



Regolamento Campionato Italiano Scherma Storica ASC

- Introduzione
- Regolamento Gare
- Regolamento Protezioni Sintetico
- Regolamento Protezioni Acciaio
- Regolamento Ranking

Campionato Italiano Scherma Storica ASC

Indice generale

1	Introduzione	3
2	Organizzazione Campionato Italiano Scherma Storica ASC	4
2.1	Struttura del Campionato Italiano Scherma Storica ASC	4
2.2	Discipline	4
2.3	Gare di Qualificazione Nazionali.....	5
2.4	Gare di Qualificazione Locali	5
2.5	Formule di gara Svolgimento.....	6
2.6	SVOLGIMENTO DELLE GARE	6
2.7	ACCESSO AGLI ASSOLUTI	7
3	LA Classifica interna.....	8
3.1	Cos'è la Classifica interna.....	8
3.2	Calcolo differenziale	8
3.3	Calcolo della Classifica Interna	9
3.4	Passaggio alla fase ad eliminazione diretta	10
4	Ranking	11
4.1	A cosa serve il Ranking.....	11
4.2	Calcolo del Ranking.....	11
4.3	Uso del Ranking per comporre i gironi.....	11
APPENDICE A – Indicazioni per la composizione delle Eliminatorie		13
A-1 Composizione Eliminatorie a 32 atleti		14
A-2 Composizione Eliminatorie a 16 atleti		15
A-3 Composizione Eliminatorie a 8 atleti		15

1 INTRODUZIONE

Il documento descrivere *in generale* il funzionamento del **Campionato Italiano Scherma Storica ASC**.

Quanto viene descritto in questo documento può essere oggetto di revisione e aggiornamento.

I documenti sono organizzati sempre per numero versione e numero revisione vv.rr.

In termini di riferimento, quello che conta è sempre la versione.

N. Versione (vv.rr)	Data	Modifiche
01.00	21/05/2020	Prima stesura

Nel documento si fa riferimento ad altri documenti:

#	Documento	Versione
1	Ranking	01.x
2	Regolamenti	01.x
3	Sicurezza	01.x
4	Vademecum Gare di Qualificazioni Nazionali e Assoluti	01.x

2 ORGANIZZAZIONE CAMPIONATO ITALIANO SCHERMA STORICA ASC

2.1 STRUTTURA DEL CAMPIONATO ITALIANO SCHERMA STORICA ASC

La struttura del Campionato Italiano Scherma Storica ASC è formata da due fasi:

- Fase iniziale: Gare di Qualificazione (GdQ)
- Fase finale: Gare degli Assoluti – Assoluti

Per poter accedere alla fase finale, un atleta deve aver partecipato ad almeno una Gara di Qualificazione e deve essersi qualificato tra i primi tre delle GdQ Nazionali, ovvero deve aver raggiunto un punteggio di Ranking che gli consenta di essere qualificato per gli Assoluti; anno per anno è possibile prevedere la qualificazione agli Assoluti per gli atleti che si siano qualificati ai primi posti in tornei internazionali esteri precedentemente individuati.

Il numero di Gare di Qualificazione non è stabilito a priori. Quindi se per un anno è previsto un solo turno di qualificazione, è possibile che negli anni successivi invece i turni di qualificazione siano più di uno.

La fase finale, invece, è sempre svolta con una Gara unica per ciascuna disciplina.

Il vincitore della Gara Assoluti è nominato Campione Assoluto Nazionale (per quella disciplina).

Non sono previste Gare di Qualificazione Nazionali, Locali e Assoluti in formula “open”.

Per ogni dubbio e chiarimento sull’organizzazione delle Gare di Qualificazione o per le Gare degli Assoluti deve essere fatto riferimento ai due Vademecum organizzativi.

2.2 DISCIPLINE

Le discipline del Campionato Italiano Scherma Storica ASC sono le seguenti:

- Spada e pugnale
- Spada e brocchiero
- Spada e rotella
- Spada a due mani
- Spada sola

2.3 GARE DI QUALIFICAZIONE NAZIONALI

Le Gare di Qualificazione Nazionali sono suddivise sul territorio italiano per Aree. Di anno in anno si decideranno quali Associazioni Locali associate alla ASC fanno parte dell’organizzazione di ciascuna Area. La decisione verrà presa sulla base del numero di partecipanti previsto per quell’anno e sulla base del numero di partecipanti dell’anno precedente.

In generale le linee guida per definire le Aree si basano su due fattori:

- Prossimità geografica relativa alle Associazioni Locali
- Densità di atleti in per quell’area.

In particolare una Gara di Qualificazione deve avere i seguenti requisiti:

- l'associazione che organizza l'evento è associata alla ASC;
- i costi sono a carico degli organizzatori, al netto di quanto rimborsato dalla ASC (va contattato il responsabile nazionale ASC);
- le competizioni sono aperte a tutti;
- le competizioni sono distinte per uomini e donne;
- le competizioni includono una o più discipline tra le quattro selezionate per l'anno in corso;
- si applicano regolamento e protocollo di sicurezza del Comitato Gare;
- in caso di partecipazione di atleti dotati di Ranking ASC, si applicano i criteri di formazione dei gironi secondo tale Ranking;
- i risultati delle competizioni sono resi disponibili in modo da poter aggiornare il Ranking;
- la Gara è comunicata in anticipo al Comitato Gare

2.4 FORMULE DI GARA SVOLGIMENTO

Le Gare di Qualificazione Nazionale e le Gare degli Assoluti sono nella formula di torneo in due fasi:

- Gironi di qualificazione
- Eliminazione diretta

Il Campionato Italiano Scherma Storica ASC prevede la divisione delle Gare in maschili e femminili sia per le Qualificazioni sia, ovviamente, per gli Assoluti.

2.5 SVOLGIMENTO DELLE GARE

I Gironi di qualificazione saranno formati da 4 atleti. Sono possibili eccezioni, quando il numero di partecipanti ad una delle Gare non è un multiplo di 4.

La composizione dei Gironi di qualificazione è basata sul Ranking e descritto più specificatamente nel documento dedicato al Ranking.



A valle dei Gironi di Qualificazione si stila una Classifica Interna al torneo.

Sulla base del numero di partecipanti per ciascuna disciplina, si stabilisce quanti atleti accedono alle Eliminatorie. Si tratta sempre di una potenza di 2 (4, 8, 16, 32). I numeri tipici sono 32 o 16.

Il Tabellone delle eliminatorie accoppierà, secondo uno schema specifico (vedi Appendice A), il primo classificato con l'ultimo, il secondo con il penultimo e così via.

2.6 ACCESSO AGLI ASSOLUTI

Anno per anno si stabilisce il numero di partecipanti alle Gare degli Assoluti per ciascuna disciplina.

Accedono alle Gare degli Assoluti tutti gli atleti che si sono qualificati primi, secondi o terzi a una delle Gare di Qualificazione Nazionale; i posti restanti sono assegnati agli atleti col punteggio di Ranking più alto tra quelli che hanno partecipato alle GdQ; anno per anno è possibile prevedere la qualificazione agli Assoluti per gli atleti che si siano qualificati ai primi posti in tornei internazionali esteri precedentemente individuati.

La rinuncia da parte di un atleta a partecipare agli Assoluti, non comporta, in nessuna occasione, il ripescaggio di chi non era precedentemente rientrato tra i qualificati.

L'atleta rinunciatario risulterà sconfitto con il punteggio DI 1 - 0 (uno a zero) per l'avversario, a tutti gli incontri delle Gare degli Assoluti. Tale punteggio sarà conteggiato nel calcolo del Ranking finale.

Esempio:

Per la disciplina di Spada a due mani, nell'edizione del 2020-2021, si qualificano 32 atleti.

L'atleta A si qualifica come 16° per gli Assoluti di Spada a due mani.

L'atleta B non si qualifica, poiché risulta 33°

L'atleta A rinuncia alla partecipazione agli Assoluti.

*L'atleta B **non** rientra in classifica.*

L'atleta A risulta sconfitto con punteggio 1 – 0 per i suoi avversari del girone in cui avrebbe dovuto gareggiare. Questo risultato verrà contato nel calcolo del Ranking di fine anno.

3 LA CLASSIFICA INTERNA

3.1 COS'È LA CLASSIFICA INTERNA

La Classifica Interna è una classifica locale a ciascuna gara e che viene stilata a valle della fase a gironi. La classifica viene calcolata sulla base del Differenziale, che ha come parametri fondamentali i seguenti elementi:

- Delta Punti Effettuati – Punti Subiti
- Numero di vittorie fatte

3.2 CALCOLO DIFFERENZIALE

Gli elementi per il calcolo del Differenziale, sono

- **Ni** = numero di incontri disputati nel girone
- **Nv** = numero di vittorie ottenute nel girone
- **Δp** = Punti Effettuati (Pe)– Punti Subiti (Ps)
- **Punti Effettuati** = somma dei punti messi a segno per ciascuno scontro, calcolati come segue:
 - se un incontro finisce con una doppia sconfitta, Pe = 0;
 - se l'incontro non finisce per doppia sconfitta, allora Pe = punti messi a segno nell'incontro.
- **Punti subiti** = somma dei punti subiti per ciascuno scontro, calcolati come segue:
 - se un incontro finisce con una doppia sconfitta, Ps = 3 - punti effettuati prima della doppia sconfitta;
 - se l'incontro non finisce per doppia sconfitta, allora Ps = punti messi a segno dall'avversario nell'incontro.

