

- NORME GENERALI PER LE COMPETIZIONI DI SCHERMA STORICA - specialità STRISCIA

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 devono, all'atto di iscrizione a qualunque gara, presentare prova di tesseramento ad una società di scherma da cui dipenda una regolare copertura anti-infortunistica; in mancanza di affiliazione e a giudizio degli organizzatori, lo schermatore può essere ammesso alla competizione se in possesso 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 di superficie pianeggiante, priva di asperità e non scivolosa, dal perimetro chiaramente delineato e visibile.

Nel caso di gare al chiuso l'altezza da terra del soffitto non può 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 un Direttore di Gara con le medesime caratteristiche dei Giudici, che può partecipare o meno 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 giudica in camera di consiglio entro un'ora dalla presentazione del ricorso, sentiti i ricorrenti e chiamati in causa i Giudici. In caso di accoglimento anche parziale del ricorso la cauzione è immediatamente restituita; in caso contrario, la cauzione è 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

Norma di richiamo - Per quanto non specificato nella presente normativa e per quanto applicabile, possono essere applicate in via analogica le norme generali dei Regolamenti della Lega Sport e Giochi Tradizionali UISP, dei Regolamenti FIS e della Federation Internationale d'Esclime.

Competizione di SCHERMA STORICA

Art. 12

1. La competizione di Scherma Storica 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. Le competizioni di Scherma Storica devono essere praticate utilizzando le adeguate protezioni e armi, secondo la presente normativa di sicurezza.

SCHERMA STORICA – categoria STRISCIA

Art. 13

La Scherma Storica – categoria Striscia comprende i seguenti Stile:

- a) Spada sola
- b) Spada & pugnale

Seguono le indicazioni per lo stile di *spada sola*.

1. Il terreno di combattimento consiste in un'area pianeggiante di forma circolare, di 12 metri di diametro, oppure calcolata in base al quadrato inscritto nel cerchio (circa 8,5 m./lato). L'area può 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 del campo..

Direzione dell'Assalto

2. 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 è di aggiudicarsi la vittoria dell'Assalto, secondo le modalità specificate all'art.13, sezione "Svolgimento dell'Assalto".

3. Il giudizio del combattimento è affidato a tre arbitri; il primo, sorteggiato a caso, svolge la funzione di Giudice Mastro; gli altri due ricoprono il ruolo di Giudici di Linea e collaboratori.

4. Il Giudice Mastro:

- a) dà il via al combattimento;
- b) interrompe il combattimento in seguito al colpo subito da uno dei contendenti;
- c) interrompe il combattimento in caso di *incontro* (doppio colpo contemporaneo);
- d) infligge le ammonizioni;

- e) controlla la conformità dei materiali e delle attrezzature dei tiratori;
- f) interrompe il combattimento per decretare la vittoria di uno dei contendenti;
- g) in caso di minacce all'incolumità dei tiratori interrompe il combattimento.

5. I Giudici di Linea:

- a) segnalano l'uscita dal perimetro da parte dei tiratori;
- b) confermano i colpi subiti o inferti dai contendenti su richiesta del Giudice Mastro.
- c) confermano le ammonizioni su richiesta del Giudice Mastro;
- d) in caso di minacce all'incolumità dei tiratori, interrompono il combattimento.

6. Il Giudice Mastro deve far partire il cronometro ad ogni comando "A Voi!" e fermarlo ad ogni comando "Alt!". Deve inoltre segnalare con apposito segnale sonoro lo scadere del tempo di ogni Assalto e il raggiunto limite dei 3 colpi conteggiati attribuito a uno schermitore.

