuzione del saluto comporterà una sanzione singola; il rifiuto espresso di salutare l'avversario o i giudici, sia all'inizio che alla fine del combattimento, comporterà una sanzione tripla e la sconfitta automatica nel combattimento.

SCT.12

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

I tiratori dovranno fermarsi ogniqualvolta il Giudice Mastro ordini "Alt!" e mantenere la posizione in cui si trovavano al momento dell'interruzione.

I tiratori hanno l'obbligo di obbedire prontamente alle disposizioni impartite dal Giudice Mastro.

SCT.13

Interruzioni - Il Giudice Mastro è l'unico che può avviare o interrompere l'Assalto; ogni Giudice di Linea lo può e lo deve fare solo qualora si accorgesse di circostanze in grado di mettere

seriamente in pericolo l'incolumità dei tiratori: nel caso in cui fosse il Giudice Mastro ad accorgersi di tali circostanze, ha anch'egli l'obbligo tassativo di interrompere l'Assalto.

SCT.14

Punteggio - Tutta la superficie corporea del tiratore, compreso il suo abbigliamento, è considerata bersaglio valido.

I colpi di punta e di taglio, sia di spada, che di pugnale, sono botta valida in ogni parte del corpo se tirati con decisione, intenzionalmente, ovvero con l'apparente volontà di colpire un dato bersaglio con un determinato colpo, e nettamente, ovvero con la necessaria precisione; le piattonate, le punte tirate fuori bersaglio che pur fanno strisciare il taglio sul corpo dell'avversario, i colpi eseguiti con il semplice appoggio della lama senza il necessario impulso, i colpi parati e comunque tutti i colpi portati non intenzionalmente o nettamente, a giudizio dei Giudici di Linea, non danno luogo all'attribuzione di punti.

I colpi dovranno essere portati senza brutalità o violenza intenzionale.

I tagli e le punte agli arti valgono un punto.

I tagli al busto valgono un punto.

I tagli e le punte alla testa valgono due punti.

Le punte al busto valgono tre punti.

Nel combattimento alla Spada da terreno, solo il colpo di punta è considerato botta valida, e il valore dei bersagli è il seguente: 3 punti per le stoccate al busto e alla testa, 1 punto per le stoccate agli arti.

La delimitazione delle aree corporee è la seguente:

a) la testa, cioè maschera e gorgiera;
b) il busto, delimitato dalle linee degl'inguini che si prolungano orizzontalmente sul dorso, sopra i glutei, dall'attaccatura degli omeri e dalla linea della gorgiera;
c) gli arti superiori e inferiori.

SCT.15

Conclusione dell'Assalto - I Giudici di Linea dovranno segnalare il raggiungimento del tetto massimo di punti conteggiati nel modo seguente: quando un Giudice di Linea raggiungerà i 15 punti conteggiati, dovrà alzare la bandiera in aria, pur continuando a conteggiare i colpi successivi.

Appena il GM vedrà sollevate le due bandiere del medesimo colore, dovrà subito bloccare il cronometro, dare immediatamente l'"Alt!" e, verificati i punteggi, attribuire la vittoria dell'assalto al tiratore opposto a quello controllato dai Giudici di Linea con la bandiera alzata.

Allo scadere del tempo di ogni Assalto, mentre i tiratori riposeranno, ogni Giudice di Linea comunicherà il risultato dei colpi da lui conteggiati e si provvederà a ricavare le due medie aritmetiche tra i risultati componenti le coppie giudicanti, attribuite a ciascun tiratore: chi dei due tiratori avrà subito meno colpi, si aggiudicherà l'Assalto.

In caso di parità alla fine di un Combattimento, sarà giocato un Assalto supplementare da un minuto, con priorità sorteggiata, per l'attribuzione della vittoria in caso di ulteriore parità.

SCT.16

Colpi e azioni proibiti - Sono proibite le percussioni, sia di piede che di mano, le testate, le gomitate e le ginocchiate.

Sono proibiti i colpi tirati con la coccia, l'elsa o il pomolo, sia delle armi offensive che del Pugnale.

Sono proibite le proiezioni a terra e le chiavi articolari di rottura e slogatura.

È proibito tirare brutalmente o con violenza intenzionale: la brutalità di un colpo sarà giudicata in base alla forte sonorità dell'impatto, all'eventuale deformazione dei materiali, o a danni fisici evidenti sul corpo del tiratore colpito, ma non in base alle modalità di esecuzione dell'azione; in seguito a colpo brutale o violento, il tiratore falloso riceverà una sanzione doppia e il conteggio di ciascun Giudice di Linea di competenza dell'avversario del tiratore falloso sarà ridotto di sei punti, mai scendendo sotto lo zero.

È proibito afferrare a pugno chiuso con la mano non armata la lama dell'avversario o avvolgerla con il braccio.

È proibito afferrare la maschera dell'avversario in ogni sua parte, anche mediante azioni di abbraccio o strangolamento.

È proibito lanciare ogni tipo di arma, sia difensiva che offensiva.

È proibito colpire con ogni parte degli scudi (Brocchiere e Rotella).

È proibito raddrizzare le lame sul terreno; nel caso in cui un'arma risultasse danneggiata o inutilizzabile, il tiratore dovrà subito consegnarla al proprio secondo e da lui riceverne quella di riserva.

È proibito indossare la Cappa come un soprabito, o avvolgerla a qualunque parte del proprio corpo, salvo l'avambraccio della mano non armata; all'inizio di ogni assalto il tiratore dovrà prendere posizione con la Cappa sciolta e, nell'imbracciarla, non potrà mai coprire il braccio sopra l'articolazione del gomito.

È proibito schermire inverosimilmente, ovvero tirare più di un colpo di rimessa, senza preoccuparsi di difendersi dalla risposta o dalla controffesa avversaria, oppure caricare ripetutamente l'avversario con attacchi temerari, condotta contraria al principio di conservazione della vita; in tali casi, il conteggio di ciascun Giudice di Linea di competenza dell'avversario del tiratore falloso sarà ridotto di sei punti, mai scendendo sotto lo zero.

Nello stile di Sciabola da terreno sono proibiti il corpo-a-corpo (ovvero qualunque contatto fisico tra i tiratori) e l'uso della mano non armata, pertanto in tale stile il contatto fisico tra gli schermidori, le prese e le parate di mano sono conseguentemente sanzionate.

SCT.17

Azioni particolari - Le prese, da sole, non danno luogo a botta valida, ma dovranno essere seguite da un taglio o punta; il Giudice Mastro sarà obbligato a dare l'"Alt!", in caso di palese e continuata inferiorità o in caso di corpo a corpo prolungato che renda confusa l'azione schermistica.

Sono permesse le spinte di ogni genere che non si configurino come percussioni e che quindi consistano in un contatto morbido con il corpo dell'avversario e con l'applicazione della relativa pressione, che deve comunque essere eseguita con l'interruzione istantanea del contatto.

È permesso deflettere la lama avversaria o spingerla via, salva la facoltà dei Giudici di Linea di considerare botta valida il contatto della lama con la mano.

I colpi tirati sulla Cappa imbracciata correttamente, cioè avvolta almeno due volte attorno all'avambraccio della mano non armata, in modo da coprire il bersaglio con una consistente quantità di tessuto, non danno luogo a botta valida.

È consentito usare la Cappa come una frusta; in tal caso, qualora la Cappa avvolgesse la testa del tiratore avversario, sarà concesso colpirlo con la spada, ma il Giudice Mastro sarà obbligato a dare l'"Alt!", in caso di palese e continuata inferiorità.

SCT.18

Disarmo - In caso di disarmo dell'arma offensiva, il Giudice Mastro non dovrà dare l'"Alt!", ma attendere:

a) il colpo tirato dal disarmante a qualunque parte del corpo, e comunque dare l'"Alt!" subito dopo;
b) la concessione palese del disarmante all'avversario di recuperare l'arma, nel qual caso al disarmante sarà cancellata una sanzione eventualmente già ricevuta.

Nel caso in cui un tiratore perdesse di mano un'arma difensiva, il Giudice Mastro dovrà dare l'"Alt!" e, se necessario, infliggere la sanzione corrispondente.

SCT.19

Sanzioni - Qualora un tiratore commettesse un fallo sanzionabile, il Giudice Mastro arresterà il combattimento, segnalerà l'infrazione da lui ipotizzata e chiederà ad entrambi i Giudici di linea corrispondenti al tiratore falloso, di confermare o negare la sua segnalazione di infrazione, quindi, qualora uno o entrambi i Giudici interpellati confermassero la sua decisione, rivoltosi al tiratore falloso, annuncerà, a seconda della gravità dell'infrazione, la sanzione singola, doppia o tripla; qualora i due giudici negassero entrambi la decisione, il Giudice Mastro darà comunque un avvertimento al tiratore da lui giudicato falloso.

