

# **Regolamento Gara**

## Indice generale

1 Regolamento Atleti.....	4
Nomenclatura.....	4
Equipaggiamento .....	4
2 La gara .....	5
Gironi.....	5
Eliminatorie .....	5
Fasi finali.....	5
3 L'Incontro.....	6
Preparazione .....	6
Inizio dell'assalto .....	6
Interruzioni.....	6
Priorità.....	7
Conclusione dell'assalto .....	7
Spareggi.....	8
Conclusione dell'incontro .....	8
4 Il combattimento.....	10
5 Modifiche al regolamento per le singole discipline .....	12
Il combattimento – Spada Sola .....	12
Il combattimento -Spada & Pugnale .....	12
Il combattimento - Spada & Brocchiero e Spada & Rotella .....	13
Il combattimento – Spada a due mani .....	13
6 Personale.....	15
Ruoli e Staff .....	15
Ricorsi .....	15
7 Sanzioni disciplinari.....	16
Ammonizioni .....	16
Espulsioni .....	16

8 Buone norme.....	18
9 Regolamento Arbitri e Direzione di Gara .....	19
Ruoli .....	19
Chiamata dei contendenti.....	19
Disposizione del corpo arbitrale .....	19
Inizio dell'incontro.....	19
Interruzioni.....	20
Decisioni .....	20
Responsabilità .....	21
Ripresa dell'incontro .....	21
Spareggi.....	22
Termine dell'incontro o dell'assalto .....	22
Sanzioni .....	22
Incidente – infortunio .....	23
Tavolo tecnico.....	23
Direzione di gara .....	24

## **1** Regolamento Atleti

### **1.1** Nomenclatura

1. **Assalto**: si definisce assalto il singolo combattimento tra due atleti.
2. **Incontro**: si definisce incontro l'insieme di uno o più combattimenti tra due atleti atti a determinare il vincitore.
3. **Campo di gara**: si definisce campo di gara la parte del terreno destinata al combattimento.
4. **Terreno di gara**: si definisce terreno di gara lo spazio destinato allo svolgimento della gara, che comprende i campi di gara, lo spazio fra di essi e uno spazio di sicurezza attorno.
5. **Attrezzo**: si definisce attrezzo il/i simulacro/i utilizzato/i dai contendenti per affrontarsi.
6. **Interruzione**: si definisce interruzione qualsiasi evento che necessiti un'interruzione dello scontro per intervento arbitrale.
7. **Priorità**: si definisce priorità la proprietà appartenente all'atleta che esegua la prima azione valida dell'assalto senza subire punti e ne determina eventualmente la vittoria in caso di pareggio.
8. **Malparé**: un colpo che incontri l'attrezzo dell'avversario sulla sua traiettoria prima di colpire il bersaglio, indipendentemente dall'effettiva riduzione di efficacia del colpo.
9. **Distanza minima di messa in guardia**: è la distanza tra gli atleti per cui, protendendo a braccio teso i propri attrezzi più lunghi in avanti (solitamente la spada), le punte degli stessi si devono sfiorare.
10. **Presa**: si definisce presa l'azione con cui un atleta afferra la mano, il braccio, o la guardia di un attrezzo dell'avversario. In caso dubbio, il contatto con la guardia è il discriminante tra una presa e afferrare la lama.

### **1.2** Equipaggiamento

Vedere documento "Protocolli di Sicurezza".

## **2** La gara

Si definiscono tre tipi di incontro: girone, eliminatoria e fase finale.

### **2.1** Gironi

- a. Gli incontri dei gironi sono ad assalto singolo.
- b. Gli incontri dei gironi possono concludersi in parità.

### **2.2** Eliminatorie

- a. Gli incontri delle eliminatorie sono ad assalto singolo.
- b. Gli incontri delle eliminatorie **non** possono concludersi in parità.

### **2.3** Fasi finali

- a. La direzione di gara stabilisce quali eliminatorie rientrano nelle fasi finali (Es. solo le finali, anche le semifinali)

- b. Gli incontri delle fasi finali possono svolgersi in più assalti a discrezione della direzione di gara (Es. al meglio dei 3 assalti)
- c. Gli incontri delle fasi finali **non** possono concludersi in parità.

### **3**        L'Incontro

#### **3.1**       Preparazione

1. L'atleta si presenta sul terreno di gara quando viene chiamato
  - 1.1. Nel caso in cui i contendenti non si presentino, la chiamata è ripetuta dopo un minuto.
  - 1.2. Il contendente che non si presenta entro un minuto dalla seconda chiamata, è sconfitto a tavolino (1 punto subito, 0 punti segnati).
2. L'atleta si presenta sul terreno di gara con le protezioni indosso, facoltativamente la maschera ed i guanti.
3. L'atleta riceve l'attrezzo/gli attrezzi, se fornito/i dall'organizzazione di gara, la fascetta colorata, e segue le indicazioni degli arbitri.
4. L'atleta si posiziona col piede anteriore sulla linea di messa in guardia.
5. L'atleta che ha appena finito di combattere ha diritto a chiedere un minuto di pausa prima di essere chiamato per un nuovo assalto.