La formula del Differenziale D è la seguente

$$D = (\Delta p + Nv)/Ni$$

Esempio 1:

L'atleta A svolge 3 incontri:

- *Vince un incontro 4 a 2*
- *Perde un incontro 3 a 1*
- *Doppia morte in un incontro fino a quel momento condotto 2 a 0*

$$Ni = 3$$

$$Nv = 1$$

$Pe = 4$ (dall'incontro vinto 4 a 2) + 1 (dall'incontro perso) + 0 (dall'incontro doppia morte) = 5

$Ps = 2$ (dall'incontro vinto 4 a 2) + 3 (dall'incontro perso) + 1 (dall'incontro doppia morte, 3 per la doppia morte – 2 punti messi a segno prima della doppia morte) = 6

$\Delta p = 5 - 6 = -1$

$D = (-1+1)/3 = 0$

Esempio 2:

L'atleta B svolge 3 incontri:

- *Vince un incontro 2 a 0 (scadere del tempo)*
- *Perde un incontro 3 a 1*
- *Pareggia un incontro 2 a 2*

$Ni = 3$

$Nv = 1$

$Pe = 2$ (dall'incontro vinto 2 a 0) + 1 (dall'incontro perso) + 2 (dall'incontro pari) = 5

$Ps = 0$ (dall'incontro vinto 2 a 0) + 3 (dall'incontro perso) + 2 (dall'incontro pari) = 5

$\Delta p = 5 - 5 = 0$

$D = (0+1)/3 = 0.333$

3.3 CALCOLO DELLA CLASSIFICA INTERNA

Gli atleti vengono ordinati secondo il Differenziale, dal più alto al più basso.

I pareggi vengono "rotti" applicando i seguenti criteri, in ordine:

- Numero di vittorie
- Numero di colpi dati
- Eventuali scontri diretti
- Ranking esistente

Se due o più atleti dovessero risultare pari, si procederà ad uno scontro diretto tra gli atleti coinvolti.

3.4 PASSAGGIO ALLA FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

I primi N atleti in classifica accedono alla fase eliminatoria.

N dipende dal numero di partecipanti alla Gara.

Partecipanti al torneo	Numero N di atleti che accede alle eliminatorie
56 o più	32
25-55	16
12-24	8
8-12	4

In Appendice A si descrive come viene formato il tabellone della fase finale.

4 RANKING

4.1 A COSA SERVE IL RANKING

Il Ranking misura le performance di ciascun atleta in ciascuna disciplina ammessa al Campionato Italiano Scherma Storica ASC.

Viene usato per:

- formare i gironi sia delle Gare di Qualificazione Nazionali sia delle Gare degli Assoluti;
- determinare chi si qualifica per le Gare degli Assoluti.

Arrivare primo nel Ranking dopo le Gare degli Assoluti non comporta l'assegnazione del titolo di Campione Assoluto d'Italia; per quel titolo si deve risultare vittoriosi nella Gara degli Assoluti.

4.2 CALCOLO DEL RANKING

Il calcolo del Ranking è spiegato nel dettaglio nel Documento Ranking Campionato Italiano Scherma Storica ASC.

4.3 USO DEL RANKING PER COMPORRE I GIRONI

I gironi di qualificazione di ciascuna Gara dovranno essere composti tenendo conto del Ranking dei partecipanti in modo da avere, in ciascun girone, un atleta di fascia alta, uno di fascia medio alta, uno di fascia medio bassa, uno di fascia bassa.

N è il numero di partecipanti ad un torneo.

Questi N atleti vengono ordinati secondo Ranking, dal più alto al più basso.

Secondo questo ordinamento le fasce si comporranno in questo modo:

- Il primo quarto di atleti sarà in fascia alta.
- Il secondo quarto di atleti sarà in fascia medio alta.
- Il terzo quarto di atleti sarà in fascia medio bassa.
- Il quarto quarto di atleti sarà in fascia bassa.

Ciascuno dei gironi conterrà un atleta di ciascuna fascia, pescando dal primo atleta disponibile in ciascuna di esse.

Esempio:

Alla Gara di Qualificazione del Centro Nord, partecipano 100 atleti.

Questi vengono ordinati dal Ranking più alto a quello più basso e vengono divisi per fasce:

1-25 Fascia alta

26-50 Fascia medio alta

51-75 Fascia medio bassa

76-100 Fascia bassa

Il girone uno sarà composto dagli atleti: 1,26,51,76

Il girone due sarà compost dagli atleti: 2,27,52,77

E via così.

APPENDICE A – INDICAZIONI PER LA COMPOSIZIONE DELLE ELIMINATORIE

Per velocizzare la gestione della fase a eliminazione della Gara, si consiglia di usare gli schemi di riferimento presenti nelle appendici successive.

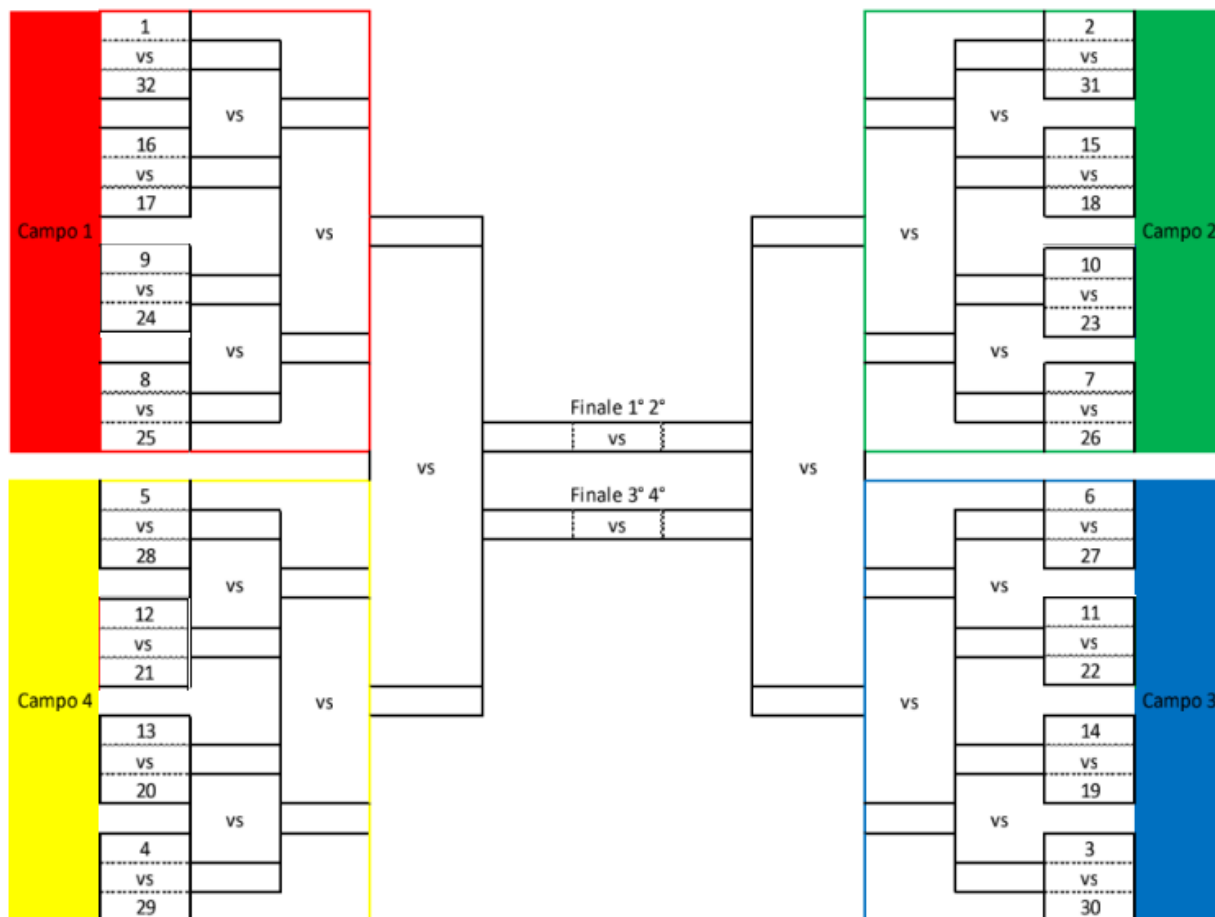
Come si vede, il numero N di atleti che passa alle eliminatorie viene suddiviso in quarti e tutti gli atleti andranno al campo corrispondente.

In questo modo, ogni campo gestisce in autonomia e in modo continuo tutti gli incontri del Ramo di Tabellone che ha in carico.

I numeri che si vedono, in ogni Tabellone, corrispondono al piazzamento in termini di classifica interna, a valle dei gironi di qualificazione.

Il tabellone così realizzato è studiato per avvantaggiare chi arriva in alto in classifica interna.

.1 A-1 Composizione Eliminatorie a 32 atleti



Milano, 24.04.2021

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 azzerava 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. Dichiara i colpi non validi effettuati (Es. Colpo di piatto)
2. Dichiara 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 ASC.
- 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



Protocolli Sicurezza Scherma Storica - Acciaio

Anno Schermistico 2021 - 2022

Ver. 0.5

Argomenti trattati nel documento

Capitolo 1 - Introduzione	4
Capitolo 2 - Simulacri di arma ammessi	5
Capitolo 3 - Simulacri di arma offensiva in acciaio	6
Spada da lato in acciaio	6
Pugnale in acciaio	6
Spada a due mani in acciaio	7
Capitolo 4 - Simulacri di arma difensiva	8
Rotella	8
Brocchiero	9
Cappa	9
Capitolo 5 - Equipaggiamento protettivo per Spada Sola in acciaio	10
Maschera	10

Giubba	11
Pantaloni	11
Protezione antipenetrazione per il torso	12
Protezione antipenetrazione per le gambe	12
Marchi di omologazione	12
Paragomiti	13
Guanti	13
Parastinchi e ginocchiere	13
Gorgiera	16
Protezioni aggiuntive	13
Capitolo 6 - Equipaggiamenti specifici per disciplina	15
Modifiche specifiche per Spada e Brocchiero	15
Modifiche specifiche per Spada e Rotella	15
Modifiche specifiche per Spada e Cappa	15
Modifiche Specifiche per simulacri di spade a due mani	15
Maschera	15
Guanti	15
Capitolo 7- Dress Code o Codice di Abbigliamento	17
Capitolo 8 - Ruoli e Responsabilità	17
Capitolo 9 – Protocollo Sicurezza Covid 19	17
Premesse Generali	17
Accesso Al Luogo Della Competizione	18
Procedure Di Accredimento E Ritiro Pass	18
Accesso Al Parterre Gara	19
Direzione Di Torneo	20
Giudice Di Campo	20
Arbitri	21
Tecnici Delle Armi	23
Medico Di Gara E Personale Sanitario Ausiliario	23
Atleti	24
Tecnici	24
Utilizzo Spazi Durante La Competizione	25
Comitato Organizzatore Locale (C.O.L.)	26

Pulizia Ed Igienizzazione Palazzetto	27
Aree Ristoro	27
Stand E Vendita Materiale Schermistico	27
Redazione Piano Anti-covid E Nomina Rsp	27
Spazi Ed Allestimenti	28
Presentazione In Pedana E Cerimonia Di Premiazione	28

Capitolo 1 - Introduzione

L'Ente di Promozione Sportiva "ASC- Attività Sportive Confederates", con l'aumento del numero dei propri tesserati ed iscritti si trova nella necessità di dover redigere un regolamento di sicurezza che stabilisca i modi, le pratiche e gli strumenti ammessi per le attività di Sala, di Torneo e di allenamento.