In alcuni casi la sanzione comporterà anche la diminuzione dei punti calcolati dai Giudici di Linea controllanti l'avversario del tiratore falloso.

Nel caso in cui fossero inflitte ad un tiratore tre sanzioni, per somma di infrazioni, si avrà automaticamente la sconfitta del tiratore stesso; nel caso in cui venga comminata una sanzione tripla, il tiratore sarà comunque squalificato dall'intera competizione, salvi ulteriori e più gravi provvedimenti.

SCT.20

Uscita dal terreno - L'uscita dal terreno, superando il perimetro con entrambi i piedi, sarà punita con una sanzione.

Nel caso di uscita doppia simultanea entrambi i tiratori saranno sanzionati.

SCT.21

Ritiro - Durante il combattimento, ogni tiratore ha facoltà di chiedere l'"Alt!", sciogliendo misura e alzando la mano per dichiararsi sconfitto nell'Assalto.

Il Giudice Mastro porrà allora termine al singolo Assalto rimandando agli angoli i tiratori.

I tiratori hanno facoltà di comunicare il loro ritiro dal combattimento solo durante gli intervalli.

In ogni momento in cui un tiratore si trovasse in difficoltà oggettive tali da necessitare l'interruzione del combattimento, potrà chiedere l'"Alt!" con le stesse modalità di cui ai precedenti commi; qualora l'interruzione risultasse pretestuosa il tiratore sarà punito con una sanzione singola.

SCT.22

Fine del Combattimento - Al termine degli Assalti, il Giudice Mastro annuncerà la fine del combattimento; allora i tiratori si toglieranno la maschera, quindi, armati, riprenderanno posto nelle posizioni iniziali; il Giudice Mastro ordinerà il saluto, proclamerà il vincitore e i due si stringeranno la mano destra, oltre a scambiare una stretta di mano con tutti i Giudici.

I tiratori dovranno sempre mantenere un contegno dignitoso e cavalleresco, fino all'uscita dal terreno.

L'inosservanza del rituale da parte di uno o di entrambi i tiratori sarà punita con una sanzione singola, causando quindi l'eventuale modifica dell'esito finale dell'incontro; nel caso in cui un tiratore si rifiutasse deliberatamente di porgere il suo saluto all'avversario o agli arbitri, riceverà una sanzione tripla e sarà eliminato dalla competizione.

SCT.23

Tipologie di Sanzioni - E' punito con una sanzione singola (cartellino giallo):

a) il tiratore che non esegue convenientemente il saluto;
b) il tiratore che si toglie la maschera, anche solo sollevandola, durante il combattimento senza l'autorizzazione del Giudice Mastro;
c) il tiratore che colpisce l'avversario palesemente dopo l'"Alt!";
d) il tiratore privo di secondo o con attrezzature incomplete o non conformi, alle quali dovrà provvedere entro cinque minuti primi;
e) il tiratore che esegue un'azione proibita non lesiva per l'incolumità dell'avversario;
f) il tiratore che, protetto dall'equipaggiamento, schermisce in modo inverosimile, tirando più di un colpo di rimessa, senza preoccuparsi di difendersi dalla risposta o dalla controffesa avversaria, o caricando ripetutamente l'avversario con attacchi temerari, contrari al principio di conservazione della scherma da combattimento: in conseguenza di tale infrazione ciascuno dei Giudici di Linea di controllo dell'avversario del tiratore falloso diminuirà il conteggio del proprio contacolpi di sei punti, mai scendendo sotto lo zero;
g) il tiratore che esce dal terreno durante l'Assalto, dopo l'"A Voi!" e prima dell'"Alt!";
h) il tiratore che chiedesse l'"Alt!" senza giustificato motivo.

E' punito con una sanzione doppia (cartellino rosso):

a) il tiratore che protesta maleducatamente o arrogantemente contro le decisioni arbitrali;
b) il tiratore privo di secondo o con attrezzature non conformi, che non si sia riattrezzato in tempo;
c) il tiratore che simula un infortunio in seguito ad un colpo proibito dell'avversario.
d) il tiratore che colpisce con brutalità o con violenza intenzionale; in conseguenza di tale infrazione ciascuno dei Giudici di Linea di controllo dell'avversario del tiratore falloso diminuirà il conteggio del proprio contacolpi di sei punti, mai scendendo sotto lo zero.

E' punito con una sanzione tripla e con l'espulsione dalla competizione (cartellino nero), salvo che ciò comporti maggiori provvedimenti disciplinari:

a) il tiratore che protesta inveendo e insultando, o contro gli arbitri o contro l'avversario;
b) il tiratore che si rifiuta di salutare l'avversario o gli arbitri;
c) il tiratore che tira intenzionalmente un colpo proibito, tale da causare un grave e riscontrabile danno fisico e impedire all'avversario la prosecuzione del combattimento;
d) il tiratore che causa o partecipa ad una rissa sul terreno, a meno di essere intervenuto per pacificare lo scontro;
e) il tiratore che ha illecitamente modificato le attrezzature o contraffatto i marchi di omologazione;
f) il tiratore che ha combinato l'esito dell'incontro;
g) il tiratore che ha fatto uso di sostanze proibite (doping).

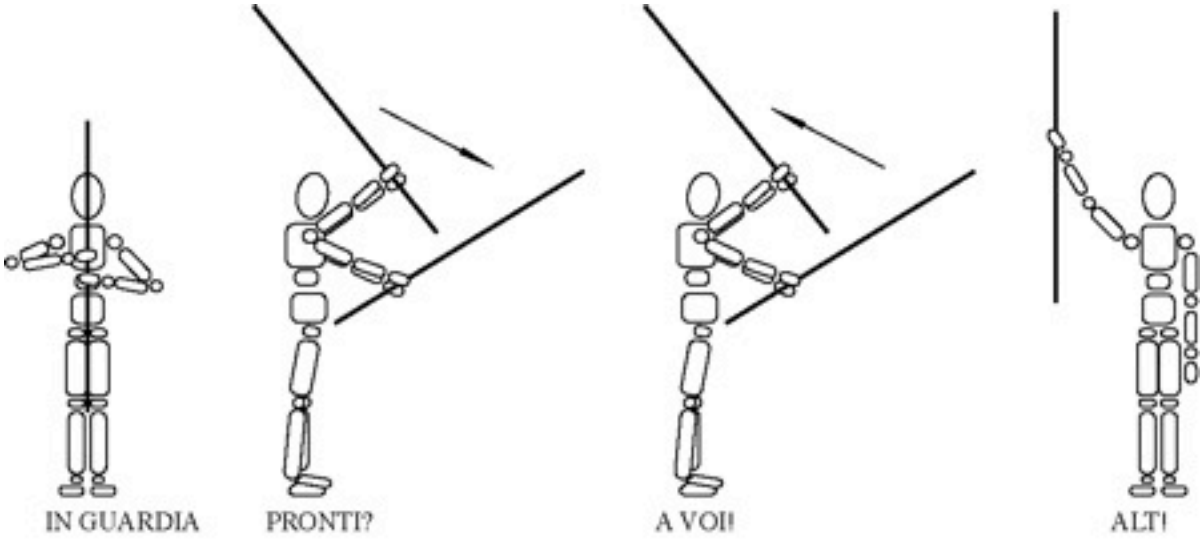
Nel caso in cui la sanzione tripla sia comminata per somma di sanzioni singole o doppie, il tiratore perderà il combattimento in corso, ma potrà continuare la competizione.

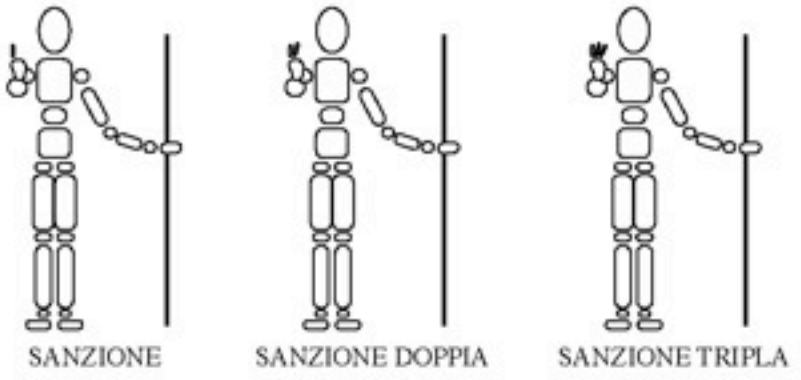
Schema delle infrazioni e delle sanzioni