#### **3.2**       Inizio dell'assalto

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

#### **3.3**       Interruzioni

1. Un'interruzione viene segnalata dal comando "Alt!". Gli atleti sono tenuti a fermarsi immediatamente a seguito di tale comando.
2. Al comando "Alt" il cronometro viene fermato.
3. Si verifica un'interruzione contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:
  - 3.1. Possibile *Azione valida* a segno
  - 3.2. Azione che comporta una possibile sanzione tecnica
  - 3.3. Azione che comporta una possibile sanzione disciplinare
  - 3.4. Pericolo per la sicurezza di un atleta (Es. perdita di protezioni)
  - 3.5. Trauma di uno dei due tiratori

3.6. Corpo a corpo. Un corpo a corpo si verifica quando i due atleti entrano in contatto.  
L'interruzione per corpo a corpo avviene dopo tre secondi di corpo a corpo.

4. Tutto ciò che avviene dopo il comando "alt" non è valido.
5. Nel caso di *azione valida* a segno da parte di un tiratore viene considerata valida anche l'eventuale risposta data nel tempo schermistico successivo, ovvero nel tempo necessario all'atleta colpito per rispondere, quantificato con un passo e un'azione nello stesso tempo schermistico anche se questa viene data dopo l'"alt" (unica eccezione al punto precedente).
6. Tutte le azioni valide eseguite prima dell'interruzione restano valide. (*Esempio: in caso di colpo efficace ridoppiato, entrambi i colpi sono validi e danno entrambi luogo a punteggio*)
7. Dopo un'interruzione il giudice ricostruisce l'azione e eventualmente ne annuncia l'esito, che può essere:
  - 7.1. Colpo, con eventuale attribuzione di punteggio e priorità
  - 7.2. Sanzione tecnica
  - 7.3. Sanzione disciplinare
  - 7.4. Nulla di fatto
8. Risolta l'interruzione il giudice fa riposizionare gli atleti sulle linee di messa in guardia a meno di una sanzione tecnica per uscita di campo nel qual caso il giudice riposiziona l'atleta che è uscito con un piede dentro e un piede fuori dal campo, e il suo avversario *a distanza minima di messa in guardia*.
9. Il combattimento riprende dal punto 3.2 3

### 3.4 Priorità

1. La priorità viene assegnata solo una volta per assalto.
2. La priorità viene assegnata all'atleta che porta a termine la prima azione valida dell'assalto senza subire punti.
3. La priorità si azzerà al termine dell'assalto.

### 3.5 Conclusione dell'assalto

1. L'assalto si considera concluso al verificarsi di almeno una delle seguenti condizioni:
  - 1.1. Quando almeno un atleta raggiunge un punteggio uguale o superiore a 3.
  - 1.2. Quando termina il tempo a disposizione, a discrezione della direzione di gara.
  - 1.3. Squalifica.
  - 1.4. Impossibilità a proseguire l'incontro o abbandono di un atleta.
2. Se la conclusione dell'assalto coincide con la conclusione dell'incontro, vedere il capitolo **3.7 - Conclusione dell'incontro**.
3. Se la conclusione dell'assalto non coincide con la conclusione dell'incontro, l'arbitro declama "assalto" e si comincia l'assalto successivo, dopo almeno un minuto di pausa. Vedere il capitolo **3.1 – 4 - Preparazione**.

4. Se l'assalto non può finire in parità, ma non emerge un vincitore a conclusione dell'assalto, vedere il capitolo **3.6 - Spareggi**.

### **3.6**        Spareggi

1. In caso di parità negli assalti della fase ad eliminazione diretta o fase finale, si passa alla fase di spareggio di un minuto supplementare in cui è considerato il differenziale, attribuendo la priorità ad uno dei due atleti
2. Se uno dei due atleti ha ottenuto la priorità nella fase ad eliminazione diretta dell'assalto, la priorità va a tale atleta.
3. Se nessuno dei due atleti ha la priorità, la priorità viene attribuita mediante sorteggio (es.con il lancio di una moneta).
4. Il sorteggio (es.lancio della moneta) deve avvenire in presenza di entrambi gli schermidori e deve essere effettuato dal giudice.
5. Nel minuto supplementare non viene azzerato il conteggio delle sanzioni tecniche e disciplinari dell'incontro di riferimento.
6. Se l'assalto della fase ad eliminazione diretta termina con un punteggio di parità (0-0 o 1-1 o 2-2), i punti realizzati nel minuto supplementare vengono sommati a quelli dell'assalto.
7. Se l'assalto della fase ad eliminazione diretta termina con una doppia sconfitta, il punteggio si azzerà e il minuto supplementare parte da 0-0.
8. In entrambi i casi vale la priorità, stabilita come detto sopra.
9. Il minuto supplementare termina allo scadere del tempo o quando almeno uno dei tiratori raggiunge o supera i 3 punti.
10. Al termine del minuto supplementare in caso di pareggio, anche per doppia eliminazione, vince il tiratore che ha la priorità; altrimenti vince quello con punteggio maggiore (anche nel caso di doppia eliminazione).
11. In caso di vittoria per priorità, il vincitore segna 3 punti, lo sconfitto 2.
12. Nella fase ad eliminazione diretta con ripescaggio la doppia eliminazione equivale alla sconfitta di entrambi, non c'è quindi lo spareggio.