Svolgimento dell'Assalto

7. Ogni tiratore deve presentarsi sul terreno di combattimento correttamente abbigliato (vedi art. 13, sezione "Equipaggiamenti e abbigliamento da gara") ed equipaggiato di almeno due spade e, se del caso, di due esemplari per arma ausiliaria. Qualora non sia dotato delle armi sostitutive, è comunque ammesso alla competizione ma in caso di rottura dell'arma non può sostituirla e viene, dunque, squalificato. Qualora sia possibile, l'organizzazione della gara può fornire coppie di spade e coppie di pugnali per i terreni di combattimento. Subito prima del saluto iniziale, il Giudice Mastro deve controllare la conformità delle attrezzature dei tiratori, in particolare le armi e tutti gli equipaggiamenti protettivi.
8. Prima dell'inizio del combattimento ciascuno dei due contendenti si presenta a capo scoperto, armato, e saluta i Giudici e il proprio avversario. Dopo il saluto, il Giudice Mastro invia i tiratori ai rispettivi angoli, per prendere posizione e 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.
9. Dopo che i tiratori hanno preso posizione sulle linee di messa in guardia, segnate nella zona centrale del terreno a due o tre metri di distanza l'una dall'altra, a seconda delle dimensioni complessive del terreno di combattimento, il Giudice Mastro dà il via all'assalto con il comando "Pronti? - A Voi!". I tiratori devono fermarsi ogniqualvolta il Giudice Mastro ordina "Alt!", e mantenere la posizione in cui si trovavano al momento dell'interruzione.
10. 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.
11. È considerato bersaglio tutto il corpo. I tiratori sono dotati di tre punti a testa per la durata dell'Assalto, da cui sono sottratti i punti a seconda del numero e della tipologia dei colpi subiti; arrivato a zero punti, il contendente perde l'incontro.

I colpi di punta sono considerati botta valida se tirati con decisione e nettamente, con leggera flessione della lama derivante dal contatto della punta sul bersaglio.

I colpi di taglio sono validi se portati con decisione e nettamente, con nodo di polso, gomito o spalla; per essere considerati validi, i tagli devono essere colpire il bersaglio con la seconda metà della lama (medio-debole e debole).

Ai fini dell'attribuzione del punteggio, ai colpi validi alla testa e al tronco sono assegnati tre punti; al braccio armato, due punti; al braccio disarmato e alle gambe, un punto.

12. Sono proibite le percussioni, portate con la mano o con il piede. 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. Sono proibite le proiezioni a terra e le chiavi articolari di rottura e slogatura. È proibito afferrare a pugno chiuso con la mano non armata la lama dell'avversario o avvolgerla con il braccio; è proibito afferrare i forni menti della lama avversaria per ostacolare il movimento o per entrare in tecniche di "gioco stretto". È proibito afferrare la maschera o l'equipaggiamento protettivo dell'avversario in ogni sua parte.
13. Sono permesse le spinte sulla coccia della spada che non si configurino come percussioni e che quindi consistano in un contatto morbido; è permesso deflettere o spingere via la lama avversaria, toccandola solo in corrispondenza del piatto.
14. In caso di *incontro*, ovvero colpo doppio simultaneo (nello stesso tempo schermistico) il Giudice Mastro dà l'Alt e commina ai contendenti una serie di ammonizioni progressive, cumulabili solo nello stesso Assalto. Alla prima segnalazione di *incontro*, i contendenti ricevono la prima ammonizione formale; alla seconda, ricevono la seconda ammonizione formale; alla terza, entrambi i contendenti perdono l'Assalto.
15. Nel caso in cui ravvisi un tentativo di "tirare sul tirare" da parte di uno dei due contendenti, in palese intenzione di ignorare l'attitudine di "colpire senza essere colpito" e così cercare l'annullamento di una buona azione avversaria, il Giudice Mastro comminerà al tiratore una doppia ammonizione e l'altro schermidore non sarà sanzionato.
16. È proibito lanciare l'arma.
17. In caso di disarmo, il Giudice Mastro ordina l'"Alt!", e dichiara il disarmato sconfitto nell'Assalto.
18. Qualora un tiratore commetta un fallo sanzionabile, il Giudice Mastro arresta il combattimento e sanziona a seconda della gravità dell'infrazione con l'ammonizione singola, doppia o tripla. Il raggiungimento della terza ammonizione comporta la sconfitta del tiratore nell'Assalto.
19. L'uscita dal terreno, che può 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, è sanzionata con ammonizioni progressive; le prime due consistono in richiami formali, la terza comporta la sconfitta del tiratore nell'Assalto. Nel caso di uscita doppia simultanea entrambi i tiratori sono 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 trovi in difficoltà oggettive tali da necessitare l'interruzione del combattimento, può chiedere l'"Alt!" con le stesse modalità di cui sopra; qualora l'interruzione risulti pretestuosa il tiratore è sanzionato con un'ammonizione.
21. Al termine dell'Assalto, il Giudice Mastro annuncia la fine del combattimento; i tiratori quindi si tolgono la maschera, tornano alle linee di messa in guardia e ripetono il saluto; il Giudice Mastro indica il vincitore e i contendenti si stringono la mano destra.
22. I tiratori devono sempre mantenere un contegno dignitoso e cavalleresco, per tutta la durata dell'Assalto, pena la sanzione di un'ammonizione e quindi l'eventuale modifica dell'esito finale dell'incontro.