Il seguente Protocollo di Sicurezza è da intendere come obbligatorio, da seguire per tutti i tesserati durante tutte le attività di sala che prevedano l'uso di attrezzi e simulacri di arma in ogni momento, escluso dove espressamente segnalato.

Il presente regolamento di sicurezza può e deve essere aggiornato per l'esecuzione in sicurezza di tutte le attività sportive di "ASC- Attività Sportive Confederates".

Capitolo 2 - Simulacri di arma ammessi

I simulacri si dividono in simulacri di arma offensiva e simulacri di arma difensiva.

Le ASD affiliate all'“ASC- Attività Sportive Confederates”, alla data di approvazione del seguente regolamento, prevede l'uso di simulacri di arma offensiva sia in nylon (di cui si tratta nell'apposito protocollo) che in acciaio flessibile.

Il simulacro deve essere costruito in modo da evitare la possibilità di ferimenti accidentali del tiratore o del suo avversario nel suo uso corretto e finalizzato quindi alla massima sicurezza ed a riprodurre le caratteristiche di peso, lunghezza, misura, bilanciamento e altre caratteristiche fisiche dell'arma reale il cui insegnamento si vuole impartire nel modo più fedele possibile.

Capitolo 3 - Simulacri di arma offensiva in acciaio

Ci sono vari simulacri di arma offensiva in acciaio, ognuno con le proprie caratteristiche. L'elenco non è completo, ma conta di ampliarsi con l'introduzione di nuove discipline e nuovi simulacri da usare per altre tipologie di assalti.

- Spada (Acciaio)
- Pugnale (Acciaio)
- Spada a due mani medievale (Acciaio)

Spada da lato in acciaio

I modelli di spada da lato in acciaio devono avere le seguenti caratteristiche:

Lunghezza totale: tra i 105 ed i 110 cm.

Lunghezza della lama: tra i 92 ed i 95 cm.

Peso: compreso tra 900 e 1200 gr.

Punto di bilanciamento: compreso tra 5 cm e 7 cm dalla guardia

Non presentare evidenti segni di usura

Dal 01/11/2021 le lame dovranno riportare un marchio riportante l'anno di fabbricazione ed il nome del produttore.

Ad oggi i produttori le cui lame sono ammessi per l'uso in torneo (previa applicazione del marchio di cui sopra) sono:

- BlackFencer, (Saragozza, Spagna)
- Kvetun Armoury (Bryansk, Russia)
- Malleus Martialis di Rodolfo Tanara (Firenze, Italia)
- RAZor (Reggio Emilia, Italia)

Pugnale in acciaio

I modelli di pugnale in acciaio devono avere le seguenti caratteristiche:

Lunghezza totale: tra i 50 ed i 55 cm.

Lunghezza della lama: tra i 36 ed 40 cm.

Peso: compreso tra 500 gr e 800 gr.

Punto di bilanciamento: tra 0 e 2 cm dalla guardia.

Non presentare evidenti segni di usura

Dal 01/11/2021 le lame dovranno riportare un marchio riportante l'anno di fabbricazione ed il nome del produttore.

Ad oggi i produttori le cui lame sono ammesse per l'uso in torneo (previa applicazione del marchio di cui sopra) sono:

- Kvetun Armoury (Bryansk, Russia)
- Malleus Martialis di Rodolfo Tanara (Firenze, Italia)

Spada a due mani in acciaio

I modelli di spada a due mani in acciaio devono avere le seguenti caratteristiche:

Lunghezza totale: tra i 125 ed i 140 cm.

Lunghezza della lama: tra i 95 ed i 105 cm.

Peso: compreso tra 1400-1650 gr.

Punto di bilanciamento: tra 4 e 7 cm dalla guardia

Non presentare evidenti segni di usura

Dal 01/11/2021 le lame dovranno riportare un marchio riportante l'anno di fabbricazione ed il nome del produttore.

Ad oggi i produttori le cui lame sono ammesse per l'uso in torneo (previa applicazione del marchio di cui sopra) sono:

- Kvetun Armoury (Bryansk, Russia)
- Malleus Martialis di Rodolfo Tanara (Firenze, Italia)
- VB Swordshop Kft. (Pécel, Ungheria)
- Sigi Forge (Bratislava, Slovacchia)
- Regeney Armoury (Ungheria)

Capitolo 4 - Simulacri di arma difensiva

Sono attrezzi sportivi e simulacri di arma esclusivamente difensivi:

- Rotella
- Brocchiero
- Cappa

I simulacri di arma esclusivamente difensivi possono essere di vario materiale, questo sarà specificato caso per caso.

Rotella

La rotella è uno scudo tondo del diametro massimo di 60 cm, in legno, metallo o materie plastiche. Deve avere due punti fissi di imbracciatura, uno (regolabile o passante) per l'avambraccio ed una impugnatura per la mano.

Può essere piatta o convessa.

Il bordo della rotella deve essere ricoperto per evitare superfici taglienti od affilate. peso: massimo 2,5 kg



Brocchiero

Il Brocchiero è piccolo scudo rotondo, provvisto di umbone senza punta, del diametro massimo di 35 cm, in metallo o polimeri plastici. Si utilizza impugnato. Ha una impugnatura passante per il diametro in legno o metallo o polimeri plastici, tale che vi possa entrare la mano dell'atleta protetta dal guanto. Avrà un peso massimo di 1,2 kg



Cappa

La cappa dovrà essere di qualsiasi colore a tinta unita, confezionata in tessuto resistente, ed il suo peso sarà compreso tra 1500 e 2500 grammi.

La cappa dev'essere a ruota intera o a mezza ruota e di lunghezza compresa tra i 100 ed 130 cm, misurati dalla cucitura del colletto alla circonferenza della ruota. Il colletto dovrà essere largo al massimo 10 cm. In sostituzione del colletto è ammesso un cappuccio, la cui lunghezza può essere al massimo 35 cm.



Capitolo 5 - Equipaggiamento protettivo per Spada Sola in acciaio

Fanno parte dell'equipaggiamento protettivo obbligatorio per la disciplina di spada sola in Acciaio:

- Maschera
- Giubba
- Protezione antipenetrazione per il torso
- Protezione antipenetrazione per le gambe
- Paragomiti
- Guanti
- Parastinchi e ginocchiere
- Paraseno per le donne e conchiglia paragenitali per gli uomini

Non sono ammesse protezioni in metallo, ad eccezione della rete protettiva della maschera. Non sono ammesse protezioni artigianali.

Maschera

La maschera deve soddisfare le ultime disposizioni disponibili presenti nel documento "Regolamento dei Materiali" della Commissione SEMI della Federazione Italiana Scherma, come riportato al Titolo Terzo, Capitolo 2, paragrafo m.25.7, nei punti a), b), c), d) ed e).

E' obbligatorio l'uso del paranuca. Il paranuca deve essere fissato alla maschera anche se non deve esserne obbligatoriamente parte integrante. Il fissaggio deve essere fatto in modo che il paranuca non si sollevi durante l'uso.

Il Paranuca, rigido o semirigido, deve coprire tutta la parte posteriore della testa, dalla maschera alla base del collo.

E' espressamente proibito l'uso di paranuca artigianali.



Giubba

La giubba è un corpetto imbottito con maniche, coprente anche il ventre e la schiena con protezioni aggiuntive per le spalle. Le protezioni per le spalle possono essere integrate nel giubbotto stesso.

La chiusura della giubba può essere sul davanti, spostata verso il lato rispetto al centro o posteriore.

Nel primo caso la chiusura deve essere coperta.

Sono giubbe protettive omologate quelle fatte sul modello qui riportato come esempio. Le giubbe di protezione cosiddette “antisommossa” che presentino protezione imbottita sul davanti, sulla schiena e sulle spalle non possono essere usate in competizioni ufficiali. Si riportano le immagini dei alcuni modelli usati come esempio. Ogni altra giubba che riporti le stesse fattezze e caratteristiche è accettata.



Pantaloni

I Pantaloni possono essere di un qualsiasi tessuto.

Durante le gare ufficiali la lunghezza deve arrivare almeno sotto il ginocchio e può arrivare fino alla caviglia. Si consiglia l'uso di pantaloni imbottiti da Scherma o da Scherma Storica.

Protezione antipenetrazione per il torso

È obbligatorio come protezione antipenetrazione minima per il torso una corazzetta 800 Nw Level 2.

La protezione antipenetrazione per il torso dovrà coprire tutte le zone vitali ed essere idonea per le competizioni FIE-CE, presentandone il relativo marchio.

Protezione antipenetrazione per le gambe

È obbligatorio come protezione antipenetrazione minima per per le gambe di 800 Nw Level 2.

La protezione antipenetrazione per le gambe dovrà coprire tutte le zone vitali ed essere idonea per le competizioni FIE-CE, presentandone il relativo marchio.

A scopo esemplificativo, potranno essere indossati

- o pantaloni antipenetrazione per scherma olimpica 800Nw level 2
- o pantaloni HEMA con aggiunta di pantaloni antipenetrazione per scherma olimpica 800Nw level 2 o shorts 800Nw CE level 2

Marchi di omologazione

I marchi di omologazione sono i seguenti:



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



Per i tessuti: marchio di 50 x 50 mm, riportante l'anno di fabbricazione e il nome del produttore

Paragomiti

I paragomiti devono fornire protezione rigida su tutta la giuntura del gomito. Possono essere integrati nella giubba.