### **3.7**        Conclusione dell'incontro

1. La conclusione dell'incontro è denotata dal comando "incontro", accompagnato dall'indicazione del vincitore da parte del giudice.
2. Gli atleti si salutano al comando "saluto".
3. Nel girone, terminato il tempo a disposizione e nel caso in cui non sia raggiunto o superato il punteggio di 3, vince chi ha il punteggio superiore (es. 1-0; 2-0; 2-1)

### 3.8 Ritiro di uno schermidore

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

## 4 Il combattimento

### 1. **Modo di tenere l'attrezzo**

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

### 2. **Bersaglio valido:** è considerato bersaglio valido tutto il corpo dell'atleta:

**2.1.** Si definisce **testa** la testa nella sua interezza; dalla sommità del capo sul lato superiore alla base del collo sul lato inferiore (sopra la linea delle spalle).

**2.2.** Si definisce **torso** il torso nella sua interezza: dalla punta dell'omero sui lati esterni, dalla base del collo sul lato superiore mentre verso il basso seguendo una linea che passi orizzontalmente per il tronco, per la sommità delle anche e che di là raggiunga, per una linea dritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini.

**2.3.** Si definiscono **arti** gli arti superiori nella loro interezza, dalla spalla alla mano comprese, e gli arti inferiori nella loro interezza, dall'inguine ai piedi inclusi.

### 3. **Colpi efficaci e non efficaci**

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

**3.2.** Un colpo di punta si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.

**3.3.** Un colpo di taglio o di punta si definisce non efficace quando colpisce il bersaglio in modo non franco e netto oppure quando l'avversario esegue una malparè.

### 4. **Azioni che danno diritto a punteggio:** sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:

**4.1.** *Colpi efficaci* di punta alla testa o al torso (3 punti)

**4.2.** *Colpi efficaci* di taglio alla testa (3 punti)



- 4.3. Colpi di punta e taglio *non efficaci* alla testa (1 punto)
- 4.4. Colpi di punta *non efficaci* al torso (1 punto)
- 4.5. *Colpi efficaci* di taglio al torso (1 punto)
- 4.6. *Colpi efficaci* di punta o taglio agli arti (1 punto)
- 4.7. Colpi *efficaci* di punta e di taglio con successiva perdita dell'arma.
5. **Azioni che non danno diritto a punteggio:** sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:
  - 5.1. Atterramento
  - 5.2. Prese
  - 5.3. Colpo di piatto
  - 5.4. Un'eventuale *azione valida* seguente a una di queste azioni dà diritto a punteggio come normalmente.
6. **Azioni Fallose:** sono proibite e danno luogo ad un'ammonizione le seguenti azioni:
  - 6.1. Colpo di pomo o guardia
  - 6.2. Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada dato accidentalmente all'avversario
7. **Azioni Antisportive:** sono proibite e danno luogo all'espulsione le seguenti azioni:
  - 7.1. Lancio della spada
  - 7.2. Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada dato intenzionalmente all'avversario.
  - 7.3. Privazione o tentativo di privazione delle protezioni dell'avversario.
8. **Sostituzione di bersaglio**
  - 8.1. La sostituzione di bersaglio si verifica quando un atleta frappono un arto tra un colpo in arrivo e il bersaglio originale di tale colpo o quando devia il colpo con la mano non armata.
  - 8.2. In caso di sostituzione di bersaglio vengono assegnati il punteggio relativo al bersaglio originale. In caso di dubbio viene dato il punteggio maggiore (es. ad un fendente che ha come bersaglio originale sia la testa che la spalla vengono assegnati 3 punti).
9. **Sanzioni tecniche**
  - 9.1. Le sanzioni tecniche vengono accumulate dall'atleta nel corso dell'incontro, e si azzerano al termine dello stesso.
  - 9.2. Le sanzioni tecniche conferiscono 1 punto all'avversario a partire dalla terza (inclusa).
  - 9.3. Le seguenti azioni danno adito a sanzione tecnica:
    - 9.3.1. Uscita di campo: Se un tiratore supera uno dei limiti del campo con entrambi i piedi l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt"; se il tiratore uscito dal campo ha portato un colpo all'avversario mentre era con entrambi i piedi fuori dal campo, questo colpo non è valido. Per contro, è valido il colpo ricevuto dal tiratore con entrambi i piedi fuori dal campo se dato prima dell'"Alt". Il tiratore uscito dal campo si rimette in guardia con un piede dentro il campo di gara ed uno fuori (qualora non abbia ricevuto la sua 3° sanzione o essendo già oltre). L'avversario si posiziona alla *distanza minima di messa in guardia*.