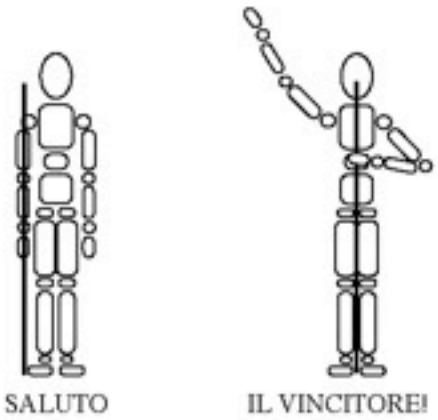
Infrazione	Sanzione singola	Sanzione doppia	Sanzione tripla
Mancata o sconveniente esecuzione del saluto			
Togliere o sollevare la maschera - Abbandono del terreno senza autorizzazione del GM - Rifiuto di obbedienza			
Colpire l'avversario palesemente dopo l'"Alt"			
Tiratore privo di secondo, con attrezzature incomplete o non conformi			
Azione proibita non lesiva - Corpo-a-corpo o uso della mano non armata nella Sciabola da terreno - Afferrare la lama avversaria - Afferrare la maschera dell'avversario			
Colpi tirati con la coccia, l'elsa o il pomolo - Proiezioni a terra e chiavi articolari - Colpi tirati con gli scudi - Indossare la cappa come un soprabito - Spinta con contatto prolungato			
Lancio o perdita intenzionale di un'arma			
Scherma inverosimile (diminuzione di 6 punti del conteggio di ciascun GdL dell'avversario)			
Uscita dal terreno durante l'Assalto			
Ingiustificata richiesta di interruzione			
Protesta maleducata e arrogante contro gli arbitri			
Tiratore privo di secondo, con attrezzature incomplete o non conformi non riattrezzatosi entro 5 minuti			
Simulazione di infortunio			
Scherma brutale o violenza intenzionale (diminuzione di 6 punti del conteggio di ciascun GdL dell'avversario)			
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**	**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)**

Gestualità del Giudice Mastro







CAPO V/2

SCHERMA STORICA DA COMBATTIMENTO - Materiali - SCM

SCM.1

Armi - Esistono due tipi di armi, offensive e difensive.

Le armi offensive sono: Spada Medievale, Spada Rinascimentale, Spada Classica e Sciabola Classica.

Le armi difensive sono: Brocchiere, Rotella, Pugnale e Cappa.

Tutte le armi sono ammesse a condizione di essere conformi al presente regolamento e alle norme di sicurezza in esso inserite.

Ogni arma ha la sua forma e misure specifiche.

Le lame della Spada Medievale, Rinascimentale, Sciabola Classica e del Pugnale devono riportare il punzone di omologazione SEMI-FIS; la lama della Spada Classica deve riportare il punzone di omologazione FIE.

È vietato affilare i bordi o le estremità di qualunque arma.

SCM.2

Parti delle armi offensive - Le armi offensive e il Pugnale 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 uno o più parti.

Una guardia metallica, costituita da una coccia 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.

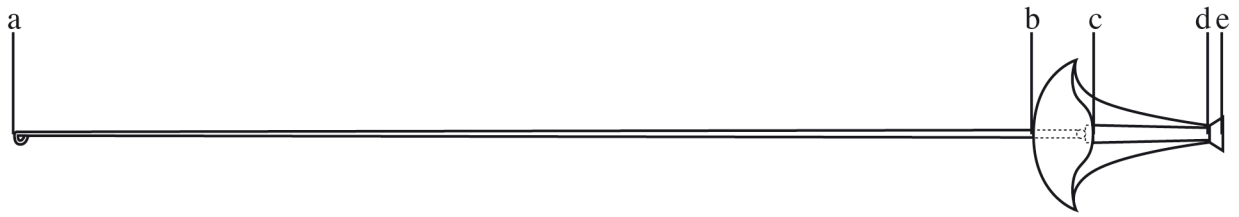
La guardia può contenere un'imbottitura per ammortizzare i colpi.

SCM.3

Lunghezze - La lunghezza della lama include il bottone e ogni altro pezzo davanti alla convessità della coccia, anche se non collegato ad essa.

La lunghezza totale dell'arma e quella delle sue diverse parti, corrisponde alle distanze che separano i piani paralleli tra loro e perpendicolari all'asse della lama; questi piani si trovano: a) all'estremità anteriore dell'arma; b) al punto in cui la lama esce dalla superficie convessa anteriore della coccia; c) nella parte posteriore della coccia; d) tra il manico e il pomolo; e) alla fine dell'impugnatura.

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.



La lunghezza massima totale dell'arma è inferiore alla lunghezza massima ammissibile della lama e del manico addizionati tra loro; queste due lunghezze devono, in conseguenza, compensarsi per formare la lunghezza totale dell'arma.

Tra i piani d) ed e) si possono trovare solo il pomolo o il dado di fissaggio.

SCM.4

Impugnature - Nella Spada Medievale, Rinascimentale e Classica la lunghezza massima del manico è inferiore a 20 cm tra i piani b) e e) e a 18 cm tra i piani b) e d).

Nella Sciabola Classica, la lunghezza massima del manico è inferiore a 17 cm tra i piani b) e e) e a 15 cm tra i piani b) e d).

Nel Pugnale la lunghezza massima del manico tra i piani b) e e) è di 15 cm.

L'impugnatura deve passare attraverso la sagoma in cui passa la coccia; essa è costruita in modo tale da non poter, normalmente, ferire il tiratore o il suo avversario.

L'impugnatura non può includere nessun dispositivo che favorisca l'uso dell'arma come arma da lancio.

Il manico non può includere alcun dispositivo in grado di aumentare in alcun modo la protezione che la coccia fornisce alla mano o al polso del tiratore e il codolo che oltrepassi la coccia è severamente proibito.

SCM.5

Guardia - La faccia convessa della coccia, con superficie liscia e senza fori di alcun genere, ha una forma tale da non poter arrestare o trattenere la punta dell'arma avversaria, e i suoi bordi non possono essere in rilievo.

Ogni coccia, tranne quella della Spada Classica, dev'essere realizzata in lamiera d'acciaio di spessore non inferiore a 1,5 mm.

I bracci di guardia e di parata che costituiscono l'elsa (gavigliano), devono essere saldati all'interno della coccia e non possono sporgere all'esterno di essa.

L'imbottitura della faccia interna della coccia deve essere disposta in modo da non aumentare la protezione che la coccia stessa dà alla mano.

SCM.6

Spada Medievale - La Spada Medievale è la medesima per gli stili di Spada e Brocchiere e di Spada e Rotella.

Il peso della Spada Medievale pronta per l'uso dev'essere compreso tra 750 e 850 grammi.

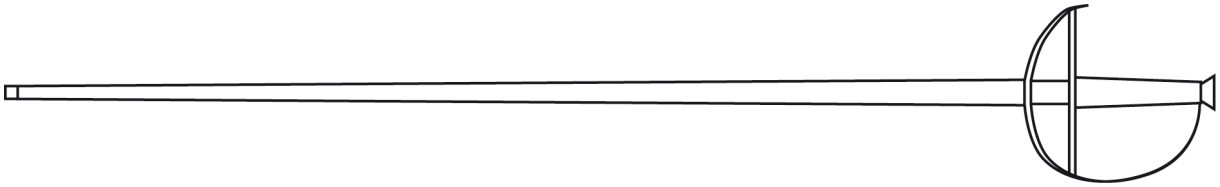
La lunghezza massima totale della Spada Medievale è di 108 cm.

La lama è di sezione rettangolare e dev'essere realizzata in acciaio secondo le norme tecniche previste dal regolamento dei materiali FIE, relativamente alla composizione chimica dell'acciaio, al trattamento termico e alle prove di resistenza meccanica, previste per le lame di spada.

La larghezza massima del lato maggiore della sezione rettangolare è compresa tra 20 e 25 mm, mentre la larghezza massima del lato minore della sezione rettangolare è compresa tra 4 e 6 mm; la larghezza minima del lato maggiore della sezione rettangolare deve trovarsi nel bottone e dev'essere compresa tra 8 e 10 mm, mentre la larghezza minima del lato minore, ugualmente appena al di sotto del bottone, deve essere compresa tra 1,2 e 1,5 mm; mantenendo le dimensioni prescritte, la lama può presentare degli sgusci in senso longitudinale.

I bordi sono smussati per evitare spigoli vivi e devono essere ridotti con un angolo di smusso di 45 (+ o - 5) gradi e degradanti (0,5 + o - 0,1 mm per ogni lato) per non essere o diventare taglienti.

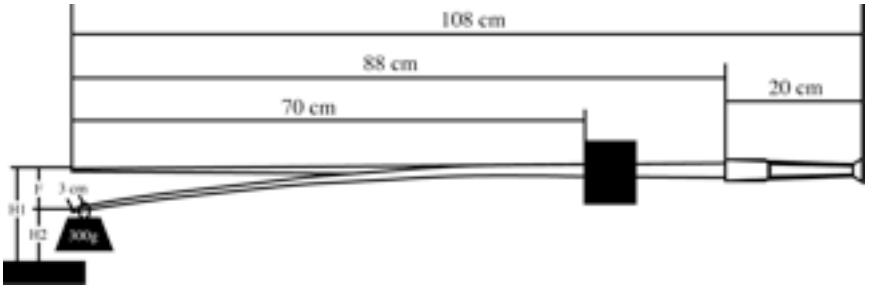
La lama è montata con la dimensione più larga disposta parallelamente all'elsa.



