

NORME GENERALI PER LE GARE DI SCHERMA RINASCIMENTALE

1. La Scherma Rinascimentale comprende i seguenti Stili:

- a) Spada sola
- b) Spada & brocchiere
- c) Spada & rotella
- d) Spada & pugnale
- e) Spada & cappa

2. Il terreno di combattimento consiste in un'area pianeggiante di forma circolare, di 12 metri di diametro, oppure ottagonale, calcolata in base all'ottagono inscritto nel cerchio. L'area potrà anche essere delimitata da corde o da uno steccato, di altezza non inferiore a 120 centimetri e non superiore a 150 dal terreno di gioco e fissata a dei pilieri posti in corrispondenza degli angoli dell'ottagono.

3. Il combattimento si svolge senza interruzione in riprese da tre minuti primi, dette Assalti. Tutta la superficie corporea del tiratore è considerata bersaglio valido.

4. Il giudizio del combattimento è affidato a tre arbitri, di cui uno, sorteggiato a caso, svolgerà la funzione di Giudice Mastro mentre i rimanenti due avranno il ruolo di Giudici di Linea: essi seguiranno l'incontro dall'esterno del terreno, per giudicare e conteggiare le botte subite.

5. Il Giudice Mastro:

- a) dà il via e interrompe il combattimento;
- b) infligge le ammonizioni;
- c) controlla la conformità dei materiali e delle attrezzature dei tiratori.

6. I Giudici di Linea:

- a) contano i colpi ricevuti dal tiratore di loro competenza e segnalano il raggiungimento dei 15 colpi subiti;
- b) confermano le ammonizioni su richiesta del Giudice Mastro.

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

7. Il Giudice Mastro deve far partire il cronometro ad ogni comando "A Voi!" e fermarlo ad ogni comando "Alt!". Dovrà inoltre segnalare con apposito segnale sonoro lo scadere del tempo di ogni Assalto e il raggiunto limite dei 15 colpi conteggiati da entrambi i Giudici di Linea attribuiti a uno schermitore.

8. Ogni tiratore dovrà obbligatoriamente presentarsi sul terreno di combattimento correttamente abbigliato ed equipaggiato di almeno due spade e, se del caso, di due esemplari per arma ausiliaria. Subito prima del saluto iniziale, il Giudice Mastro deve controllare la conformità delle attrezzature dei tiratori, in particolare le armi, le maschere, i corpetti protettivi e le conchiglie.

9. Prima dell'inizio del combattimento ciascuno dei due contendenti si presenterà a capo scoperto, armato, e saluterà i Giudici e il proprio avversario. Dopo il saluto, i tiratori raggiungeranno i rispettivi angoli, calzeranno la maschera, quindi prenderanno posizione per iniziare l'assalto.
 - a) La sequenza del saluto è libera, ma dev'essere eseguita in modo conveniente e deve esprimere il rispetto e la cortesia nei confronti dei Giudici. La non corretta o approssimata esecuzione del saluto comporterà la sanzione di una ammonizione.
10. Dopo che i tiratori avranno preso posizione sulle linee di messa in guardia, segnate nella zona centrale del terreno a due metri di distanza l'una dall'altra, il Giudice Mastro darà il via all'assalto con il comando "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.
11. 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.
12. I colpi di punta e di taglio sono botta valida in ogni parte del corpo se tirati con decisione e nettamente.

I colpi dovranno essere portati senza brutalità o violenza intenzionale.

I tagli agli arti e al busto valgono un punto, ai fini dell'attribuzione dell'Assalto.

I tagli e le punte alla testa valgono tre punti.

Le punte agli arti valgono un punto.

Le punte al busto valgono tre punti.

La delimitazione delle aree corporee è la seguente:

 - a) la testa, cioè maschera e gorgiera;
 - b) il busto, delimitato dalla linea degli'inguini, dall'attaccatura degli omeri e dalla linea della gorgiera;
 - c) gli arti superiori e inferiori.
13. I Giudici di Linea, dotati di una piccola bandiera, 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. Appena il Giudice Mastro vedrà sollevate le due bandiere del medesimo colore, dovrà subito bloccare il cronometro, azionare il segnale sonoro di fine Assalto e dare immediatamente l'"Alt!"; verificati i punteggi, dovrà quindi attribuire la vittoria al tiratore opposto a quello controllato dai Giudici di Linea con la bandiera alzata.
14. Le percussioni sia di piede che di mano sono proibite.