Guanti

I Guanti devono avere protezioni imbottite o rigide o semirigide alle dita, al polso ed al dorso della mano. Sono guanti ammessi:

- Guanti Koning
- Guanti Sparring Gloves
- Guanti "Lobster" Heavy Gloves
- Red Dragon
- Kevlar Gloves
- Guanti Kombat
- Guanti Technofighter

Sono permessi guanti con protezione superiore o con l'aggiunta di materiale rigido sopra l'imbottitura. Guanti che abbiano le stesse caratteristiche o grado di protezione pari o superiore sono accettati. Non sono ammessi guanti in metallo.

Parastinchi e ginocchiere

E' obbligatoria una protezione rigida delle giuntura del ginocchio sul davanti e sui lati e di **tutta la lunghezza della tibia**. La protezione può essere singola o in due pezzi. La protezione del ginocchio può essere integrata nei pantaloni.

Protezioni aggiuntive

E' obbligatorio l'uso del paraseno per le donne e della conchiglia paragenitali per gli uomini. il paraseno deve essere indossato sotto il corpetto protettivo e la conchiglia paragenitali sotto i pantaloni.

Capitolo 6 - Equipaggiamenti specifici per disciplina

Modifiche specifiche per Spada e Pugnale

Nessuna regolamentazione specifica differente.

Modifiche specifiche per Spada e Brocchiero

I guanti delle due mani possono essere di tipologia diversa, ma sempre di modelli ammessi dal presente regolamento.

Modifiche specifiche per Spada e Rotella

I guanti delle due mani possono essere di tipologia diversa, ma sempre di modelli ammessi dal presente regolamento.

Modifiche specifiche per Spada e Cappa

I guanti delle due mani possono essere di tipologia diversa, ma sempre di modelli ammessi dal presente regolamento.

Modifiche Specifiche per simulacri di spade a due mani

Maschera

Sotto o sopra la maschera deve essere indossata una protezione aggiuntiva imbottita. Possono essere usati a questo scopo caschetti da rugby o coperture specifiche da Scherma Storica.

La copertura può essere integrata alla maschera.

Guanti

Sono obbligatori guanti con protezione superiore rigida o semirigida che coprano completamente le dita, il polso ed il dorso della mano.

Sono guanti ammessi per le discipline per simulacri a due mani:

- ❖ Guanti Koning
- ❖ Guanti Sparring Gloves
- ❖ Guanti "Lobster" Heavy Gloves

Altri guanti che riportino le stesse, o migliori, caratteristiche di quelli riportati sono accettati. Per questa tipologia di simulacro di arma sono vietati guanti leggeri come i Kevlar Gloves, Guanti Kombat o Technofighter.

Gorgiera

La gorgiera è una protezione apposita, che protegge il collo e la gola. Deve essere indossata sotto la giubba ove non sia già presente una gorgiera integrata rigida.



Modifiche per altri simulacri di arma

Come per spada a due mani

Capitolo 7- Dress Code o Codice di Abbigliamento

Si rammenta agli atleti che in particolar modo durante le gare rappresentano non solo se stessi ma le Associazioni alle quali sono iscritti e la ASC tutta.

E' quindi richiesto e fatto loro obbligo di scendere in campo con equipaggiamento in ordine ed abbigliamento decoroso. A solo scopo esemplificativo:

- Le magliette devono essere infilate dentro i calzoncini ed interamente coperte dalla giubba.
- Le protezioni devono essere integre e non rattoppate con nastri adesivi o altro.
- Le protezioni devono essere fissate al corpo tramite gli appositi elastici/strap delle quali sono dotate e non con nastri adesivi o altro.
- Le bretelle dei pantaloni imbottiti (Spes e simili), o anche di altri, devono essere indossate sulle spalle e comunque non lasciate cascanti sui pantaloni stessi e fuori dalla giubba.

Atleti la cui tenuta, a totale discrezione della Direzione di Gara, sia ritenuta indecorosa/non idonea, saranno invitati a sostituirla e in caso contrario allontanati dal campo di gara.

Capitolo 8 - Ruoli e Responsabilità

Il presente Regolamento di sicurezza è redatto dalla ASC in collaborazione con il Comitato Tecnico Nazionale della ASD Sala d'Arme Achille Marozzo Nazionale.

Durante le gare e gli eventi sportivi è responsabilità della Direzione di Gara, nelle figure dei Direttori di Gara e degli Arbitri l'ammissione e la regolarità dei simulacri di arma e protezioni utilizzate dagli atleti.

Le decisioni dei responsabili sono insindacabili.

Capitolo 9 – Protocollo Sicurezza Covid 19

Premesse Generali

Il presente protocollo ha lo scopo di indicare vincoli, requisiti e modalità operative da mettere in atto al fine di organizzare e svolgere competizioni di scherma strica a carattere Regionale, Interregionale e Nazionali, stabilendo al contempo misure di sicurezza finalizzate a mitigare, per quanto possibile, il rischio di contagio da COVID19. Per quanto sopra esposto il Protocollo deve essere rigorosamente rispettato da tutti i tesserati A.C.S. che parteciperanno ad eventi schermistici agonistici e dai C.O.L. Resta inteso che linee guida contenute nel presente documento sono definite in base alla normativa vigente al momento, pertanto le stesse potranno subire aggiornamenti in base all'evoluzione della pandemia di COVID19 e, conseguentemente, alle disposizioni governative. Per tutto quanto non specificato, far riferimento ai "protocolli di ripartenza dello sport" emanati dal Governo, dal C.T.S., dall'ACS, dalla F.I.S. e dalla F.I.E.

Accesso Al Luogo Della Competizione

L'accesso al luogo della competizione sarà consentito agli atleti e tecnici regolarmente tesserati alla ASC per la stagione sportiva in corso ed accreditati per lo svolgimento della competizione in corso. Sarà inoltre consentito l'accesso a: personale C.O.L., G.S.A., Tecnici delle Armi, personale medico, personale ASC (autorità federali, addetti ai servizi di foto e video), addetti al servizio d'ordine, autorità locali e sponsor, purchè accreditati in precedenza. In base alla tipologia di gara (Regionale/Interregionale o Nazionale) le Società Sportive sono tenute ad effettuare l'iscrizione di atleti e Tecnici tramite apposito gestionale gara ASC. Per nessuna ragione potranno essere ammessi atleti e tecnici non preventivamente iscritti. Tramite apposito personale, adeguatamente formato dal C.O.L., all'ingresso del luogo di gara dovrà essere organizzato con postazioni distinte e separate tra loro e si procederà in ordine: alla misurazione della temperatura, alla raccolta dei dati personali (mail e numero di telefono) e al ritiro delle autocertificazioni (possibilmente in presenza di personale medico formato). Successivamente in una seconda postazione l'accredito e l'accesso alle strutture interne si concluderà con il riconoscimento tramite documento ed il ritiro pass gara, differente e distinto per ogni singola giornata di gara. L'elenco degli iscritti e dei tecnici abilitati all'ingresso verrà precedentemente stilato dagli organi competenti e verrà inviato al COL tramite mail per inserimento nella tabella delle presenze. Per quanto concerne l'accesso al luogo della competizione di Ufficiali di gara, Tecnici delle Armi e personale medico, sarà cura del C.O.L. provvedere alla raccolta ed archiviazione delle autocertificazioni, mentre le autocertificazioni di atleti e tecnici saranno raccolte ed archiviate dalle società di tesseramento e della cui regolarità saranno solidamente responsabili. In base a quanto previsto dal documento "Lo Sport riparte in sicurezza" elaborato dal Comitato Tecnico Scientifico in collaborazione con il Politecnico di Torino le competizioni schermistiche presentano un grado di criticità, ovvero di rischio di esposizione al contagio per il COVID-19, pari a 8; tale fattore comporta che tutte le figure coinvolte debbano sottoporsi a tampone molecolare o antigenico nelle 48 ore antecedenti l'inizio della singola gara. Potranno essere accreditati unicamente coloro che presenteranno referto con esito negativo e comunque una copia verrà trattenuta ed archiviata nel fascicolo gara.

Procedure Di Accredimento E Ritiro Pass

La rilevazione della temperatura avverrà in uno spazio esterno in fila ordinata rispettando gli eventuali segnali posizionati per terra, indossando i DPI e mantenendo il distanziamento interpersonale di almeno 1 mt. Si darà assoluta ed indiscutibile precedenza alla rilevazione delle temperature nel seguente ordine: COL - G.S.A. – Rappresentanti ASC - Tecnici delle Armi - Medico Gara – Atleti - Tecnici - Addetti Foto/Video - Personale Stand ove ammesso. Le procedure di accredimento alla gara a cura del COL e di ritiro delle autocertificazioni e rilevazione temperatura saranno attuate sino ad 1 ora prima dell'inizio di ciascuna competizione. Sarà consentita, ove possibile ed in base al numero di partecipanti alla competizione, l'apertura delle postazioni di accredito già dal pomeriggio antecedente la gara. Per poter ritirare l'accredito, ogni avente diritto, dovrà risultare iscritto nell'elenco fornito dalla ASC o dal Comitato Regionale, e presentare documento di riconoscimento in corso di validità per l'identificazione. Dopo l'identificazione verrà rilasciato apposito pass identificativo e

personale che consentirà l'accesso al luogo della competizione per la giornata di gara. Si rammenta, in considerazione delle particolari criticità del momento, che il Pass è strettamente personale e nominativo. Se il pass venisse trovato in possesso di persona diversa da quella autorizzata, il soggetto tesserato che ha volutamente ceduto il pass verrà sanzionato ed il nominativo verrà segnalato agli organi competenti.

Accesso Al Parterre Gara

L'accesso al campo di gara sarà consentito, con le seguenti prescrizioni, solamente a:

- Atleti, con obbligo di indossare la mascherina chirurgica.

Gli Atleti sosterranno nelle proprie postazioni adiacenti alla pedana su cui disputeranno girone o assalti di eliminazione diretta. Al termine dei gironi o al termine degli assalti di E.D. ogni atleta dovrà accomodarsi sugli spalti o in zona a lui dedicata.