La lunghezza massima della lama è di 88 cm.

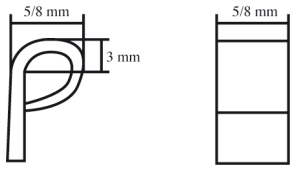
La lama deve avere una flessibilità corrispondente ad un aumento ("freccia") di 4,5 cm minimo e 7 cm massimo misurati nelle seguenti condizioni:

a) La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone.
b) Un peso di 300 grammi è sospeso a 3 cm dalla punta del bottone.
c) La "freccia" è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H^1 - H^2$).



Il bottone dev'essere un pezzo unico con la lama.

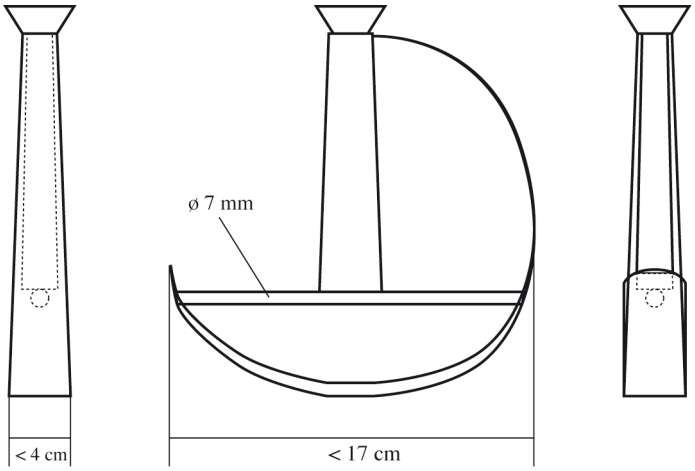
L'estremità (della lama) è ripiegata o ribattuta su se stessa, per formare un bottone che, visto dall'alto, deve avere una sezione rettangolare di minimo 5, massimo 8 mm; la dimensione massima deve trovarsi entro i 3 mm dalla punta della lama; l'estremità della lama può anche essere realizzata con un bottone pieno che deve avere la medesima sezione del bottone ripiegato.



La lama dev'essere più diritta possibile; l'eventuale curva deve essere regolare e la freccia in ogni caso inferiore a 1 cm, consentita solo in rapporto al piatto della lama, deve trovarsi vicina al centro della lama verso la punta.

La guardia è formata da una coccia che deve passare attraverso una sagoma rettangolare di 17 x 4 cm per una lunghezza di 15 cm, con la lama parallela all'asse della sagoma.

All'interno della coccia dev'essere inserita l'elsa (gavigliano) che attraversa perpendicolarmente l'asse della lama e del manico, saldandosi alle pareti della coccia stessa; l'elsa è costituita da un tondino metallico di almeno 7 mm di diametro.



SCM.7

Spada Rinascimentale - La Spada Rinascimentale è la medesima per gli stili di Spada e Pugnale e di Spada e Cappa.

Il peso della Spada Rinascimentale pronta per l'uso dev'essere compreso tra 850 e 950 grammi.

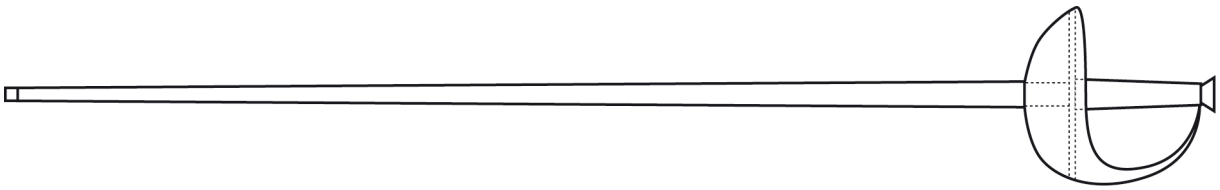
La lunghezza massima totale della Spada Rinascimentale è di 108 cm.

La lama è di sezione rettangolare e dev'essere realizzata in acciaio secondo le norme tecniche previste dal regolamento dei materiali FIE, relativamente alla composizione chimica dell'acciaio, al trattamento termico e alle prove di resistenza meccanica, previste per le lame di spada.

La larghezza massima del lato maggiore della sezione rettangolare è compresa tra 20 e 25 mm, mentre la larghezza massima del lato minore della sezione rettangolare è compresa tra 4 e 6 mm; la larghezza minima del lato maggiore della sezione rettangolare deve trovarsi nel bottone e dev'essere compresa tra 8 e 10 mm, mentre la larghezza minima del lato minore, ugualmente appena al di sotto del bottone, deve essere compresa tra 1,2 e 1,5 mm; mantenendo le dimensioni prescritte, la lama può presentare degli sgusci in senso longitudinale.

I bordi sono smussati per evitare spigoli vivi e devono essere ridotti con un angolo di smusso di 45 (+ o - 5) gradi e degradanti (0,5 + o - 0,1 mm per ogni lato) per non essere o diventare taglienti.

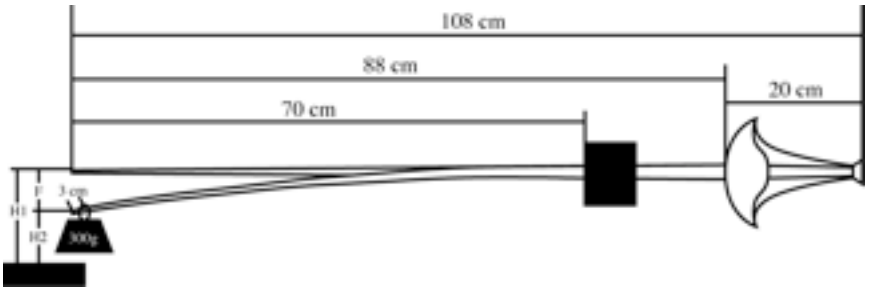
La lama è montata con la dimensione più larga disposta parallelamente all'elsa.



La lunghezza massima della lama è di 88 cm.

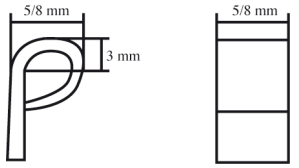
La lama deve avere una flessibilità corrispondente ad un aumento ("freccia") di 4,5 cm minimo e 7 cm massimo misurati nelle seguenti condizioni:

a) La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone.
b) Un peso di 300 grammi è sospeso a 3 cm dalla punta del bottone.
c) La "freccia" è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H^1 - H^2$).



Il bottone dev'essere un pezzo unico con la lama.

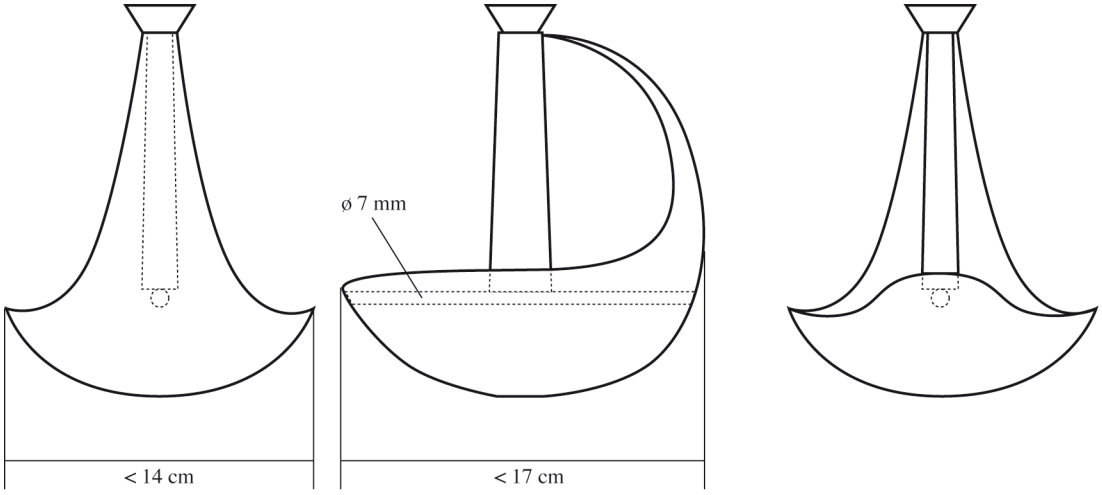
L'estremità (della lama) è ripiegata o ribattuta su se stessa, per formare un bottone che, visto dall'alto, deve avere una sezione rettangolare di minimo 5, massimo 8 mm; la dimensione massima deve trovarsi entro i 3 mm dalla punta della lama; l'estremità della lama può anche essere realizzata con un bottone pieno che deve avere la medesima sezione del bottone ripiegato.



