

NORME GENERALI PER LE GARE DI SCHERMA STORICA

Art. 1

Sicurezza - Gli schermatori 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 gli schermatori dovranno, all'atto di iscrizione a qualunque gara, presentare prova di tesseramento ad una società di scherma o, in mancanza e salva l'approvazione degli organizzatori, di assicurazione personale e di certificato medico per l'attività sportiva agonistica.

Art. 2

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.

Art. 3

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 allenatore per tiratore o squadra, i Giudici, il personale di servizio, il personale medico e gli organizzatori.

Art. 4

Giudici - L'arbitraggio delle gare è demandato a Giudici.

Art. 5

Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento - L'Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento è formato da 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.

Art. 6

Direzione di Gara - La Direzione di Gara è formata da tre Direttori di Gara con le medesime caratteristiche dei Giudici, che non parteciperanno all'arbitraggio.

Art. 7

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).

Art. 8

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.

Art. 9

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

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

Art. 10

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 schermatori, 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!”

Art. 11

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 Federation Internationale d'Escrime.

SCHERMA STORICA DA COMBATTIMENTO

Art. 12

1. La competizione di Scherma Storica da Combattimento 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. La Scherma Storica da Combattimento deve essere praticata in ogni caso utilizzando adeguate protezioni e armi di sicurezza a norma della seguente normativa.
2. Le competizioni sono caratterizzate da quattro categorie di contesto temporale, definite Epoche
 - a) Medievale (1200-1500)
 - b) Moderna Rinascimentale (1501-1650)
 - c) Moderna Barocca (1651-1800)
 - d) Moderna Classica (1801-1930)

SCHERMA STORICA DA COMBATTIMENTO BAROCCA

Art. 13

1. La Scherma Storica da Combattimento Barocca comprende i seguenti Stile:

- a) Spada sola
- b) Spada & pugnale
- c) Spada & cappa

Di seguito si daranno le indicazioni solo per lo stile di spada sola.

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 un'unica ripresa da cinque minuti primi (o tre minuti nel caso di combattimenti di girone preliminare), detta Assalto. Obiettivo di ogni schermitore sarà di aggiudicarsi la vittoria dell'Assalto tirando tre botte valide (o una botta valida nel caso di combattimenti di girone preliminare). Per i bersagli validi dei colpi di punta e di taglio, vedi art.13 punto 12.
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 quattro avranno il ruolo di Giudici di Linea: essi seguiranno l'incontro dall'esterno controllando un tiratore ciascuno, per giudicare e conteggiare le botte subite. Dovrà inoltre essere presente un addetto al cronometro, preferibilmente iscritto alla FICr.
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 3 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 3 colpi conteggiati dal Giudice di Linea attribuito 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. Qualora non fosse dotato delle armi sostitutive, sarà comunque ammesso alla competizione ma in caso di rottura dell'arma non potrà sostituirla e sarà, dunque, squalificato. 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, il Giudice Mastro assegnerà agli schermidori il colore rosso o verde, i tiratori raggiungeranno, poi, 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 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 sono validi se portati ai bersagli dalla giuntura dell'osso femorale col ginocchio in su. I colpi di punta sono botta valida se tirati con decisione e nettamente.
I colpi di taglio sono validi se portati alla testa, cioè maschera e gorgiera, e agli avambracci (gomito escluso) e alle mani. Il taglio deve essere effettuato col nodo del gomito o della spalla. Tagli effettuati col nodo del polso non saranno considerati validi. Per essere considerati validi, i tagli dovranno comunque essere portati in modo tale che colpiscano il bersaglio con la seconda metà della lama (medio-debole e debole). Ai fini dell'attribuzione del punteggio i colpi di punta e taglio a bersaglio valido sono tra essi equipollenti, ad ogni colpo valido è assegnato un punto.
13. All'inizio dell'assalto ai due schermidori saranno assegnati i colori rosso o verde, ad ogni botta ricevuta da uno schermidore, l'arbitro che lo osserva dovrà alzare il braccio e dire ad alta voce il colore ed il numero totale di botte ricevute dallo schermidore.
14. I Giudici di Linea, dotati di una piccola bandiera, ad ogni botta ricevuta dallo schermidore che osservano, dovranno alzare la bandierina in aria e dire ad alta voce il colore dello schermidore ed il numero totale di botte ricevute dallo schermidore. Appena il Giudice Mastro vedrà una bandiera alzarsi e sentirà aggiudicare la terza botta, dovrà subito bloccare il cronometro e azionare il segnale sonoro di fine Assalto, e il Giudice Mastro dovrà immediatamente dare l'"Alt!" e, verificati i punteggi, attribuire la vittoria al tiratore opposto a quello controllato dal Giudice di Linea con la bandiera alzata. In caso di parità alla fine di un Assalto, sarà giocato un Assalto supplementare da un minuto, con priorità sorteggiata, per l'attribuzione della vittoria in caso di ulteriore parità.
15. Le percussioni sia di piede che di mano sono proibite. Sono proibite testate, gomitate e ginocchiate. Sono proibiti i colpi tirati con la cocchia, 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. Sono proibite le prese.
16. 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.
17. Colui che tira un colpo a segno e si ritira, può essere colpito solo in nel tempo schermistico immediatamente successivo al colpo; se l'avversario non riesce a colpirlo in questo tempo deve lasciarlo uscire di misura prima di poterlo attaccare. Se l'avversario colpisce in un tempo successivo, senza aver permesso l'uscita di misura, il suo colpo non viene conteggiato.