- Tecnici, con l'obbligo di indossare la mascherina FFP2
 - Ai Tecnici saranno riservate postazioni a fondo pedana durante gli assalti di E.D. Potranno spostarsi da una pedana all'altra mantenendo obbligatoriamente la distanza interpersonale di 1 mt. Durante i gironi potranno sostare nel corridoio a loro riservato se previsto sul campo gara, solo ed esclusivamente qualora vi sia un loro atleta impegnato, diversamente dovranno sostare in tribuna o in zona a loro dedicata. A fondo pedana o nel corridoio potrà rimanere solo 1 Tecnico per atleta mantenendo sempre la distanza di 1 mt dai propri colleghi.
 - Ufficiali di gara ed addetti al computer con l'obbligo di indossare la mascherina FFP2
 - Gli Ufficiali di Gara e i computeristi potranno condividere gli spazi a loro riservati nel rispetto delle distanze previste dalla normativa Covid-19 e comunque non potranno rimanere sul parterre gara se non impegnati.
 - Medico e personale sanitario incaricato dal C.O.L. con l'obbligo di indossare la mascherina FFP2 e la visiera protettiva.
 - Il Medico ed il personale sanitario incaricato dal C.O.L. avranno l'obbligo di indossare la mascherina FFP2 e la Visiera protettiva.
 - Tecnici delle Armi con l'obbligo di indossare la mascherina FFP2 e visiera trasparente
 - I Tecnici delle Armi avranno l'obbligo di indossare la mascherina FFP2 e visiera trasparente se sia quando impegnati in pedana sia quando; e mascherina chirurgica quando impegnati nelle loro postazioni di lavoro al di fuori del campo gara.

Direzione Di Gara

- Ogni membro della DG avrà l'obbligo di indossare mascherine protettive FFP2 e dovrà avere GEL disinfettante personale. Le mascherine verranno consegnate dal COL prima dell'ingresso al luogo della competizione.
- Ogni membro della DG deve disporre di un posto assegnato che rispetti la Distanza Sanitaria di 1 metro. Quindi la Direzione di Gara dovrà avere spazio a sufficienza per consentire il rispetto delle distanze di sicurezza.
- Tutte le consultazioni nella zona del DG potranno essere effettuate rispettando la Distanza Sanitaria di 1 metro: sarà necessario prevedere una separazione per mezzo di uno schermo in plexiglas (si può installare uno schermo in plexiglass leggero davanti alla scrivania del DG oppure transennare l'area DG per far rispettare la Distanza Sanitaria di 1 metro tra DG e Tecnico.
- Dovrà essere presente ufficialmente un GIUDICE DI CAMPO che operi sul parterre che, in collaborazione con il Responsabile Covid-19 dell'Impianto/Struttura, faccia rispettare le norme del presente protocollo e, nei casi di mancato rispetto, sanzioni i trasgressori.
- La DG sarà responsabile del rispetto delle normative COVID durante la competizione esclusivamente relativamente al campo gara; non sarà responsabile dei controlli di accesso al luogo della competizione e del monitoraggio della tribuna, che dovrà essere gestita e monitorata nel completo rispetto delle norme di contenimento del COVID-19 dal responsabile Covid-19 della struttura.
- La DG si adopererà, per quanto possibile, a far sì che ogni singola competizione si svolga senza troppe pause rispettando comunque i tempi tecnici dei match: il calendario gare non dovrà prevedere sovrapposizioni tra una competizione che possano arrecare ritardi, rallentamenti e/o assembramenti di partecipanti all'interno del luogo della competizione.

Giudice Di Campo

- Il giudice di campo, dovrà arrivare sul campo gara il giorno prima dell'inizio della competizione ed avrà il compito di visionare e certificare che l'allestimento del sito di gara rispetti le misure previste nel presente documento e dalle normative nazionali.
- In caso di inosservanza delle disposizioni citate, dovrà tempestivamente avvisare la ASC ed il responsabile COVID della Struttura affinché provvedano ad attuare quanto previsto dal Protocollo e dalle normative nazionali e regionali.
- Avrà dunque anche il compito di interfacciarsi con il responsabile Covid-19 della Struttura per meglio garantire il rispetto delle norme Nazionali, regionali e della

F.I.S.; Dovrà rigorosamente indossare mascherina FFP2 fornita dal C.O.L. e dovrà altresì essere munito di gel disinfettante. Sarà coadiuvato e dovrà coordinare il personale di controllo che verrà in precedenza formato dal C.O.L..

- Nel caso in cui un tesserato ASC (atleta, tecnico, arbitro o altro tesserato ASC che abbia diritto ad accedere al luogo della competizione) non rispetti le norme ASC e le normative Governative in tema di contenimento del Covid-19, il Giudice di Campo interverrà sanzionando il trasgressore con un cartellino giallo (COVID). In caso di reiterata trasgressione, l'interessato verrà sanzionato con un cartellino nero (COVID) che implicherà l'immediato allontanamento dal luogo gara per l'intera durata della competizione.
- In questo caso il Giudice di Campo dovrà redigere apposito verbale secondo le modalità e già in vigore per le sanzioni ASC e trasmettere immediatamente il verbale in Federazione ed al Giudice Sportivo. Sarà cura del Giudice Sportivo applicare le sanzioni previste dalle norme federali.
- Al termine della gara il Giudice di Campo dovrà redigere verbale sulle criticità riscontrate nel corso della competizione allo scopo di meglio valutare gli interventi migliorativi da introdurre per le competizioni a seguire.
- Per intera durata della competizione si intende l'intero periodo di gara ovvero tutti i giorni di gara previsti dal calendario ASC per la competizione.

Arbitri

- Gli Arbitri con l'accettazione della convocazione gara, danno contestuale assenso al rispetto delle norme Covid di cui al Protocollo Covid della Fis o alle norme governative. Alle norme, inviate dalla Segreteria G.S.A. contestualmente alla mail di convocazione, non sarà ammessa alcuna deroga.
- Durante la gara dovranno indossare una mascherina FFP2, durante il test di un'arma, prima o durante un match e dovranno mantenere la distanza minima di 1 metro dall'atleta in fase di riposo e di 2 mt da atleti impegnati in attività sportiva.
- Avranno cura di disinfettarsi le mani prima e dopo ogni match.
- Compileranno i moduli gironi o E.D. su apposita cartellina consegnata dalla DG e non dovranno avvicinarsi all'apparecchio segnalatore se non per casi urgenti e comunque stando sempre attenti a mantenere la distanza di 2 mt dagli atleti in movimento, anche se impegnati su altra pedana (In questo caso si consiglia di attendere sempre che gli atleti della pedana frontale siano in fase di riposo e non in movimento);
- Dovranno essere dotati di cartellini e penna personale.

- Non è consentito lo scambio di materiale o attrezzature in nessun caso.
- La commissione arbitrale avrà il compito di controllare che ogni arbitro sia in regola con il materiale personale, pena l'invito all'acquisto. In caso di inosservanza di tale regola o qualora non fosse possibile acquistare il predetto materiale, sarà annullata la sua convocazione con immediata sostituzione.
- Non dovranno utilizzare in nessun caso il tavolino degli apparecchi segnalatori per appoggiare materiale o per trascrivere risultati.
- Verrà loro consegnata una cartellina che servirà da supporto per trascrivere i risultati dei gironi o dei match di E.D. e potranno utilizzare una delle sedie a fondo pedana come supporto per il materiale per controllo dei simulacri d'arma;
- Per ogni singola competizione dovrà essere previsto un numero di arbitri adeguato a consentire il regolare svolgimento della competizione anche qualora vi fosse l'esigenza di procedere a delle sostituzioni.
- Questo permetterà l'immediata sostituzione qualora l'arbitro non fosse in possesso del materiale tecnico o in caso d'insorgenza di sintomi riconducibili a Covid che comportano l'immediato isolamento.
- Viene introdotta una reperibilità arbitrale poiché devono essere previsti anche Arbitri "riserva", possibilmente residenti in zona limitrofa a quella dello svolgimento della gara, che daranno la loro disponibilità ad essere convocati in caso di necessità. Video-arbitraggio qualora fosse previsto, sarà disponibile solo per lo svolgimento degli assalti di semi-finale e finale. In ogni caso l'arbitro principale e l'arbitro video dovranno analizzare il video a turno (separatamente) e la discussione che ne seguirà sarà condotta nel rispetto della distanza sanitaria minima e comunque muniti di mascherina FFP2.
- I giudici di gara saranno tenuti a controllare il numero di persone che accompagnano il tiratore ed in caso di anomalie, intervenire tempestivamente, facendo intervenire il giudice di campo.
- Dovranno anche informare prima degli assalti di girone e delle eliminazioni dirette i tiratori delle limitazioni/restrizioni previste dalle normative nazionali e dal Protocollo ASC, ovvero informare sul comportamento da tenere durante tutta la competizione e in particolare di NON stringersi la mano, di NON battersi in mano, di NON abbracciarsi, oltre al divieto tassativo di scambio di maschere, guanti, passanti, simulacri d'arma, equipaggiamenti e altri oggetti personali.
- Eventuali guanti usa e getta che gli arbitri volessero usare, dovranno essere cambiati ad ogni match. Potranno avvicinarsi alla DG solo per ritirare e consegnare i cartellini compilati.

- Dovranno avere maggiore accortezza possibile nel trascrivere i risultati nei gironi o nei tabellini di ED onde evitare contestazioni e richiami di tiratori ed allenatori per meri errori di trascrizione.
- Avranno assoluto divieto di assembramento nei momenti di pausa. Lo spazio di attesa e riposo degli arbitri dovrà essere allestito in modo da consentire la loro sosta nel rispetto di distanziamento e distanza di sicurezza.
- Essendo coloro che per primi dovranno dare l'esempio, qualunque infrazione al Protocollo Covid della ASC o alle norme governative, verrà sanzionata dai componenti della Commissione Arbitrale presenti in gara o dal Giudice di Campo.

Tecnici Delle Armi

- Sarà predisposta la postazione dei Tecnici delle Armi in modo da rispettare la Distanza Sanitaria, in maniera protetta da barriera trasparente analoga a quella prevista per le scrivanie della D.T., per i controlli delle armi e sarà dislocata apposita segnaletica per l'eventuale gestione di code allo scopo di evitare assembramenti e code; non saranno effettuate, in ogni caso, riparazioni o manutenzioni ad equipaggiamenti personali e armi che risultino non conformi, le quali dovranno comunque essere presentate opportunamente igienizzate e perfettamente pulite al controllo.
- Si richiama in proposito quanto già contenuto nel Regolamento dei Materiali, ovvero che le attrezzature e le armi devono essere presentate in buono stato e pulite sia al controllo armi sia in pedana (r.m.25.3.a)
- Si richiede altresì la collaborazione delle società partecipanti che dovranno provvedere in altra sede e comunque prima della gara alla messa a punto delle attrezzature e delle armi dei propri atleti.
- I Tecnici delle Armi dovranno essere provvisti di mascherine FFP2 e di visiere protettive sia al loro tavolo che per gli interventi in pedana.
- Sarà messo a disposizione dal COL un tavolo opportunamente attrezzato per la manutenzione da parte degli atleti o dei Tecnici del materiale schermistico - Viene introdotta una reperibilità di un tecnico armi possibilmente residente in zona limitrofa a quella dello svolgimento della gara, che darà disponibilità ad essere convocato in caso di necessità qualora l'Organizzazione abbia convocato un solo Tecnico delle Armi.