La lama dev'essere più diritta possibile; l'eventuale curva deve essere regolare e la freccia in ogni caso inferiore a 1 cm, consentita solo in rapporto al piatto della lama, deve trovarsi vicina al centro della lama verso la punta.

La guardia è formata da una coccia che deve passare attraverso una sagoma rettangolare di 17 x 14 cm per una lunghezza di 15 cm, con la lama parallela all'asse della sagoma.

All'interno della coccia dev'essere inserita l'elsa (gavigliano) che attraversa perpendicolarmente l'asse della lama e del manico, saldandosi alle pareti della coccia stessa; l'elsa è costituita da un tondino metallico di almeno 7 mm di diametro.



SCM.8

Spada Classica - La Spada Classica è utilizzata esclusivamente per lo stile di Spada da terreno.

Il peso della Spada Classica pronta per l'uso dev'essere compreso tra 400 e 600 grammi.

La lunghezza massima totale della Spada Classica è di 110 cm.

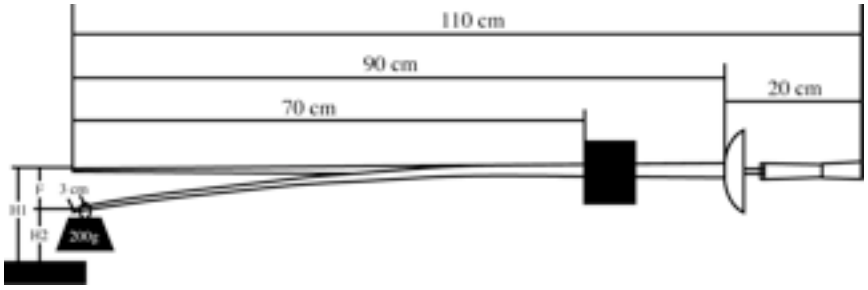
La lama è la medesima utilizzata per le competizioni di spada a norme FIE e deve presentarne il conseguente punzone di omologazione.

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

La lunghezza massima della lama è di 90 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:

a) La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone.
b) Un peso di 200 grammi è sospeso a 3 cm dalla punta del bottone.
c) La "freccia" è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H^1 - H^2$).



L'estremità (della lama) dev'essere corredata da un bottone con le medesime caratteristiche delle punte elettriche a norma FIE, seppur privo di elettrificazione funzionante.

La lama dev'essere più diritta possibile; l'eventuale curva deve essere regolare e la freccia in ogni caso inferiore a 1 cm, consentita solo in rapporto al piatto della lama, deve trovarsi vicina al centro della lama verso la punta.

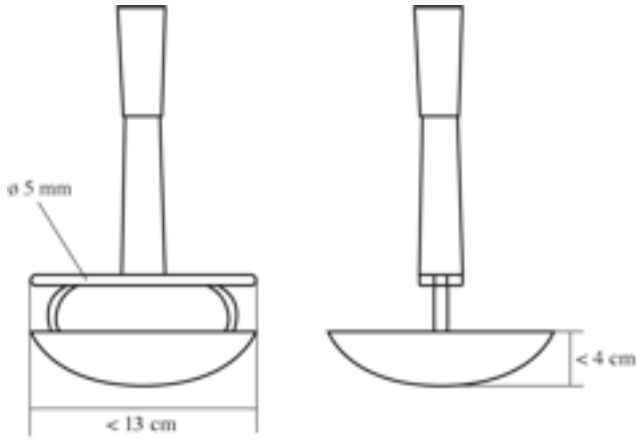
La guardia è formata da una coccia che deve passare attraverso un tubo cilindrico diritto di 13 cm di diametro e 15 cm di lunghezza, con la lama parallela all'asse del cilindro.

La lama deve passare attraverso il centro della coccia.

Il diametro della coccia dev'essere inferiore a 13 cm.

All'interno della coccia dev'essere inserita l'elsa (gavigliano) che attraversa perpendicolarmente l'asse della lama e del manico, saldandosi alle pareti della coccia stessa, tramite archetti di unione; l'elsa è costituita da un tondino metallico di almeno 5 mm di diametro.

La misura della profondità della coccia, tra i piani b) e c) dev'essere inferiore a 4 cm.



SCM.9

Sciabola Classica - La Sciabola Classica è utilizzata esclusivamente per lo stile di Sciabola da terreno.

Il peso della Sciabola Classica pronta per l'uso dev'essere compreso tra 650 e 750 grammi.

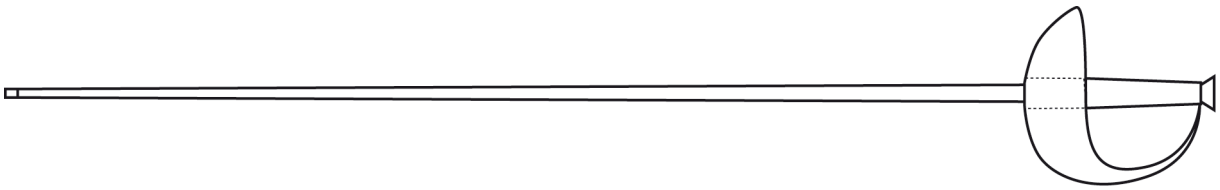
La lunghezza massima totale della Sciabola Classica è di 105 cm.

La lama è di sezione di trapezio equilatero e dev'essere realizzata in acciaio secondo le norme tecniche previste dal regolamento dei materiali FIE, relativamente alla composizione chimica dell'acciaio, al trattamento termico e alle prove di resistenza meccanica, previste per le lame di spada.

La larghezza massima dei lati uguali della sezione trapezoidale è compresa tra 15 e 20 mm, mentre la larghezza massima della base maggiore della sezione trapezoidale è compresa tra 4 e 6 mm; la larghezza minima dei lati uguali della sezione trapezoidale deve trovarsi nel bottone e dev'essere compresa tra 5 e 7 mm, mentre la larghezza minima delle basi, ugualmente appena al di sotto del bottone, deve essere compresa tra 1,2 e 1,5 mm; mantenendo le dimensioni prescritte, la lama può presentare degli sgusci in senso longitudinale.

I bordi sono smussati per evitare spigoli vivi e devono essere ridotti con un angolo di smusso di 45 (+ o - 5) gradi e degradanti (0,5 + o - 0,1 mm per ogni lato) per non essere o diventare taglienti.

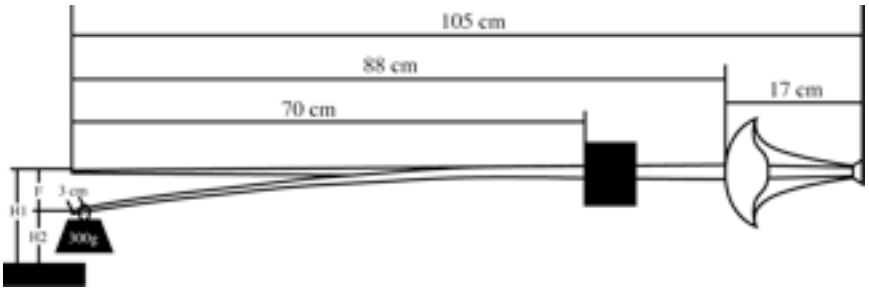
La lama è montata con la dimensione più larga disposta parallelamente all'elsa.



La lunghezza massima della lama è di 88 cm.

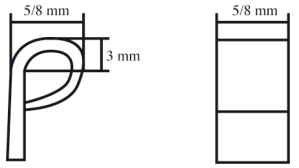
La lama deve avere una flessibilità corrispondente ad un aumento ("freccia") di 4,5 cm minimo e 7 cm massimo misurati nelle seguenti condizioni:

a) La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone.
b) Un peso di 300 grammi è sospeso a 3 cm dalla punta del bottone.
c) La "freccia" è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H^1 - H^2$).



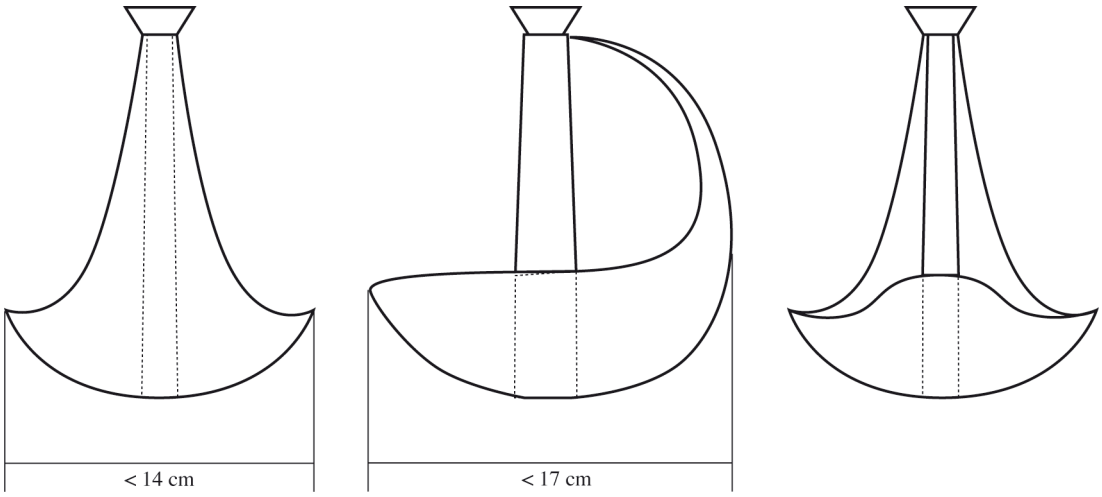
Il bottone dev'essere un pezzo unico con la lama.