- 9.3.2. Colpo a sé stesso: Qualora l'attrezzo di un atleta colpisca, di taglio ma anche di piatto, l'atleta che la maneggia, si verifica un colpo a sé stesso. L'azione non dà comunque luogo ad alcun punteggio.
- 9.3.3. Colpo non controllato: Qualora l'atleta esegua un colpo e la spada rimbalzi per terra, si considera tale colpo non controllato.
- 9.3.4. Battute o presa sulla lama avversaria con la mano non armata. Questa azione viene considerata come un colpo efficace ricevuto alla mano quindi viene assegnato 1 ulteriore punto all'avversario

## **5** Modifiche al regolamento per le singole discipline

### **5.1** Il combattimento – Spada Sola

Sostituire o aggiungere le voci del capitolo 4 con le seguenti:

**4 - Azioni che danno diritto a punteggio:** sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:

Disarmo (3 punti)

### **5.2** Il combattimento -Spada & Pugnale

Sostituire o aggiungere le voci del capitolo 4 con le seguenti:

#### **1. Modo di tenere gli attrezzi**

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

#### **3. Colpi efficaci e non efficaci**

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

3.2. Un colpo di punta con la spada o col pugnale si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.

**4. Azioni che danno diritto a punteggio:** sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:

4.5. Disarmo totale (cioè quando l'atleta viene disarmato dell'ultimo attrezzo) (3 punti)

**5. Azioni che non danno diritto a punteggio:** sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:

5.5. In caso di disarmo parziale (un solo attrezzo) è facoltà di chi ha disarmato far raccogliere l'attrezzo (rendendo evidente l'azione sciogliendo misura e facendo un cenno all'avversario) o proseguire l'incontro regolarmente. Nel caso l'attrezzo disarmato finisca fuori dal campo naturalmente l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt" e rimettere l'attrezzo in campo vicino ad uno dei bordi dello stesso. Nel caso il disarmante butti volutamente un attrezzo

già disarmato (a terra) fuori dal campo per evitare che l'avversario lo raccolga incorre in una ammonizione.

6. **Azioni Fallose:** sono proibite e danno luogo ad un'ammonizione le seguenti azioni:
  - 6.2. Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada o il pugnale dato accidentalmente all'avversario
7. **Azioni Antisportive:** sono proibite e danno luogo all'espulsione le seguenti azioni:
  - 7.2. Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo non portato con la spada o il pugnale dato intenzionalmente all'avversario

### 5.3 Il combattimento - Spada & Brocchiero e Spada & Rotella

Sostituire o aggiungere le voci del capitolo 4 con le seguenti:

#### 1. **Modo di tenere gli attrezzi**

1.1. Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura della spada come preferisce e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano o, solo per spada & brocchiero, scambiare le mani con cui impugna la spada e il brocchiero.

1.2. Il brocchiero/La rotella dev'essere impugnato/a tramite l'apposita impugnatura.

4. **Azioni che danno diritto a punteggio:** sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:

4.5. Disarmo totale (cioè quando l'atleta viene disarmato dell'ultimo attrezzo) (3 punti)

5. **Azioni che non danno diritto a punteggio:** sono permesse, ma non danno di per sé diritto a punteggio, le seguenti azioni:

5.5. In caso di disarmo parziale (un solo attrezzo) è facoltà di chi ha disarmato far raccogliere l'attrezzo (rendendo evidente l'azione sciogliendo misura e facendo un cenno all'avversario) o proseguire l'incontro regolarmente. Nel caso l'attrezzo disarmato finisca fuori dal campo naturalmente l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt" e rimettere l'attrezzo in campo vicino ad uno dei bordi dello stesso. Nel caso il disarmante butti volutamente un attrezzo già disarmato (a terra) fuori dal campo per evitare che l'avversario lo raccolga incorre in una ammonizione.

6. **Azioni Fallose:** sono proibite e danno luogo ad un'ammonizione le seguenti azioni:
  - 6.4. Colpi portati con il brocchiero/rotella, sia con l'umbone, sia con la penna dati accidentalmente all'avversario
7. **Azioni Antisportive:** sono proibite e danno luogo all'espulsione le seguenti azioni:
  - 7.4. Colpi portati con il brocchiero/rotella, sia con l'umbone, sia con la penna dati intenzionalmente all'avversario

### 5.4 Il combattimento – Spada a due mani

Sostituire o aggiungere le voci del capitolo 4 con le seguenti:

#### 1. **Modo di tenere l'attrezzo**

1.1. Il tiratore è libero di impugnare l'attrezzo con le due mani sull'impugnatura o con una mano sull'impugnatura e l'altra sulla lama, ma non con entrambe le mani sulla lama; può anche modificare la posizione delle mani durante l'assalto.

### 3. Colpi efficaci e non efficaci

- 3.1. Un colpo di taglio si definisce efficace quando, impugnando la spada con entrambe le mani, incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada, fermandosi, rimbalzando, o sfregando in modo franco e netto.
  - 3.2. Un colpo di punta si definisce efficace quando, impugnando la spada con entrambe le mani, incontra il bersaglio in modo franco e netto.
  - 3.3. Un colpo di taglio o di punta tirato impugnando la spada con una sola mano è efficace solo nel caso in cui l'altra mano sia impegnata in una presa.
  - 3.4. Un colpo di taglio o di punta si definisce non efficace quando, impugnando la spada con entrambe le mani, colpisce il bersaglio in modo non franco e netto oppure quando l'avversario esegue una malparè.
4. **Azioni che danno diritto a punteggio:** sono permesse, e danno diritto a punteggio, le seguenti azioni:
- 4.8. Disarmo (3 punti)

## 6 Personale

### 6.1 Ruoli e Staff

1. Il corpo arbitrale è formato da almeno 3 arbitri: un giudice e gli altri assistenti.
2. Il corpo arbitrale è assistito dal tavolo tecnico, che segna i punti, le sanzioni e cronometra l'incontro.
3. La direzione di gara è composta da quei membri dello staff che si occupano della gestione globale della gara.
4. L'atleta durante l'incontro si interfaccia con il giudice.