Medico Di Gara E Personale Sanitario Ausiliario

- Durante le competizioni sarà necessaria la presenza di almeno n. 1 Medico di gara e di 4 ausiliari paramedici;

- Dovranno avere obbligatoriamente il defibrillatore;
- Dovranno indossare mascherine FFP2, Visiere protettive e guanti usa e getta; In caso di infortunio solo il personale medico della competizione e/o i membri del suo team potranno avvicinarsi al tiratore infortunato.
- In caso di sintomo riconducibile al Covid-19, il medico dovrà intervenire tempestivamente isolando il soggetto nel rispetto delle normative vigenti in materia di sicurezza ed applicando le procedure previste dal Protocollo della FIS e dalle norme governative.

Atleti

- Dovranno accedere al luogo della competizione dopo aver ritirato l'accredito a seguito di presentazione di documento di riconoscimento, aver compilato il modulo della dichiarazione prevista dalle normative di sicurezza ed in ogni caso solo dopo che sia stata rilevata una temperatura corporea non superiore a 37,5°.
- Dovranno indossare sempre nelle fasi di riposo la mascherina chirurgica ed essere dotati di gel igienizzante personale. La mascherina andrà inoltre indossata: o durante la prova dei simulacri d'arma; o durante la fase di attesa della chiamata in pedana; o durante la pausa del match di E.D. e comunque sempre al termine di ogni match;
- In caso di mancato rispetto delle regole verrà sanzionato al pari di un tesserato ASC. con un cartellino giallo in caso di primo avvertimento per poi, in caso di recidiva, passare al cartellino nero che determinerà l'immediato allontanamento dalla struttura ospitante l'evento schermistico.
- Dovranno presentarsi in pedana con tutto il materiale schermistico perfettamente pulito ed igienizzato (Divisa, guanto, maschera, scarpe tecniche, passanti, simulacri).

Tecnici

- Dovranno accedere al luogo della competizione dopo aver ritirato l'accredito a seguito di presentazione di documento di riconoscimento; aver compilato il modulo della dichiarazione prevista dalle normative di sicurezza ed in ogni caso solo dopo che sia stata rilevata una temperatura corporea non superiore a 37,5° ed aver indossato la mascherina FFP2.
- Dovranno essere dotati di gel igienizzante personale.

- Durante la fase ai gironi, se presente nel luogo gara, potranno sostare all'interno di un corridoio a loro esclusivamente riservato ed il cui accesso sarà gestito in base agli atleti impegnati.
- All'interno del corridoio dovranno fare in modo di mantenere la distanza di 1 mt dai loro colleghi pena il richiamo da parte del Giudice di Campo.
- Potranno chiedere chiarimenti alla DG mantenendo la distanza interpersonale di 1 mt.
- Durante la pausa del match di E.D. potranno interagire con il proprio atleta, rimanendo seduti nella loro postazione, indossando la mascherina protettiva e mantenendo la distanza di sicurezza (1 m se l'atleta indossa anche la mascherina o 2 mt se atleta è senza mascherina).
- Non sarà consentita al Tecnico la permanenza sul parterre o nei corridoi se non avrà alcun atleta impegnato in match o nella fase a gironi.

Utilizzo Spazi Durante La Competizione

- Sarà consentito l'utilizzo degli spogliatoi con accessi contingentati e mantenendo la distanza di 2mt tra gli atleti.
- Per diminuire i casi di lunghe code di attesa, è consigliato arrivare sul luogo della competizione indossando la tuta sociale con sotto i pantaloni della divisa.
- Agli atleti sarà concesso di poter iniziare il riscaldamento, senza mascherina e mantenendo il distanziamento di almeno 2 metri da altri atleti anche se compagni di sala.
- Al termine del girone gli atleti attenderanno presso la propria sedia la comunicazione dei risultati.
- Dopo la comunicazione dei risultati ogni atleta dovrà apporre la firma con una penna personale e dovrà lasciare il campo gara e si accomoderà sulle tribune o negli spazi riservati agli atleti. Le pubblicazioni dei risultati in tempo reale avverranno per via telematica. Nel caso in cui non fosse possibile potersi avvalere di tale tecnologia, si dovrà procedere alla consegna di 1 copia cartacea per ogni Società che ne abbia interesse. Non sarà ammessa pubblicazione mediante l'utilizzo di monitor e/o affissione cartacea al fine di evitare assembramenti.
- Il tabellone di eliminazione diretta sarà chiamato mediante l'utilizzo degli altoparlanti. La mancata presentazione in pedana verrà sanzionata secondo il regolamento ASC.. L'eventuale riscaldamento pre-match di E.D. potrà avvenire solo presso la

propria postazione. Al termine dell'assalto lo schermidore che abbia terminato la competizione lascerà il luogo gara nel più breve tempo possibile.

Comitato Organizzatore Locale (C.O.L.)

- Dovrà provvedere, se possibile ed in base al numero di partecipanti alla competizione, a predisporre postazioni esterne alla struttura per gli accrediti ed altre dedicate alla rilevazione temperatura con apposito scanner e consegna dell'autocertificazione secondo le seguenti indicazioni:
 - Postazioni esterne riservata esclusivamente al personale: G.S.A, Tecnici delle Armi, Medico di Gara, personale C.O.L.;
 - Postazioni esterne riservate esclusivamente ad Atleti;
 - Postazioni esterne riservata esclusivamente ai Tecnici;
 - Dovrà provvedere a mettere a disposizione personale formato e debitamente fornito di mascherina chirurgica per gli accrediti e la rilevazione della temperatura;
 - Dovrà nominare, qualora non fosse già di competenza della Struttura che ospita la manifestazione, il "Responsabile Covid";
 - Dovrà allestire il campo gara rispettando scrupolosamente le direttive e le distanze e le dotazioni previste dal Protocollo della ASC;
 - Dovrà prevedere per il luogo della competizione, per il campo gara e per il corridoio predisposto per i Tecnici, delle aperture di accesso e di uscita differenziate tra loro. In nessun caso, singolarmente, dovranno essere utilizzate per lo stesso scopo;
 - Dovrà provvedere a reperire personale addetto alle pulizie per la continua igienizzazione dei locali di pertinenza nel rispetto delle normative di sicurezza sanitaria previste dalla normativa Covid;
 - Dovrà provvedere a reperire personale (personale volontario adulto come i gruppi di volontariato delle forze armate) addetto al controllo dei flussi all'interno del luogo della competizione, all'interno del campo gara, nei varchi corridoio dei Tecnici. Questi in collaborazione con il Giudice di Campo ed il responsabile Covid-19 della Struttura potranno anche intervenire qualora si ravvisasse un mancato rispetto delle regole di distanziamento;
 - Dovrà provvedere all'acquisto di gel disinfettante, visiere protettive e mascherine FFP2 (almeno 1 per singola figura e per singolo giorno di gara) da consegnare

a: G.S.A., Tecnici delle Armi, Personale Volontario addetto alla sicurezza e controllo e Personale Medico; 14

- Dovrà provvedere alla segnaletica sugli spalti e sul terreno di gara al fine di far rispettare il distanziamento nelle zone di maggiore affluenza o fila;
- Dovrà provvedere ad allestire gli spogliatoi con postazioni fisse distanziate 2 mt l'una dall'altra.

Pulizia Ed Igienizzazione Palazzetto

Gli addetti alle pulizie dovranno essere in numero adeguato agli spazi occupati, dovranno effettuare un presidio costante nei luoghi della gara secondo le seguenti direttive per porre in essere un'efficace igienizzazione delle aree comuni.

Al termine della giornata di gara gli addetti alle pulizie dovranno provvedere alla pulizia ed igienizzazione dell'intera struttura, incluse le apparecchiature tecniche in essa installate, secondo le normative stabilite dagli organi governativi.

Aree Ristoro

La vendita e distribuzione di generi alimentari e bevande sarà consentita solo se gestita da attività professionali che rispettino, per spazi disponibili e metodologie di somministrazione, le normative vigenti. Gli alimenti potranno essere consumati solo presso le aree ristoro o all'esterno della Struttura. In ogni caso il C.O.L. e la ASC non saranno responsabili della somministrazione di alimenti e bevande.

Stand E Vendita Materiale Schermistico

Se la struttura e gli spazi lo consentono, potrà essere predisposto un luogo che permetta la presenza di Stand per la vendita di materiale schermistico. I titolari degli Stand avranno l'onere e la responsabilità di applicare le norme nazionali e regionali in tema di Covid negli spazi a loro destinati.

Redazione Piano Anti-covid E Nomina Rspg

Sarà compito del C.O.L. indicare il RSPP. In mancanza di tale indicazione assumerà la qualifica di RSPP il Presidente del COL (Regionale o di Associazione in base all'organizzazione). Sarà, inoltre, cura del C.O.L. redigere il piano anti-covid. Nel piano andranno indicate le procedure specifiche per accesso ed uscita alla struttura, per la pulizia della struttura e della gestione di eventuali casi di positività durante la competizione.