L'estremità (della lama) è ripiegata o ribattuta su se stessa, per formare un bottone che, visto dall'alto, deve avere una sezione rettangolare di minimo 5, massimo 8 mm; la dimensione massima deve trovarsi entro i 3 mm dalla punta della lama; l'estremità della lama può anche essere realizzata con un bottone pieno che deve avere la medesima sezione del bottone ripiegato.



La lama dev'essere più diritta possibile; l'eventuale curva deve essere regolare e la freccia in ogni caso inferiore a 1 cm, consentita solo in rapporto al piatto della lama, deve trovarsi vicina al centro della lama verso la punta.

La guardia è formata da una coccia che deve passare attraverso una sagoma rettangolare di 17 x 14 cm per una lunghezza di 15 cm, con la lama parallela all'asse della sagoma.



SCM.10

Pugnale - Il Pugnale è utilizzato esclusivamente per lo stile di Spada e Pugnale, in abbinamento alla Spada Rinascimentale.

Il peso del Pugnale pronto per l'uso dev'essere compreso tra 450 e 550 grammi.

La lunghezza massima totale del Pugnale è di 55 cm.

La lama è di sezione rettangolare e dev'essere realizzata in acciaio secondo le norme tecniche previste dal regolamento dei materiali FIE, relativamente alla composizione chimica dell'acciaio, al trattamento termico e alle prove di resistenza meccanica, previste per le lame di spada.

La larghezza massima del lato maggiore della sezione rettangolare è compresa tra 20 e 25 mm, mentre la larghezza massima del lato minore della sezione rettangolare è compresa tra 4 e 6 mm; la larghezza minima del lato maggiore della sezione rettangolare deve trovarsi nel bottone e dev'essere compresa tra 8 e 10 mm, mentre la larghezza minima del lato minore, ugualmente appena di sotto il bottone, deve essere compresa tra 1,2 e 1,5 mm; mantenendo le dimensioni prescritte, la lama può presentare degli sgusci in senso longitudinale.

I bordi sono smussati per evitare spigoli vivi e devono essere ridotti con un angolo di smusso di 45 (+ o - 5) gradi e degradanti (0,5 + o - 0,1 mm per ogni lato) per non essere o diventare taglienti.

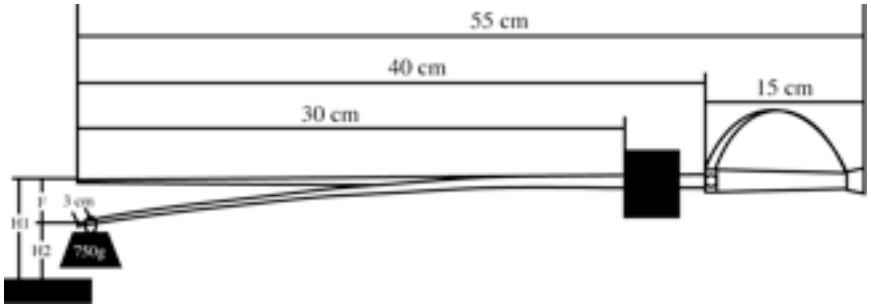
La lama è montata con la dimensione più larga disposta parallelamente all'elsa.

La lunghezza massima della lama è di 40 cm.

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

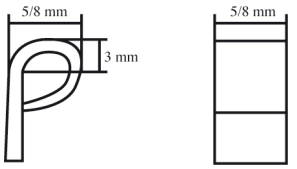
a) La lama è fissata orizzontalmente a 30 cm dall'estremità del bottone.
b) Un peso di 750 grammi è sospeso a 3 cm dalla punta del bottone.

c) La “freccia” è misurata alla fine del bottone tra la posizione non carica e carica ($F = H^1 - H^2$).



Il bottone dev’essere un pezzo unico con la lama.

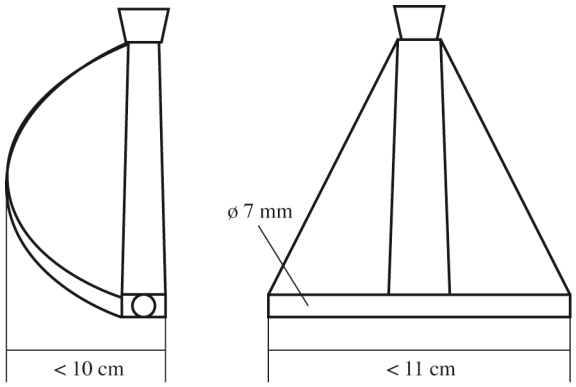
L’estremità (della lama) è ripiegata o ribattuta su se stessa, per formare un bottone che, visto dall’alto, deve avere una sezione rettangolare di minimo 5, massimo 8 mm; la dimensione massima deve trovarsi entro i 3 mm dalla punta della lama; l’estremità della lama può anche essere realizzata con un bottone pieno che deve avere la medesima sezione del bottone ripiegato.



La lama dev’essere più diritta possibile; l’eventuale curva deve essere regolare e la freccia in ogni caso inferiore a 1 cm, consentita solo in rapporto al piatto della lama, deve trovarsi vicina al centro della lama verso la punta.

La guardia è formata da una coccia triangolare che deve passare attraverso una sagoma rettangolare di 11 x 10 cm per una lunghezza di 15 cm, con la lama parallela all'asse della sagoma.

La base del triangolo costituente la coccia dev’essere saldata per tutta la lunghezza sull’elsa (gavigliano) che attraversa perpendicolarmente l’asse della lama e del manico; l’elsa è costituita da un tondino metallico di almeno 7 mm di diametro e la sua lunghezza deve coincidere perfettamente con quella della base del triangolo costituente la coccia.



SCM.11

Brocchiere - Il Brocchiere è utilizzato esclusivamente per lo stile di Spada e Brocchiere, in abbinamento alla Spada Medievale.

Il Brocchiere sarà realizzato in lamiera d'acciaio di spessore 15/10 di mm, i cui bordi dovranno essere piegati e ribattuti verso l'interno; il Brocchiere non dovrà presentare nessuno spigolo o bordo tagliente e nessuna parte appuntita o acuminata, o ancora parti in rilievo tali da bloccare la lama.

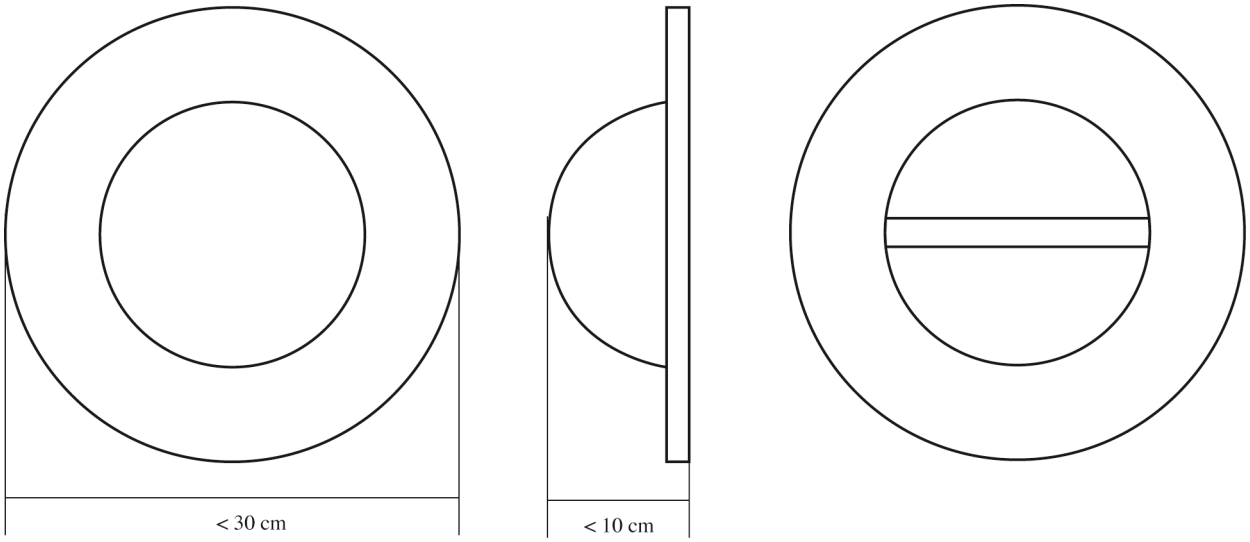
Il peso del Brocchiere pronto per l'uso dev'essere compreso tra 850 e 1000 grammi.