Ammonizioni

23. 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 rinunciatario;
 - e) il tiratore con attrezzature incomplete o non conformi, alle quali dovrà provvedere entro cinque minuti primi;
 - f) il tiratore che, durante l'Assalto, esce dal terreno, prima dell'"A Voi!" o dopo l'"Alt!", senza autorizzazione del Giudice Mastro;
 - g) il tiratore che chiedesse l'"Alt!" senza giustificato motivo.
 - h) 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.
- i) 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.

Materiali per le competizioni di Scherma Storica - categoria Striscia

24. I materiali utilizzati nella Scherma Storica - categoria Striscia 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.

Caratteristiche della spada

25. La spada utilizzata nella Scherma Storica - categoria Striscia presenta le seguenti caratteristiche tecniche:

- a) lama in acciaio armonico temprato, con obbligo di marchio, dalle caratteristiche specificate nel seguente schema: lama in acciaio armonico di composizione chimica e trattamento termico previsto dalle tabelle FIE per gli acciai non maraging, resistente alla medesima prova di flessione ripetuta effettuata per le lame da fioretto a norme FIE, superando il numero minimo di 7000 cicli.
- b) per la presente competizione sono ammesse in deroga i seguenti modelli di lama:
 - Del Tin, sezione triangolare;
 - Del Tin, sezione a losanga;
 - Triplette modello "Musketeer", sezione triangolare.
- 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, oltre che al peso e alle dimensioni complessive della spada.
- d) tipologia della 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;
- e) fornimenti (elsi) ricavati da un tondo di metallo con sezione 6/8mm, con bracci di guardia e parata smussati che fuoriescano dalla coccia di non più di 5 cm per parte;
- f) arco di parata in tondino da 6/8mm il cui arco non superi la lunghezza del braccio di guardia, saldato sulla crociera.
- g) Impugnatura liscia di lunghezza massima 14 cm (escluso il ricasso ed il pomolo).
- h) la punta non dovrà essere acuminata, ad essa dovrà essere saldamente fissato un bottone conico del diametro compreso tra 8 e 20 mm.

26. La lunghezza della lama dal tallone (uscita dalla coccia) all'estremità dev'essere non superiore a 105 centimetri e non inferiore a 75 cm.

27. 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
95-105 cm	750	1100

Equipaggiamenti e abbigliamento da gara

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. Per le competizioni sono ammessi i principali modelli di "piastrone da maestro" con maniche lunghe, imbottito e ricoperto di uno strato di pelle, prodotti da Negrini, Eurofencing, Allstar e dagli altri principali produttori; se si è dotati di protezioni diverse (corpetti anti-sommossa, da hockey, da equitazione, altro...), l'ammissibilità alla gara sarà determinata dagli arbitri in relazione alla capacità protettiva degli equipaggiamenti, singoli e combinati.
30. I guanti devono essere in pelle o altro materiale dalle analoghe caratteristiche, rinforzato sul dorso della mano, sul polso e sul manicotto. Ogni tiratore deve indossare i guanti su entrambe le mani.
31. Sono ammessi pantaloni robusti, di tessuto antitaglio, sempre 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 devono 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.