Spazi Ed Allestimenti

- L'atleta impegnato in attività sportiva deve mantenere sempre una distanza di sicurezza di 2 metri dall'altro. Il Campo gara dovrà essere allestito rispettando questa distanza e le ulteriori indicazioni di seguito descritte e illustrate.
- Ogni pedana dovrà avere uno spazio di rispetto sanitario di due metri per ogni lato, quindi dovranno essere poste in modo che la distanza non sia inferiore a 4 mt l'una dall'altra nello spazio arbitrale (spazio arbitri spalla a spalla), e ad una distanza non inferiore a 2 metri l'una dall'altra nello spazio dell'apparecchio segnalatore.
- Possibilmente i tavolini saranno essere posizionati in affiancamento lineare.
- Il corridoio perimetrale per i Tecnici Il Corridoio dovrà essere di larghezza non inferiore a 1.5 mt. e distante almeno 2 mt dalle pedane. Lo spazio dovrà essere gestito per gli ingressi dei Tecnici di atleti realmente impegnati nella fase a gironi sempre con obbligo di indossare la mascherina FFP2.
- Dovrà prevedere delle aperture di ingresso diverse da quelle di uscita (è importante che vengano ben definite con adeguata segnaletica). Il corridoio avrà il solo scopo distributivo e non deve essere considerato un'area di sosta. L'area di sosta dei Tecnici sarà eventualmente collocata in altra zona adeguatamente attrezzata all'attesa. Per la sola fase di E.D. ogni Tecnico potrà accedere nel campo gara e sostare nella postazione/sedia a lui dedicata.

Presentazione In Pedana E Cerimonia Di Premiazione

CERIMONIA DI PRESENTAZIONE:

- Durante la presentazione dei tiratori, deve essere rispettata la Distanza di almeno 2 metri tra un atleta e l'altro;
- Gli atleti saliranno in pedana muniti di mascherina che potranno togliere solo dopo essersi posizionati a 2 metri l'uno dall'altro e solo per effettuare il saluto.
- Al termine del saluto dovranno indossare, nuovamente, la mascherina; -

CERIMONIA DI PREMIAZIONE:

- Le cerimonie di consegna delle medaglie devono essere organizzate in modo che sia rispettata la Distanza di almeno 1 metro tra i tiratori;

- Premiati e Premiati dovranno presentarsi muniti di mascherina protettiva;
- Le medaglie o coppe devono essere consegnate dai premiati e presentate ai tiratori su un vassoio che sarà igienizzato per ogni cerimonia;
- Saranno i tiratori stessi a prendere il premio dal vassoio;
- Non è consentita nessuna stretta di mano;
- Per le fotografie ufficiali deve essere rispettata la Distanza di almeno 1 metro tra premiati e premiati.

Documento redatto il XXX



Protocolli Sicurezza Scherma Storica - Nylon

Anno Schermistico 2021 - 2022

Ver. 0.5

Argomenti trattati nel documento

Capitolo 1 - Introduzione	4
Capitolo 2 - Simulacri di arma ammessi	5
Capitolo 3 - Simulacri di arma offensiva	5
Spada da lato in nylon	5
Pugnale in nylon	6
Spada a due mani medievale in nylon	7
Spada a due mani rinascimentale in nylon	8
Capitolo 4 - Simulacri di arma difensiva	9
Rotella	9
Brocchiero	10
Cappa	10

Capitolo 5 - Equipaggiamento protettivo per Spada Sola in nylon	11
Maschera	11
Giubba	12
Paragomiti	12
Guanti	12
Pantaloni	13
Parastinchi e ginocchiere	13
Protezioni aggiuntive	13
Capitolo 6 - Equipaggiamenti specifici per disciplina	14
Modifiche specifiche per Spada e Brocchiero	14
Modifiche specifiche per Spada e Rotella	14
Modifiche specifiche per Spada e Cappa	14
Modifiche Specifiche per simulacri di spade a due mani	14
Maschera	14
Guanti	14
Gorgiera	15
Capitolo 7- Dress Code o Codice di Abbigliamento	16
Capitolo 8 - Ruoli e Responsabilità	16
Capitolo 9 – Protocollo Sicurezza Covid 19	16
Premesse Generali	16
Accesso Al Luogo Della Competizione	17
Procedure Di Accreditazione E Ritiro Pass	17
Accesso Al Parterre Gara	18
Direzione Di Gara	19
Giudice Di Campo	19
Arbitri	20
Tecnici Delle Armi	22
Medico Di Gara E Personale Sanitario Ausiliario	22
Atleti	23
Tecnici	23
Utilizzo Spazi Durante La Competizione	24
Comitato Organizzatore Locale (C.O.L.)	25
Pulizia Ed Igienizzazione Palazzetto	26

Aree Ristoro	26
Stand E Vendita Materiale Schermistico	26
Redazione Piano Anti-covid E Nomina Rspg	26
Spazi Ed Allestimenti	26
Presentazione In Pedana E Cerimonia Di Premiazione	27

Capitolo 1 - Introduzione

L'Ente di Promozione Sportiva "ASC- Attività Sportive Confederates", con l'aumento del numero dei propri tesserati ed iscritti si trova nella necessità di dover redigere un regolamento di sicurezza che stabilisca i modi, le pratiche e gli strumenti ammessi per le attività di Sala, di Torneo e di allenamento.

Il seguente Protocollo di Sicurezza è da intendere come obbligatorio, da seguire per tutti i tesserati durante tutte le attività di sala che prevedano l'uso di attrezzi e simulacri di arma in ogni momento, escluso dove espressamente segnalato.

Il presente regolamento di sicurezza può e deve essere aggiornato per l'esecuzione in sicurezza di tutte le attività sportive di "ASC- Attività Sportive Confederates".

Capitolo 2 - Simulacri di arma ammessi

I simulacri si dividono in simulacri di arma offensiva e simulacri di arma difensiva.

Le ASD affiliate all'“ASC- Attività Sportive Confederate”, alla data di approvazione del seguente regolamento, prevede l'uso di simulacri di arma offensiva sia in nylon che in acciaio flessibile (di cui si tratta nell'apposito protocollo).

Il simulacro deve essere costruito in modo da evitare la possibilità di ferimenti accidentali del tiratore o del suo avversario nel suo uso corretto e finalizzato quindi alla massima sicurezza ed a riprodurre le caratteristiche di peso, lunghezza, misura, bilanciamento e altre caratteristiche fisiche dell'arma reale il cui insegnamento si vuole impartire nel modo più fedele possibile.

Capitolo 3 - Simulacri di arma offensiva

Ci sono vari simulacri di arma offensiva in Nylon, ognuno con le proprie caratteristiche. L'elenco non è completo, ma conta di ampliarsi con l'introduzione di nuove discipline e nuovi simulacri da usare per altre tipologie di assalti.

In parentesi i materiali ammessi per la tipologia di simulacro.

- Spada (Nylon)
- Pugnale (Nylon)
- Spada a due mani medievale (Nylon)
- Spada a due mani rinascimentale (Nylon)

Spada da lato in nylon

Ogni spada in nylon è composta da tre parti. Una lama, un'impugnatura ed una una guardia. La lama è fatta in nylon, termina da una parte con una punta arrotondata, e dall'altra con un codolo.

L'impugnatura in cui il codolo è fissato da un dado di fissaggio o in altro modo che consenta alla mano del tiratore di reggere il simulacro. Essa può essere costituita da uno o più parti; in quest'ultimo caso, si compone in manico e pomolo (parte posteriore del manico che serra il manico al codolo).

La guardia protegge la mano. Il simulacro deve avere due bracci di elso, perpendicolari ai fili della lama (uno di guardia ed uno di parata), due archetti per la protezione del dito indice della mano che regge l'arma, almeno un ponticello che unisce trasversalmente gli archetti, per la protezione del dorso della mano ed almeno una guardia per proteggere le dita che avvolgono l'impugnatura. Qualora le estremità dei bracci di elso fossero di diametro inferiore a 0,7mm dovranno essere coperti da tappi di gomma a testa tonda o piatta, denominati blunt.

Nei tornei ufficiali ASC che danno punteggio di Ranking è permesso solo l'uso di una spada che abbia SOLI due bracci di elso, perpendicolari ai fili di lama, un ponticello ed una sola guardia. Il simulacro in nylon deve avere le seguenti caratteristiche:

Lunghezza totale: tra i 105 ed i 110 cm.

Lunghezza della lama: tra i 92 ed i 95 cm.

Spessore della lama: ~ 1.7 cm. - 1 cm.

Peso: compreso tra 900 e 1000 gr.

Punto di bilanciamento: compreso tra 5 cm e 7 cm dalla guardia



Pugnale in nylon

Ogni pugnale in Nylon è composto da tre parti. Una lama, un'impugnatura ed un una guardia.

La lama è fatta in Nylon, termina da una parte con una punta arrotondata, e dall'altra con un codolo.

L'impugnatura in cui il codolo è fissato da un dado di fissaggio o in altro modo che consenta alla mano del tiratore di reggere l'attrezzo. Essa può essere costituita da uno o più parti; in quest'ultimo caso, si compone in manico e pomolo (parte posteriore del manico che serra il manico al codolo).

La guardia protegge la mano

Il simulacro deve avere due bracci di elso perpendicolari ai fili della lama (uno di guardia ed uno di parata), un ponticello per la protezione del dorso della mano. Qualora le estremità dei bracci di elso fossero di diametro inferiore a 0,7mm dovranno essere coperti da tappi di gomma a testa tonda o piatta, denominati blunt.

Il Pugnale da torneo in Nylon deve avere le seguenti caratteristiche

Lunghezza totale: tra i 51 ed i 54 cm.

Lunghezza della lama: tra i 38 ed 40 cm.

Spessore della lama: ~ 1.7 cm. - 1 cm.

Peso: compreso tra 550 gr e 700 gr.

Punto di bilanciamento: tra 0 e 2 cm dalla guardia.



Spada a due mani medievale in nylon

Ogni Spada a due mani medievale in Nylon è composta da tre parti. Una lama, un'impugnatura ed un una guardia.

La lama è fatta in Nylon, termina da una parte con una punta arrotondata, e dall'altra con un codolo.

L'impugnatura in cui il codolo è fissato da un dado di fissaggio o in altro modo che consenta alla mano del tiratore di reggere l'attrezzo. Essa può essere costituita da uno o più parti; in quest'ultimo caso, si compone in manico e pomolo (parte posteriore del manico che serra il manico al codolo).

La guardia protegge la mano

Il simulacro deve avere due bracci di elso perpendicolari ai fili della lama (uno di guardia ed uno di parata). Qualora le estremità dei bracci di elso fossero di diametro inferiore a 0,7mm dovranno essere coperti da tappi di gomma a testa tonda o piatta, denominati blunt. Il Spada a due mani medievale da torneo in Nylon deve avere le seguenti caratteristiche Lunghezza totale: tra i 123 ed i 127 cm.