Il Brocchiere dev'essere di forma circolare e il suo diametro massimo è inferiore a 30 cm.

La cupola del Brocchiere, a forma di semisfera, dovrà avere un'estrusione inferiore a 10 centimetri.

Il Brocchiere deve passare attraverso una sagoma rettangolare di 30 x 10 cm per una lunghezza di 15 cm, con la base parallela all'asse della sagoma.

L'impugnatura del Brocchiere deve trovarsi sulla linea del diametro del Brocchiere stesso.



SCM.12

Rotella - La Rotella è utilizzata esclusivamente per lo stile di Spada e Rotella, in abbinamento alla Spada Medievale.

La Rotella sarà realizzata in lamiera d'acciaio di spessore 15/10 di mm, i cui bordi dovranno essere piegati e ribattuti verso l'interno; la Rotella non dovrà presentare nessuno spigolo o bordo tagliente e nessuna parte appuntita o acuminata, o ancora parti in rilievo tali da bloccare la lama.

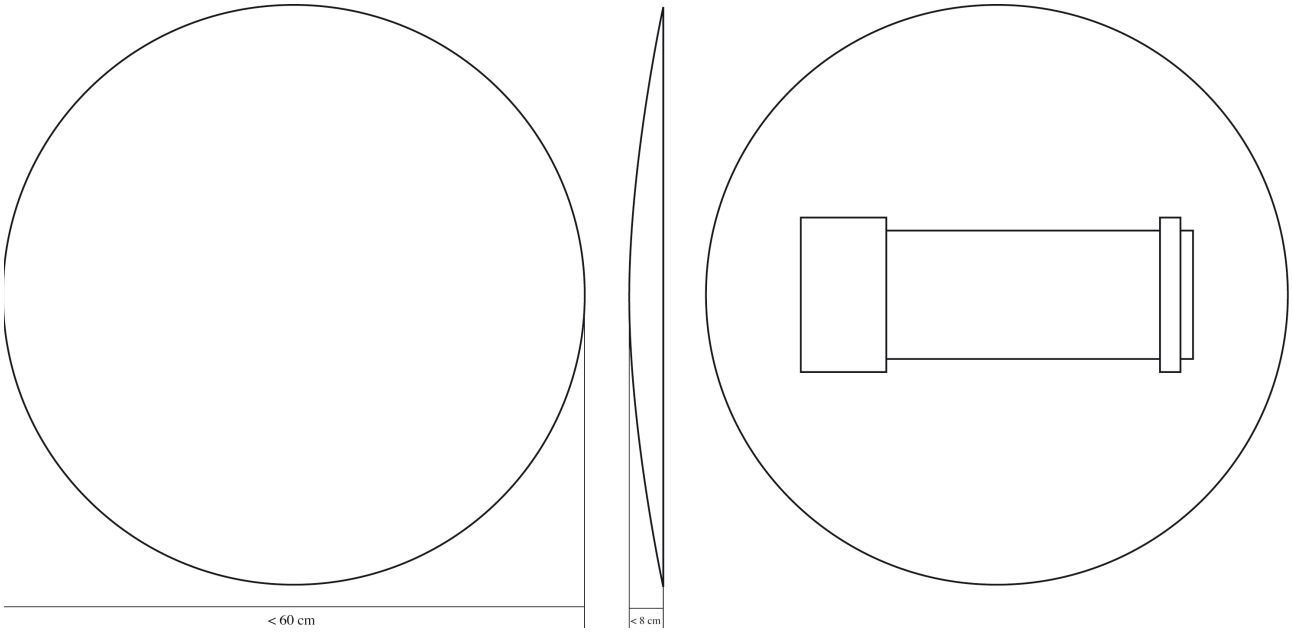
Il peso della Rotella pronta per l'uso dev'essere compreso tra 3000 e 3500 grammi.

La Rotella dev'essere di forma circolare e il suo diametro massimo è inferiore a 60 cm.

La convessità della Rotella, dovrà essere inferiore a 8 centimetri.

La Rotella deve passare attraverso una sagoma rettangolare di 60 x 8 cm per una lunghezza di 15 cm, con la base parallela all'asse della sagoma.

L'imbracciatura della Rotella deve prevedere obbligatoriamente una presa per la mano e una fascia di bloccaggio che si posizioni non oltre l'articolazione del gomito.



SCM.13

Cappa - La Cappa è usata esclusivamente per lo stile di Spada e Cappa, in abbinamento alla Spada Rinascimentale.

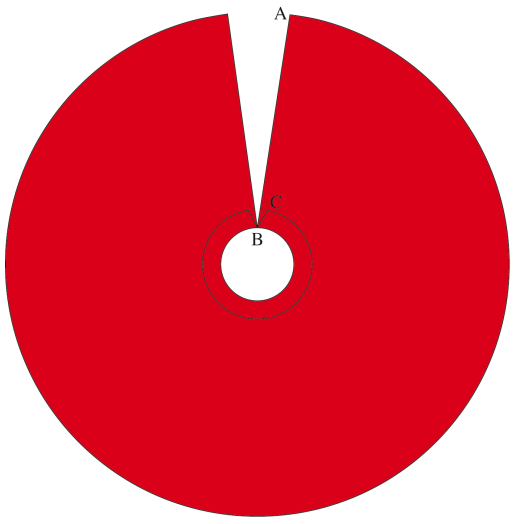
Il peso della Cappa pronta per l'uso sarà compreso tra 1000 e 1500 grammi.

Il tessuto utilizzato per confezionare la Cappa dovrà garantire una buona resistenza allo strappo e al taglio.

La Cappa dovrà essere di colore rosso vivo in ogni sua parte: nello stile di Spada & Cappa, i tiratori non potranno avere parti del loro abbigliamento di colore rosso.

La Cappa dev'essere a ruota intera e lunga al massimo 100 cm, misurati dalla cucitura del colletto alla circonferenza della ruota.

Il colletto dovrà essere alto da 10 a 15 cm.

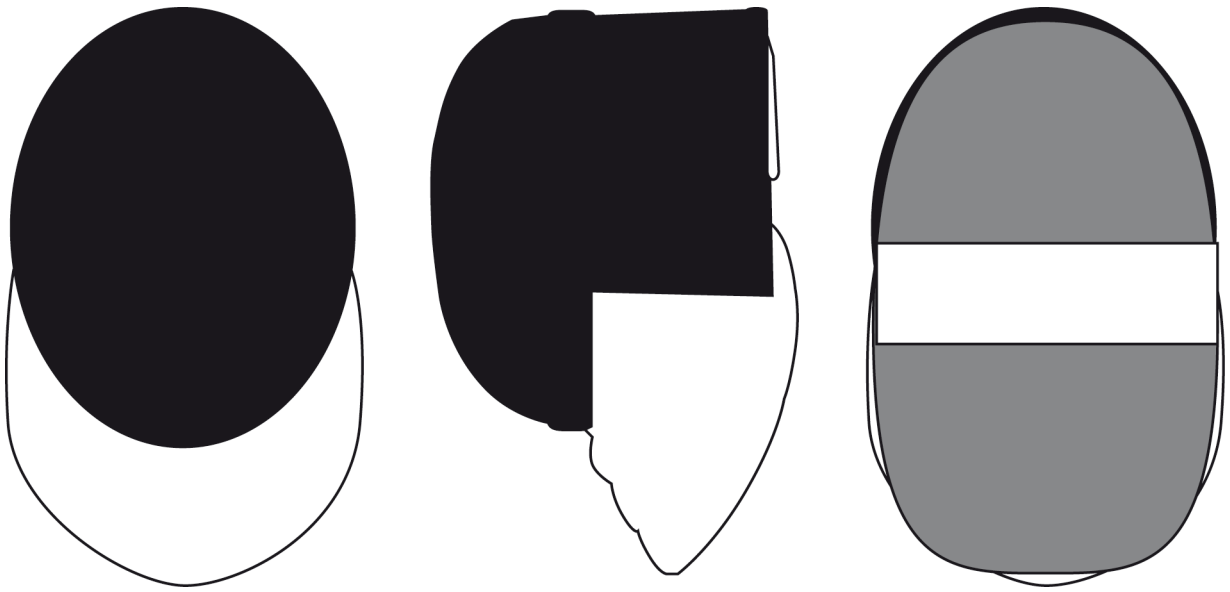


AB ≤ cm 100
cm15 ≥ BC ≥ cm10

SCM.14

Maschera - La maschera protettiva per testa e collo è la medesima utilizzata nelle competizioni internazionali a norme FIE-CE e deve presentarne il relativo marchio di omologazione; non è consentito l'uso della maschera con visiera trasparente.