### 6.2 Ricorsi

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

## 7 Sanzioni disciplinari

Le sanzioni disciplinari sono assegnate dal giudice e sono inappellabili. Il giudice assegna la sanzione disciplinare dopo averne ricostruito l'azione. Le sanzioni disciplinari si dividono in due tipi: ammonizione, denotato dal cartellino giallo, ed espulsione, denotato dal cartellino rosso.

Il giudice amministra le sanzioni disciplinari sollevando il cartellino verso l'atleta che sta sanzionando, in modo chiaro e visibile.

In seguito ad una espulsione diretta (quindi non due ammonizioni) la direzione di gara si riserva il diritto di infliggere ulteriori provvedimenti (Es. la squalifica dall'intera gara).

Le ammonizioni vengono annullate al termine della gara. Idem le espulsioni fatte salve situazioni di rilevante gravità che possono portare ad ulteriori provvedimenti (Es. Esclusione dalle gare per un determinato periodo di tempo).

### **7.1 Ammonizioni**

L'ammonizione consiste in un richiamo verbale, che spieghi all'atleta quale punto del codice di comportamento ha violato e lo inviti a non ripetere un simile comportamento.

1. Non eseguire involontariamente il saluto all'inizio o alla fine di un incontro
2. Dichiarare reiteratamente un colpo a proprio vantaggio se non richiesto da un giudice o un assistente.
3. Esultare eccessivamente per una vittoria.
4. Imprecare.
5. Presentarsi sul campo senza le protezioni regolamentari già indossate.
6. Non fermarsi immediatamente dopo l'"Alt" del giudice.
7. Eseguire una qualsiasi delle Azioni Fallose indicate nei capitoli dei combattimenti.
8. In caso di disarmo parziale buttare volutamente l'attrezzo disarmato dell'avversario fuori dal campo
9. NOTA: una seconda ammonizione nella stesso torneo da luogo alla perdita a tavolino (1 - 0) dell'incontro nel quale si riceve la seconda ammonizione

### **7.2 Espulsioni**

L'espulsione consiste nella sconfitta a tavolino (1 - 0). Un atleta espulso finisce in fondo alla classifica e guadagna 0 punti per il Ranking. La direzione di gara si riserva comunque di applicare ulteriori sanzioni in casi di comprovata gravità.

1. Non eseguire volontariamente il saluto all'inizio o alla fine di un incontro
2. Mancare di rispetto all'avversario o a un membro dello staff
3. Esibirsi in plateali manifestazioni di rabbia (es. scagliare a terra il proprio attrezzo)
4. Non Presentarsi nelle migliori condizioni psicofisiche possibili. Le condizioni psicofisiche inammissibili includono, ma non sono limitate a:
  - 4.1. Stato di ebbrezza
  - 4.2. Uso di sostanze stupefacenti
  - 4.3. Doping

5. Colpire con l'intenzione di far male all'avversario. Qualsiasi colpo portato senza carattere di sportività includendo ma non limitandosi a:
  - 5.1. Infierire con forza su un avversario a terra
6. Contestare le decisioni arbitrali in campo
7. Eseguire una qualsiasi delle Azioni Antisportive indicate nei capitoli dei combattimenti.

## **8** Buone norme

È buona norma e aiuta notevolmente il buon svolgimento della gara se un atleta si attiene alle seguenti disposizioni:

1. Dichiarare i colpi non validi effettuati (Es. Colpo di piatto)
2. Dichiarare correttamente i colpi ricevuti se interpellato da un giudice o un assistente
3. In caso di contestazione di una decisione arbitrale attende la fine dell'incontro (o il momento successivo più opportuno) per discuterne con gli arbitri

## **9** Regolamento Arbitri e Direzione di Gara

### **9.1** Ruoli

1. Il corpo arbitrale è formato da tre o cinque arbitri: due o quattro col ruolo di assistenti e uno col ruolo di giudice, ed è affiancata da un tavolo tecnico.
2. Ogni assistente o coppia di assistenti dovrà seguire un solo atleta, e controllare a tutti i colpi *subiti* da questo, secondo le indicazioni del giudice.
3. Il giudice dovrà guardare l'azione nella sua interezza, e oltre ai colpi subiti sarà suo compito principale comprendere l'azione nella sua totalità e i tempi in cui essa avviene.
4. Il tavolo tecnico segna i punti, cronometra l'incontro e registra tutte le decisioni del giudice.

### **9.2** Chiamata dei contendenti

1. La direzione di gara chiama i contendenti al campo
2. Nel caso in cui i contendenti non si presentino, la chiamata è ripetuta dopo un minuto.
3. Il contendente che non si presenta entro un minuto dalla seconda chiamata, è sconfitto a tavolino (1 punto subito, 0 punti segnati).
4. Al sopraggiungere degli atleti:
  - 4.1 Il giudice o gli assistenti verificano la loro identità chiedendogli i nomi.
  - 4.2 Il giudice o gli assistenti verificano la conformità dell'equipaggiamento degli atleti.
  - 4.3 Ciascun assistente lega la fascetta colorata sul braccio di un atleta.
  - 4.4 Se gli attrezzi appartengono alla direzione di gara, il giudice consegna gli attrezzi agli atleti
  - 4.5 Il giudice fa disporre gli atleti con il piede anteriore sulla linea di messa in guardia.