Sono proibite testate, gomitate e ginocchiate;

Sono proibiti i colpi tirati con la coccia, i bracci di guardia e di parata, la guardia laterale o il pomolo,

come anche quelli tirati con lo scudo.

Sono proibite le proiezioni a terra e le chiavi articolari di rottura e slogatura.
15. Le prese, da sole, non danno luogo a botta valida, ma dovranno essere seguite da un taglio o punta; il Giudice Mastro sarà obbligato ad interrompere l'Assalto, in caso di palese e continuata inferiorità.

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.

È proibito afferrare a pugno chiuso con la mano non armata la lama dell'avversario o avvolgerla con il braccio, ma è invece permesso defletterla o spingerla via, toccandola solo in corrispondenza del piatto.

È proibito afferrare la maschera dell'avversario in ogni sua parte.

16. È proibito lanciare ogni tipo di arma, sia difensiva che offensiva, salvo il lancio della cappa, che è consentito.

Qualora la cappa lanciata cadesse a terra senza imbrigliare il tiratore avversario, il Giudice Mastro darà l'"Alt!" alla fine dell'azione e rimetterà in guardia i tiratori, ma quello che ha effettuato il lancio dovrà continuare l'Assalto privo di cappa.

Qualora la cappa lanciata avvolgesse la testa del tiratore avversario, sarà concesso attaccarlo, ma il Giudice Mastro sarà obbligato ad interrompere l'Assalto, in caso di palese e continuata inferiorità.

17. In caso di disarmo, 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 un'ammonizione eventualmente già ricevuta.

18. Qualora un tiratore commettesse un fallo sanzionabile, il Giudice Mastro arresterà il combattimento e, rivoltosi al tiratore falloso, annuncerà, a seconda della gravità dell'infrazione, l'ammonizione singola, doppia o tripla. Nel caso in cui fossero inflitte ad un tiratore tre ammonizioni, per uno o per somma di infrazioni, si avrà automaticamente la sconfitta del tiratore stesso.

19. L'uscita dal terreno, che potrà avvenire con il semplice superamento del perimetro del terreno, con la caduta o con lo scavalco della barriera, con almeno un piede intero o metà del corpo, sarà sanzionata con una doppia ammonizione. Nel caso di uscita doppia simultanea entrambi i tiratori saranno sanzionati.

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

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 sanzionato con un'ammonizione.

21. Nel momento in cui il GM annuncerà la fine del combattimento i tiratori si toglieranno la maschera, quindi, armati, riprenderanno posto nelle posizioni iniziali e ripeteranno il saluto; il GM indicherà il vincitore e i due si stringeranno la mano destra. 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 comporterà la sanzione di un'ammonizione e quindi l'eventuale modifica dell'esito finale dell'incontro.

22. E' punito con un'ammonizione:

- 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 che si sottrae al combattimento e che dimostra scarsa combattività, assumendo un atteggiamento eccessivamente difensivo;
- e) il tiratore con attrezzature incomplete o non conformi, alle quali dovrà provvedere entro cinque minuti primi;
- f) il tiratore che raddrizza la lama sul terreno;
- g) il tiratore che, durante l'Assalto, esce dal terreno, prima dell'"A Voi!" o dopo l'"Alt!", senza autorizzazione del GM;
- h) il tiratore che chiedesse l'"Alt!" senza giustificato motivo.

E' punito con due ammonizioni:

- a) il tiratore che protesta maleducatamente o arrogantemente contro le decisioni arbitrali;
- b) il tiratore che tira un colpo proibito;
- c) il tiratore che esce dal terreno durante l'Assalto, dopo l'"A Voi!" e prima dell'"Alt!";
- d) il tiratore con attrezzature non conformi, che non si sia riattrezzato in tempo;
- e) il tiratore che simula un infortunio in seguito ad un colpo proibito dell'avversario. E' punito con tre ammonizioni, 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 tira un colpo proibito, tale da impedire all'avversario la prosecuzione del combattimento;
- c) il tiratore che causa o partecipa ad una rissa sul terreno, a meno di essere intervenuto per pacificare lo scontro;
- d) il tiratore che ha illecitamente modificato le attrezzature o contraffatto i marchi di omologazione; e) il tiratore che ha combinato l'esito dell'incontro;

23. I materiali utilizzati nella StoriCombat sono di due categorie: con obbligo di marchio e senza obbligo di marchio. I materiali con obbligo di marchio dovranno essere corredati del marchio FIE o dal punzone di un produttore certificato dai laboratori tecnici della Federazione Italiana Scherma.