La maschera dovrà essere corredata da una protezione posteriore in pelle imbottita o materiale analogo, che copra la nuca e il collo di almeno dieci centimetri oltre la linea del colletto della giubba, fissata sotto una fascia di bloccaggio.



La maschera potrà essere decorata a piacimento mediante pittura, a patto di non modificarne l'integrità strutturale e la conseguente omologazione; la decorazione non deve presentare elementi volgari, riferimenti offensivi o incitanti all'odio politico, razziale o religioso.

SCM.15

Giacca e casacca - La giacca è la medesima utilizzata nelle competizioni a norme FIE-CE, presentandone il relativo marchio, e dovrà essere indossata sopra la corazzetta 800Nw a norme FIE-CE.

Sopra la giacca potrà essere indossata una casacca aderente, con chiusura posteriore o senza chiusura, e allacciatura sotto il cavallo, in tessuto leggero, robusto e liscio, confezionata in modo da favorire lo scivolamento della punta.

La giacca e la casacca possono essere di qualunque colore salva la limitazione relativa all'uso della cappa; su di essa possono essere riportati lo stemma o il fregio o il nome scelti dal tiratore.

Lo stemma non deve presentare elementi volgari, riferimenti offensivi o incitanti all'odio politico, razziale o religioso.

SCM.16

Guanti - I guanti dovranno essere in pelle o altro materiale dalle analoghe caratteristiche, rinforzati sul dorso della mano, sul polso e sul manicotto e dovranno coprire non più di metà dell'avambraccio.

Ogni tiratore dovrà indossare i guanti su entrambe le mani.

SCM.17

Pantaloni - I pantaloni sono i medesimi utilizzati nelle competizioni a norme FIE, presentandone il relativo marchio FIE-CE,

Essi dovranno coprire l'intera gamba fino alla caviglia.

Qualora i pantaloni omologati FIE-CE non fossero lunghi fino alla caviglia, sopra di essi dovranno essere indossati ulteriori pantaloni in tessuto leggero, robusto e liscio, confezionati in modo da favorire lo scivolamento della punta e lunghi fino alla caviglia.

I pantaloni potranno essere di qualunque colore, salva la limitazione relativa alla cappa.

SCM.18

Calzature - Le calzature dovranno obbligatoriamente avere la suola in materiale antiscivolo.

Nel caso in cui fossero indossati stivali, essi potranno coprire i pantaloni; in tal caso, l'uso dei pantaloni fino alla caviglia non sarà obbligatorio.

SCM.19

Protezioni ulteriori - Ai tiratori è consentito l'uso di ginocchiere e gomitiere non rigide, di spessore massimo di 1 cm.

È consentito inoltre l'uso di t-shirt rinforzate, con inserti protettivi non rigidi di spessore massimo di 1 cm, indossabili sotto l'abbigliamento.

È proibito l'uso di qualunque protezione per il corpo realizzata in materiale rigido o semi-rigido (plastica, policarbonato, gomma dura ecc.), tranne che per i guanti, la conchiglia paragenitali (per i tiratori) e il paraseno (per le tiratrici).

In particolare è vietato indossare alcunché sopra la giacca della divisa e sopra il cavallo dei pantaloni (che riparano le parti vitali da proteggere secondo la commissione medica della FIE), a parte la casacca e i pantaloni lunghi.

È inoltre comunque obbligatorio per tutti i tiratori l'uso della conchiglia paragenitali e per le tiratrici il corpetto paraseno.

SCM.20

Marchi di omologazione - I marchi di omologazione sono i seguenti:

Marchio di Conformità Europea dell'Unione Europea (UE)

Marchio di omologazione della Federation Internationale d'Escrime (FIE)

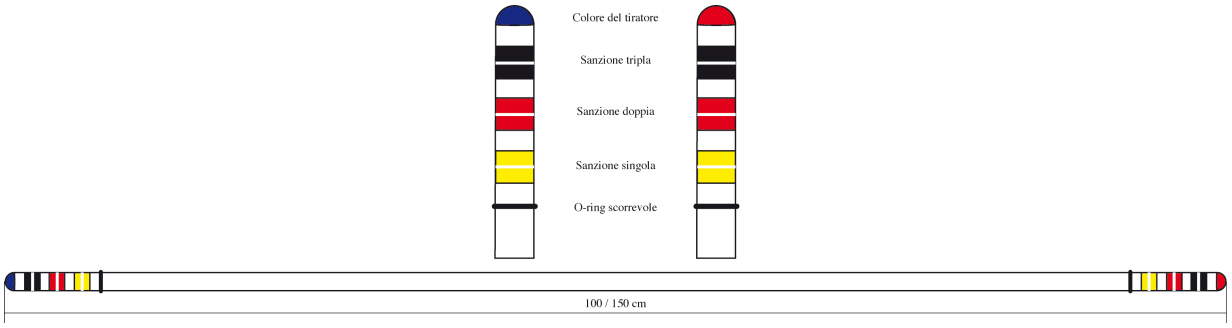
Il marchio della Commissione SEMI (Segnalazione Elettrica Materiali Impianti) della Federazione Italiana Scherma potrà essere rilasciato ai produttori di materiali certificati e potrà essere apposto nelle modalità seguenti:

a) lame e armi: marchio di 20 x 8 mm, riportante l'anno di fabbricazione e il nome del produttore;

b) tessuti: marchio di 50 x 50 mm, riportante l'anno di fabbricazione e il nome del produttore.

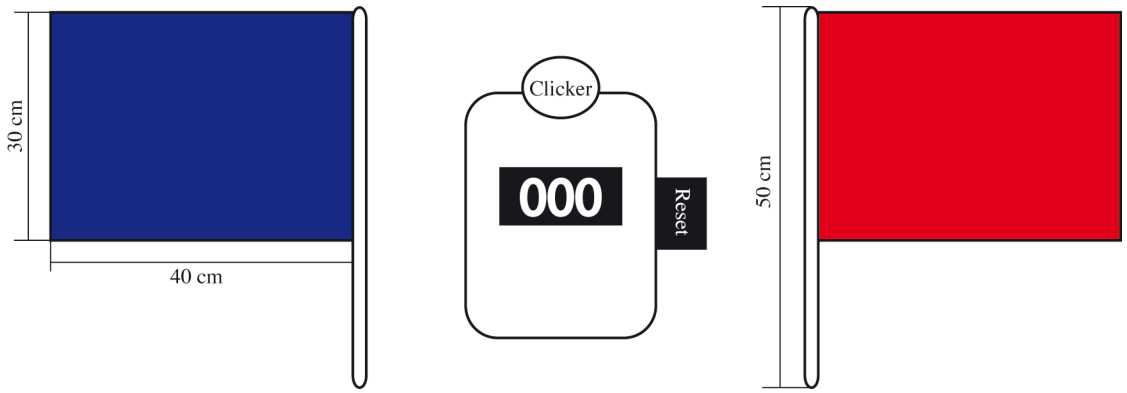
SCM.21

Equipaggiamento dei Giudici - Il Giudice Mastro è equipaggiato con un bastone di legno, lungo dai 100 ai 150 cm, dotato alle estremità di un sistema di conteggio delle sanzioni, e di un timer count-down.



Ciascuno dei Giudici di Linea è dotato di un conta-punti meccanico e di una bandiera.

Le bandiere dei Giudici di Linea sono blu o rosse e identificano a due a due i tiratori contendenti; le bandiere sono costituite da un'asta di 50 cm e da rettangoli di tela di 30 x 40 cm.



SCM.22

Sistema di arbitraggio sincronizzato - Il sistema di arbitraggio sincronizzato prevede l'utilizzo di una rete wireless e di cinque computer palmari con tecnologia touch-screen, uno per il Giudice Mastro, che fungerà da server, e quattro client per i Giudici di Linea.

L'applicazione gestionale utilizzata per sincronizzare gli apparecchi dovrà essere omologata dalla commissione SEMI-FIS.

Tale applicazione dovrà prevedere obbligatoriamente:

a) un programma per il Giudice Mastro, dotato di:
   - un cronometro count-down, che possa bloccare il conteggio dei client a cronometro fermo;
   - una funzione di raccolta e di calcolo della media dei punteggi ricevuti dai client dei Giudici di Linea omologhi;

b) un programma per i Giudici di Linea, dotato di:
   - tre pulsanti differenziati per i colpi da uno, da due e da tre punti,
   - una funzione di riarmo (reset) del conteggio, con segnalazione sonora, che dev'essere variabile da 500 a 800 millisecondi,
   - una funzione di bloccaggio del cronometro del Giudice Mastro, una volta raggiunti i 15 punti da entrambi i Giudici di Linea omologhi.