### **9.3** Disposizione del corpo arbitrale

1. Ogni assistente deve disporsi in modo da avere la maggior visibilità possibile dell'atleta che segue, evitando quindi di porsi sul lato dello scudo qualora ci fosse, e disponendosi sul lato

che gli conferisce la maggiore visibilità del corpo dell'atleta. Nota che nel caso un atleta fosse mancino, potrebbe essere necessario disporsi diversamente.

2. Il giudice stabilisce con i propri assistenti se questi debbano passare davanti o dietro di lui.
3. Il giudice deve disporsi sul lato che gli conferisce maggiore visibilità dell'azione, ed è quindi libero di collocarsi dove reputi meglio.
4. Sia il giudice sia gli assistenti sono liberi di muoversi attorno ai tiratori per mantenere una posizione di massima visibilità.

#### 9.4 Inizio dell'incontro

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

#### 9.5 Interruzioni

- 1 Si verifica un'interruzione contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:
  - 2 Azione valida a segno
  - 3 Azione che comporta una sanzione tecnica
  - 4 Azione che comporta una sanzione disciplinare
  - 5 Perdita di protezioni da parte di un atleta
  - 6 Situazione anomala
  - 7 Trauma di uno dei due tiratori
  - 8 Corpo a corpo:
    - 8.1 Un corpo a corpo si verifica quando i due atleti entrano in contatto.
    - 8.2 L'interruzione per corpo a corpo avviene dopo tre secondi di corpo a corpo.
  - 9 Un'interruzione viene segnalata pronunciando in maniera stentorea la parola "Alt!" alzando una mano qualsiasi.
  - 10 Il cronometro viene fermato
  - 11 Sia gli assistenti che il giudice hanno il dovere di segnalare le interruzioni.
  - 12 Nel solo caso *azione valida* a segno da parte di un singolo tiratore, sia gli assistenti che il giudice hanno il dovere di attendere il tempo necessario all'avversario per rispondere prima di segnalare l'interruzione, quantificato con un passo e un'azione.

#### 9.6 Decisioni

- 1 Nel caso in cui l'interruzione sia dovuta ad un'*azione valida*, il processo decisionale si svolge nella seguente maniera:
  - 1.1 Il giudice attende la segnalazione degli atleti (a sfavore).
  - 1.2 Il giudice chiede agli assistenti che colpi abbiano visto.

- 1.3 Il giudice integra le segnalazioni con la propria valutazione.
- 1.4 Il giudice elabora una prima ipotesi di esito.
- 1.5 Il giudice eventualmente interroga gli atleti.
- 1.6 Il giudice valuta se integrare il proprio esito con le informazioni ricevute dagli atleti.
- 1.7 Il giudice eventualmente richiama a consulto gli assistenti.
- 1.8 Il giudice ricostruisce l'azione.
- 1.9 Il giudice può chiamare a consulto un direttore di gara.
- 1.10 Il giudice emette il giudizio.
- 2 Il giudizio viene emesso dal giudice ricostruendo l'azione in modo chiaro, e declamando il nuovo punteggio, che sarà prontamente aggiornato dal tavolo tecnico:
  - 2.1 La ricostruzione dell'azione consiste nel declamare i colpi effettuati dai due contendenti, il bersaglio che hanno colpito, l'eventuale invalidità di tali colpi (ad esempio nel caso di un piatto) e i tempi in cui sono stati effettuati nel caso sia rilevante per l'assegnazione del punteggio (tempo insieme, tempo dopo).
  - 2.2 Il punteggio di ciascun atleta viene declamato indicando il suddetto atleta con la mano aperta e il palmo rivolto verso l'alto.
  - 2.3 In caso di priorità, il giudice declama "Priorità" dopo aver assegnato il punteggio all'atleta che l'ha conseguita.
- 3 Gli atleti possono dichiarare colpi effettuati o subiti solo a proprio svantaggio. Il giudice ha il **dovere** di tenere in conto tali dichiarazioni, ma ha il diritto di provare a convincere l'atleta a ritirarle qualora non le ritenesse accurate.

## 9.7 Responsabilità

1. Il giudice è l'unico responsabile della disposizione degli assistenti.
2. Il giudice e l'atleta sono parimenti responsabili della conformità dell'equipaggiamento dell'atleta.
3. Gli assistenti sono gli unici responsabili delle proprie segnalazioni.
4. Il giudice è l'unico responsabile dell'esito.
5. Se viene chiamato un direttore di gara per un consulto sulle regole, il giudice è l'unico responsabile della ricostruzione dell'azione, mentre il direttore di gara è l'unico responsabile dell'esito.
6. L'atleta è l'unico responsabile della propria firma del punteggio: sta a lui assicurarsi di metterla, e verificare le informazioni che firma.

## 9.8 Ripresa dell'incontro

1. Il giudice fa riposizionare gli atleti con un piede sulla linea di messa in guardia ogni volta che viene assegnato un punteggio.
2. Dopo un alt per sanzione tecnica che non prevede l'assegnazione di punteggio o per qualsiasi altro motivo (es. interruzione del combattimento per rimettere a posto una protezione), gli atleti rimangono nella stessa posizione nella quale si trovavano prima dell'alt, il giudice fa rispettare comunque la giusta misura tra i due. Dopo un'uscita di campo



(sanzione tecnica) che non prevede l'assegnazione di punteggio, il giudice riposiziona l'atleta che è uscito con un piede dentro e un piede fuori dal campo, e il suo avversario a giusta misura.