18. I colpi in tempi schermistici consecutivi in raddoppio (per esempio, in rimessa), ovvero eseguiti senza passare per la posizione di guardia, sono validi fino alle due botte consecutive e non oltre, a patto che siano portati su due linee diverse; è proibito invece portare tre o più colpi successivi.
19. In caso di colpo simultaneo (ovvero nello stesso tempo schermistico) sarà dato l'Alt. Il colpo sarà annullato ed entrambi gli schermidori ammoniti.
20. In caso il colpo simultaneo (nello stesso tempo schermistico) si verifichi tra l'esecuzione di una risposta e di un raddoppio, il colpo di chi effettua il raddoppio sarà annullato e lo schermidore ammonito. L'altro schermidore non sarà ammonito ed è la sua risposta convalidata
21. In caso di colpo simultaneo (nello stesso tempo schermistico), di cui uno fuori bersaglio, quello a bersaglio sarà ritenuto valido, nessuno dei due schermidori sarà ammonito.
22. In qualunque caso, qualora si verifichi un colpo doppio in cui si manifesti un palese tentativo di "tirare sul tirare" da parte di uno dei due contendenti, in palese intenzione di ignorare l'attitudine di "colpire senza essere colpito", egli subirà una doppia ammonizione ed il suo colpo annullato. L'altro schermidore non sarà ammonito ed il suo colpo convalidato.
23. È proibito impugnare la spada a due mani o cambiare la mano armata durante l'azione;
24. È proibito lanciare ogni tipo di arma, sia difensiva che offensiva.
25. 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, il colpo può essere tirato solo nel tempo schermistico immediatamente successivo al disarmo.
 - b) la concessione palese del disarmante all'avversario di recuperare l'arma, nel qual caso al disarmante sarà cancellata un'ammonizione eventualmente già ricevuta.
26. 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.
27. 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.
28. 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.

29. Al termine dell'Assalto, il Giudice Mastro annuncerà la fine del combattimento; allora i tiratori si toglieranno la maschera, quindi, armati, riprenderanno posto nelle posizioni iniziali e ripeteranno il saluto; il Giudice Mastro 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.

30. 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 Giudice Mastro;
- h) il tiratore che chiedesse l'"Alt!" senza giustificato motivo.
- i) il tiratore che tira un colpo doppio involontariamente.

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.
- j) il tiratore che tira un colpo doppio volontariamente.

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 Giudice Mastro che ha combinato l'esito dell'incontro;

31. I materiali utilizzati nella Scherma Storica da Combattimento 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.

32. La spada utilizzata nella Scherma Storica da Combattimento Barocca presenta le seguenti caratteristiche tecniche:

- a) lama in acciaio armonico temprato, con obbligo di marchio, dalle caratteristiche specificate nel seguente schema:
- b) La lama dev'essere in acciaio armonico di composizione chimica e trattamento termico previsto dalle tabelle FIE per gli acciai non maraging e deve resistere alla medesima prova di flessione ripetuta effettuata per le lame da fioretto a norme FIE, superando il numero minimo di 7000 cicli.
- c) Per la presente competizione sono ammesse in deroga i seguenti modelli di lama:
- Del Tin, sezione triangolare
 - Triplette modello "Musketeer", sezione triangolare
- d) 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.
- e) coccia : a tazza, a piattino o a doppia valva, in metallo, di diametro maggiore compreso tra 8 e 13 cm, con foro centrale, sagomato per l'inserimento del ricasso o del falso ricasso;
- f) elsa ricavata da un tondino da 6 a 8mm, con bracci di guardia e parata smussati che fuoriescano dalla coccia di non più di 5 cm per parte;
- g) arco di parata in tondino da 8mm il cui arco non superi la lunghezza del braccio di guardia, saldata sulla crociera.
- h) Impugnatura liscia di lunghezza massima 14 cm (escluso il ricasso ed il pomolo).
- i) la punta non dovrà essere acuminata, ad essa dovrà essere saldamente fissato un bottone conico del diametro compreso tra 1 e 2 cm.
- ì
33. È proibito servirsi di ogni genere di riproduzioni di armi bianche, pur se prive di affilatura o punta acuminata, per il combattimento libero non preordinato.
34. La lunghezza della lama dal tallone (uscita dalla coccia) all'estremità dev'essere non superiore a 100 centimetri e non inferiore a 75 cm.
35. I limiti minimi e massimi al peso complessivo dell'arma sono dati in funzione della sua lunghezza secondo la seguente tabella:

Lunghezza Lama	Peso minimo complessivo	Peso massimo complessivo
75-84 cm	550	700
85-94 cm	650	850
95-100 cm	750	1000

36. 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.
37. 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.

38. 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.
39. 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.
40. È consigliato l'uso di buone ginocchiere e gomitiere protettive.
41. Le scarpe dovranno obbligatoriamente avere la suola in gomma o in altro materiale dalle analoghe caratteristiche.
42. 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.