24. Per la presente competizione sono ammesse in deroga i seguenti modelli di lama:

- a) Deltin, sezione a losanga
- b) Hanweii sezione a losanga
- c) Se si è dotati di una lama non presente nell'elenco precedente, l'ammissibilità alla gara sarà determinata dagli arbitri in relazione alla flessibilità dell'arma per le punte ed i tagli.

25. Il brocciare sarà realizzato in lamiera d'acciaio di spessore 15/10 di mm e avrà un diametro non superiore a 30 centimetri; il peso complessivo dell'arma dev'essere non inferiore a 300 e non superiore a 600 grammi. La cupola del brocciare, a forma di semisfera, dovrà avere un'estrusione inferiore a 10 centimetri. I bordi del brocciare dovranno essere piegati e ribattuti verso l'interno. Il brocciare non dovrà presentare nessuno spigolo o bordo tagliente e nessuna parte appuntita o acuminata, o ancora parti in rilievo tali da bloccare la lama.

26. La rotella sarà realizzata in lamiera d'acciaio di spessore 15/10 di mm e avrà un diametro non superiore a 60 centimetri; il peso complessivo dell'arma dev'essere non inferiore a 1500 e non

superiore a 3000 grammi. La convessità della rotella, dovrà essere inferiore a 5 centimetri. I bordi della rotella 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.

27. La cappa dovrà essere confezionata in tessuto antitaglio e il suo peso sarà compreso tra 1000 e 2000 grammi.
28. La maschera protettiva per testa e collo è la medesima utilizzata nelle competizioni internazionali a norme FIE e deve presentarne il relativo marchio di omologazione; non è consentito l'uso della maschera con visiera trasparente. È incoraggiata la presenza di 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.
29. La giubba deve avere le stesse caratteristiche delle giubbe a norme FIE e presentarne il relativo marchio, oltre ad essere imbottita con almeno 6 strati di cotone o indossata sopra un corpetto protettivo dalle analoghe o superiori caratteristiche di assorbimento degli urti. Dovrà avere rinforzi alle parti frontali e laterali del busto, dalle clavicole all'addome. La giubba deve essere principalmente di colore bianco. Per la presente competizione sono ammessi in deroga i principali modelli di giubba pesante da scherma prodotti da Negrini, Eurofencing, Allstar e dagli altri principali produttori; se si è dotati di una giubba non presente nell'elenco precedente, l'ammissibilità alla gara sarà determinata dagli arbitri in relazione alla capacità protettiva.
30. I guanti dovranno essere in pelle o altro materiale dalle analoghe caratteristiche, rinforzato sul dorso della mano, sul polso e sul manicotto. Ogni tiratore dovrà indossare i guanti su entrambe le mani.
31. I pantaloni dovranno essere confezionati in tessuto a norme FIE, essere ben aderenti alle gambe e coprirle almeno fino alle ginocchia. Dovranno essere rinforzati nelle zone laterali delle gambe e frontalmente nella zona del ginocchio. Per la presente competizione sono ammessi in deroga pantaloni robusti, di tessuto antitaglio, meglio se corredati da buone ginocchiere protettive; l'ammissibilità dei pantaloni alla gara sarà determinata dagli arbitri in relazione alla capacità protettiva.
32. È consigliato l'uso di buone ginocchiere e gomitiere protettive.
33. Le scarpe dovranno obbligatoriamente avere la suola in gomma o in altro materiale dalle analoghe caratteristiche.
34. Ai tiratori è consentito l'uso di ogni altro tipo di protezione personale a patto che questa non risulti potenzialmente pericolosa nell'utilizzo delle armi. È comunque obbligatorio per tutti i tiratori l'uso della conchiglia paragenitali e per le tiratrici il corpetto paraseno.
35. Se si è dotati di una lama o altro equipaggiamento con caratteristiche non presenti nell'elenco precedente, l'ammissione alla gara sarà determinata dagli arbitri precedentemente all'inizio del torneo.