3. Gli assistenti e il giudice eventualmente riprendono posizione.
4. Il giudice fa un passo avanti.
5. Il giudice dà il comando "In guardia!" allargando le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli atleti. Gli atleti devono mettersi in guardia (qualsiasi posizione è consentita, ma dev'essere statica).
6. Il giudice dà il comando "a voi" portando le mani vicine e facendo un passo indietro. Gli atleti sono liberi di combattere.

### 9.9 Spareggi

1. In caso di spareggio, se è stata conseguita la priorità, il giudice declama l'atleta cui essa è assegnata.
2. Se non è stata conseguita la priorità, il giudice lancia una moneta e la assegna a uno dei due atleti.
3. Il giudice annuncia l'inizio del minuto supplementare e riassume il punteggio, comprensivo di sanzioni tecniche.
4. Si procede quindi come per un normale assalto (Vedere il **capitolo 3.6 – Spareggi** nel regolamento atleti).

### 9.10 Termine dell'incontro o dell'assalto

1. Quando viene assegnato un punteggio tale da terminare l'assalto, il giudice declama "incontro" nel caso in cui l'incontro fosse ad assalto singolo, o declama "assalto" nel caso l'incontro fosse ad assalti multipli, indicando il vincitore.
2. Quando un assalto termina a causa dello scadere del tempo, il giudice riassume il punteggio, dopodiché declama "incontro" nel caso in cui l'incontro fosse ad assalto singolo, o declama "assalto" nel caso l'incontro fosse ad assalti multipli, indicando il vincitore.
3. Nel caso in cui l'incontro fosse ad assalti multipli, e si sia concluso l'ultimo assalto, il giudice decreta il numero di assalti vinti da ognuno dei contendenti e declama "incontro" indicando il vincitore.
4. Dopo aver declamato il vincitore, il giudice dà il comando "Saluto!". Gli atleti si salutano.
5. Se gli attrezzi appartengono alla direzione di gara, recupera gli attrezzi.
6. Gli assistenti rimuovono le fascette colorate dagli atleti.

### 9.11 Sanzioni

- 1 Il processo decisionale nel caso di un'interruzione per sanzione (tecnica o disciplinare) è il seguente:
  - 1.1 Il giudice chiede agli assistenti che colpi hanno visto
  - 1.2 Il giudice integra le segnalazioni con la propria valutazione
  - 1.3 Il giudice eventualmente chiama a consulto gli assistenti
  - 1.4 Il giudice formula un esito

- 1.5 Il giudice ricostruisce l'azione
- 1.6 Il giudice emette il giudizio
- 2 La sanzione tecnica consiste nella proclamazione di "sanzione tecnica" dopo aver ricostruito l'azione. Il giudice segnala poi il totale di sanzioni tecniche accumulato dall'atleta.
- 3 Le sanzioni tecniche sono registrate dal tavolo tecnico, e conferiscono un punto all'avversario a partire dalla terza (si veda il regolamento atleta per la disciplina appropriata per un elenco delle azioni che comportano sanzione tecnica).
- 4 Se la sanzione tecnica comporta l'assegnazione di un punto all'avversario, il giudice declama il nuovo punteggio.
- 5 Qualsiasi azione fallosa o antisportiva comporta una sanzione disciplinare. Le sanzioni disciplinari si dividono in due tipi: ammonizione, denotata dal cartellino giallo, ed espulsione, denotata dal cartellino rosso.
- 6 Per maggiori dettagli sulle sanzioni disciplinari vedere il **capitolo 8 – Sanzioni disciplinari**.
- 7 Il giudice amministra le sanzioni disciplinari sollevando il cartellino verso l'atleta che sta sanzionando, in modo chiaro e visibile.
- 8 Il giudice, se lo ritiene necessario, può chiamare la direzione di gara per proporre una sanzione disciplinare più grave, che sarà valutata dalla direzione di gara in un momento successivo in modo da non interrompere lo svolgimento della gara.
- 9 Alla fine dell'incontro in cui viene assegnata una sanzione disciplinare, la terna arbitrale fa stilare al tavolo tecnico un'annotazione dell'accaduto.

### 9.12 Incidente – infortunio

1. In caso di infortunio il giudice manda a chiamare il delegato della Commissione Medica o il medico di servizio.
2. Se il delegato o medico ordina il ritiro dell'atleta, il giudice provvede ad assegnare il punteggio di vittoria a tavolino all'altro atleta (1 – 0) e declama il termine dell'incontro.
3. Altrimenti, l'atleta infortunato può chiedere una sospensione di 10 minuti, al termine della quale l'incontro riprende regolarmente.
4. Il giudice provvede a segnalare l'infortunio alla direzione di gara e aspetta indicazioni su come procedere (l'ordine degli incontri potrebbe essere modificato).

### 9.13 Tavolo tecnico

I compiti del tavolo tecnico svolgono le seguenti funzioni:

- 1 Chiama gli assalti: ad alta voce pronuncia i nomi dei tiratori chiamandoli nel campo per l'assalto che deve cominciare; quindi fa preparare i tiratori dell'incontro successivo dicendo "a seguire"...
- 2 Cronometra l'incontro
  - 2.1 Il tavolo tecnico avvia il cronometro al primo "A voi!" dell'assalto.
  - 2.2 Il tavolo tecnico ferma il cronometro ogni volta che viene chiamato l'alt.
  - 2.3 Il tavolo tecnico riavvia il cronometro ogni volta che viene chiamato l' "a voi".
  - 2.4 Quando manca un minuto alla fine dell'assalto in corso dice "un minuto".

- 2.5 Il cronometro viene azzerato solo quando il giudice proclama il vincitore.
- 2.6 Se il cronometro raggiunge il tempo limite previsto (3 minuti per ogni assalto, 1 minuto supplementare in caso di spareggio), il tavolo tecnico chiama “Tempo!”
- 3 Registra le decisioni del giudice, che comprendono:
  - 3.1 I punti assegnati ad ogni tiratore
  - 3.2 Le sanzioni tecniche
  - 3.3 Le sanzioni disciplinari
  - 3.4 La priorità
  - 3.5 Il tavolo tecnico registra inoltre gli infortuni
  - 3.6 Inoltre, il tavolo tecnico avvisa il giudice al raggiungimento della terza sanzione tecnica.
- 4 In mancanza di un tavolo tecnico il Giudice o gli assistenti ne assumono i compiti.

#### 9.14 Direzione di gara

- 1 La direzione di gara consta di almeno tre ruoli: supervisore del regolamento, e organizzatore, direttore tecnico. Una persona può in caso di necessità organizzative avere più ruoli.
  - 1.1 Il supervisore del regolamento deve essere costantemente a disposizione dei corpi arbitrali per intervenire in caso di disputa sulle regole.
  - 1.2 L'organizzatore si occupa di gestire la logistica della gara, dai tempi alla rotazione dei corpi arbitrali.
  - 1.3 Il direttore tecnico si occupa di gestire la gara: creazione dei gironi, delle eliminatorie, attribuzione dei punteggi finali e ranking, solitamente con l'ausilio di un software.
  - 1.4 Il direttore tecnico si occupa di valutare i ricorsi.
  - 1.5 La direzione di gara è altresì responsabile di valutare eventuali sanzioni aggiuntive proposte da un giudice. In questo caso valuta quali provvedimenti sia necessario prendere, come per esempio inoltrare la proposta di sanzione agli organi di giustizia competenti del COMITATO GARE USIP.
- 2 Terreno di gara
  - 2.1 Il terreno deve presentare una superficie piana ed orizzontale.
  - 2.2 Il terreno deve evitare, per quanto possibile, di avvantaggiare l'uno o l'altro dei due avversari.
  - 2.3 Il campo deve avere una qualsiasi forma geometrica con un numero pari di vertici in cui possa essere inscritto un cerchio di diametro minimo di fra i 4m e gli 8m. (*esempio: campo quadrato di lato compreso fra i 4 e gli 8 metri*).
  - 2.4 Tutti i campi nella stessa fase della gara devono avere la stessa dimensione ed ogni campo deve essere visibilmente numerato. (Es. nei gironi tutti i campi devono essere di 4 metri, nelle semifinali i campi possono essere espansi a 6 metri, ma lo devono essere tutti)

- 2.5 Fra i vari campi vi deve essere una distanza **minima** di 1m su ogni lato.
  - 2.6 Le linee di delimitazione del campo di gioco devono essere ben visibili ad occhio nudo, quindi in netto contrasto cromatico sia con il terreno sia con eventuali segni presenti sul terreno (Es. linee di campo di altri sport).
  - 2.7 Gli angoli del campo di gara devono essere evidenziati da strutture tridimensionali (Es. coni).
  - 2.8 Devono essere presenti su 2 angoli contrapposti le linee di messa in guardia, di pari misura ed a pari distanza dal centro e che siano ad un massimo di 1m dall'angolo di riferimento.
- 3 Ricorsi
- 3.1 È possibile ricorrere solo a causa di errori tecnici dell'organizzazione di gara, ossia qualora un atleta che ha vinto l'eliminazione non venisse chiamato per il turno successivo, o un atleta che ha realizzato un certo punteggio nei gironi non venisse classificato in modo congruo a tale punteggio. Un ricorso di questo tipo si dice *fondato*.
  - 3.2 Il direttore tecnico è tenuto a farsi spiegare dall'atleta che ricorre i termini esatti del ricorso.
  - 3.3 Se il ricorso è *fondato*, il Direttore tecnico si fa consegnare una cauzione di € 50,00.
  - 3.4 Il direttore tecnico verifica se il ricorso può essere accolto (ossia se c'è effettivamente stato un errore). Fanno fede i punteggi firmati dall'atleta al termine del girone o eliminazione.
  - 3.5 Se il ricorso viene accolto, la cauzione viene restituita all'atleta che ha ricorso.
  - 3.6 Se il ricorso viene accolto, la direzione di gara valuta come rimediare all'errore commesso.
  - 3.7 Se il ricorso non viene accolto, la cauzione non viene restituita.

Milano, 24.04.2021