Lunghezza della lama: tra i 92 ed i 95 cm.

Spessore della lama: ~ 1.7 cm. - 1 cm.

Peso: compreso tra 1250 e 1350 gr.

Punto di bilanciamento: tra 4 e 6 cm dalla guardia



Spada a due mani rinascimentale in nylon

Ogni Spada a due mani rinascimentale in Nylon è composta da tre parti. Una lama, un'impugnatura ed un una guardia.

La lama è fatta in Nylon, termina da una parte con una punta arrotondata, e dall'altra con un codolo. La lama deve avere due elsetti (denti di arresto), paralleli ai bracci di guardia, alla distanza di 16,5 cm dalla guardia

L'impugnatura in cui il codolo è fissato da un dado di fissaggio o in altro modo che consenta alla mano del tiratore di reggere l'attrezzo. Essa può essere costituita da uno o più parti; in quest'ultimo caso, si compone in manico e pomolo (parte posteriore del manico che serra il manico al codolo).

La guardia protegge la mano

Il simulacro deve avere due bracci di elso perpendicolari ai fili della lama (uno di guardia ed uno di parata). A 16,5 cm dalla fine della guardia devono essere presenti due elsetti (denti di arresto), facenti parte della lama in nylon, triangolari con base sulla lama. Qualora le estremità dei bracci di elso fossero di diametro inferiore a 0,7mm dovranno essere coperti da tappi di gomma a testa tonda o piatta, denominati blunt.

la Spada a due mani Rinascimentale da torneo in Nylon deve avere le seguenti caratteristiche
Lunghezza totale: massimo tra i 142 ed i 147 cm.

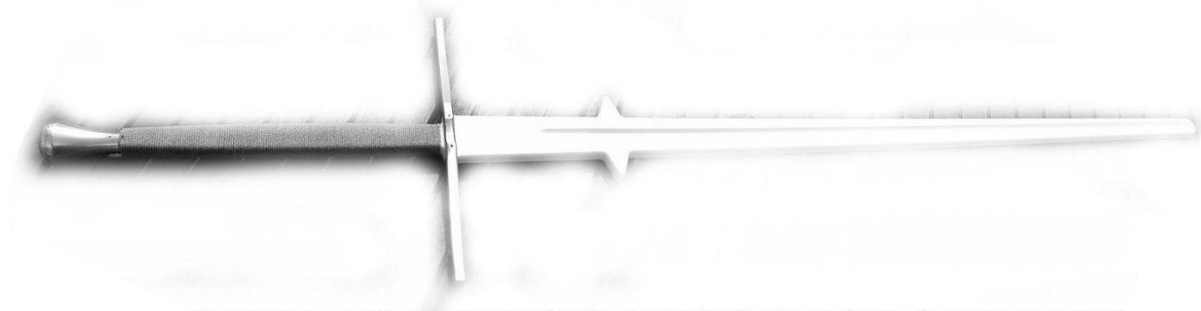
Lunghezza della lama: tra i 102 ed i 106 cm.

Spessore della lama: ~ 1.7 cm. - 1 cm.

Elsetti: base: 3 cm - altezza: 3 cm

Peso: compreso tra 1650 gr e 1720 gr.

Punto di bilanciamento: tra 6 e 9 cm dalla guardia



Capitolo 4 - Simulacri di arma difensiva

Sono attrezzi sportivi e simulacri di arma esclusivamente difensivi:

- Rotella
- Brocchiero
- Cappa

I simulacri di arma esclusivamente difensivi possono essere di vario materiale, questo sarà specificato caso per caso.

Rotella

La rotella è uno scudo tondo del diametro massimo di 60 cm, in legno, metallo o materie plastiche. Deve avere due punti fissi di imbracciatura, uno (regolabile o passante) per l'avambraccio ed una impugnatura per la mano.

Può essere piatta o convessa.

Il bordo della rotella deve essere ricoperto per evitare superfici taglienti od affilate. peso: massimo 2,5 kg



Brocchiero

Il Brocchiero è piccolo scudo rotondo, provvisto di umbone senza punta, del diametro massimo di 35 cm, in metallo o polimeri plastici. Si utilizza impugnato. Ha una impugnatura passante per il diametro in legno o metallo o polimeri plastici, tale che vi possa entrare la mano dell'atleta protetta dal guanto. Avrà un peso massimo di 1,2 kg



Cappa

La cappa dovrà essere di qualsiasi colore a tinta unita, confezionata in tessuto resistente, ed il suo peso sarà compreso tra 1500 e 2500 grammi.

La cappa dev'essere a ruota intera o a mezza ruota e di lunghezza compresa tra i 100 ed 130 cm, misurati dalla cucitura del colletto alla circonferenza della ruota. Il colletto dovrà essere largo al massimo 10 cm. In sostituzione del colletto è ammesso un cappuccio, la cui lunghezza può essere al massimo 35 cm.



Capitolo 5 - Equipaggiamento protettivo per Spada Sola in nylon

Fanno parte dell'equipaggiamento protettivo obbligatorio per la disciplina di spada sola in nylon:

- Maschera
- Giubba
- Paragomiti
- Guanti
- Pantaloni
- Parastinchi e ginocchiere
- Paraseno per le donne e conchiglia paragenitali per gli uomini

Non sono ammesse protezioni in metallo, ad eccezione della rete protettiva della maschera. Non sono ammesse protezioni artigianali.

Maschera

La maschera deve soddisfare le ultime disposizioni disponibili presenti nel documento "Regolamento dei Materiali" della Commissione SEMI della Federazioni Italiana Scherma, come riportato al Titolo Terzo, Capitolo 2, paragrafo m.25.7, nei punti a), b), c), d) ed e).

E' obbligatorio l'uso del paranuca. Il paranuca deve essere fissato alla maschera anche se non deve esserne obbligatoriamente parte integrante. Il fissaggio deve essere fatto in modo che il paranuca non si sollevi durante l'uso.

Il Paranuca, rigido o semirigido, deve coprire tutta la parte posteriore della testa, dalla maschera alla base del collo.

E' espressamente proibito l'uso di paranuca artigianali.



Giubba

La giubba è un corpetto imbottito con maniche, coprente anche il ventre e la schiena con protezioni aggiuntive per le spalle. Le protezioni per le spalle possono essere integrate nel giubbotto stesso.

La chiusura della giubba può essere sul davanti, spostata verso il lato rispetto al centro o posteriore.

Nel primo caso la chiusura deve essere coperta.

Sono giubbe protettive omologate quelle fatte sul modello qui riportato come esempio. Le giubbe di protezione cosiddette "antisommossa" che presentino protezione imbottita sul davanti, sulla schiena e sulle spalle non possono essere usate in competizioni ufficiali. Si riportano le immagini dei alcuni modelli usati come esempio. Ogni altra giubba che riporti le stesse fattezze e caratteristiche è accettata.



Paragomiti

I paragomiti devono fornire protezione rigida su tutta la giuntura del gomito. Possono essere integrati nella giubba.

Guanti

I Guanti devono avere protezioni imbottite o rigide o semirigide alle dita, al polso ed al dorso della mano. Sono guanti ammessi:

- Guanti Koning
- Guanti Sparring Gloves
- Guanti "Lobster" Heavy Gloves
- Red Dragon
- Kevlar Gloves
- Guanti Kombat
- Guanti Technofighter

Sono permessi guanti con protezione superiore o con l'aggiunta di materiale rigido sopra l'imbottitura. Guanti che abbiano le stesse caratteristiche o grado di protezione pari o superiore sono accettati. Non sono ammessi guanti in metallo.

Pantaloni

I Pantaloni possono essere di un qualsiasi tessuto.

Durante le gare ufficiali la lunghezza deve arrivare almeno sotto il ginocchio e può arrivare fino alla caviglia. Si consiglia l'uso di pantaloni imbottiti da Scherma o da Scherma Storica.

Parastinchi e ginocchiere

E' obbligatoria una protezione rigida delle giuntura del ginocchio sul davanti e sui lati e di **tutta la lunghezza della tibia**. La protezione può essere singola o in due pezzi. La protezione del ginocchio può essere integrata nei pantaloni.

Protezioni aggiuntive

E' obbligatorio l'uso del paraseno per le donne e della conchiglia paragenitali per gli uomini. il paraseno deve essere indossato sotto il corpetto protettivo e la conchiglia paragenitali sotto i pantaloni.

Capitolo 6 - Equipaggiamenti specifici per disciplina

Modifiche specifiche per Spada e Pugnale

Nessuna regolamentazione specifica differente.

Modifiche specifiche per Spada e Brocchiero

I guanti delle due mani possono essere di tipologia diversa, ma sempre di modelli ammessi dal presente regolamento.

Modifiche specifiche per Spada e Rotella

I guanti delle due mani possono essere di tipologia diversa, ma sempre di modelli ammessi dal presente regolamento.

Modifiche specifiche per Spada e Cappa

I guanti delle due mani possono essere di tipologia diversa, ma sempre di modelli ammessi dal presente regolamento

Modifiche Specifiche per simulacri di spade a due mani

Maschera

Sotto o sopra la maschera deve essere indossata una protezione aggiuntiva imbottita. Possono essere usati a questo scopo caschetti da rugby o coperture specifiche da Scherma Storica.

La copertura può essere integrata alla maschera.

Guanti

Sono obbligatori guanti con protezione superiore rigida o semirigida che coprano completamente le dita, il polso ed il dorso della mano.

Sono guanti ammessi per le discipline per simulacri a due mani:

- ❖ Guanti Koning
- ❖ Guanti Sparring Gloves
- ❖ Guanti "Lobster" Heavy Gloves
- ❖ Red Dragon

Altri guanti che riportino le stesse, o migliori, caratteristiche di quelli riportati sono accettati. Per questa tipologia di simulacro di arma sono vietati guanti leggeri come i Kevlar Gloves, Guanti Kombat o Technofighter.

Gorgiera

La gorgiera è una protezione apposita, che protegge il collo e la gola. Deve essere indossata sotto la giubba ove non sia già presente una gorgiera integrata rigida.



Modifiche per altri simulacri di arma

Come per spada a due mani

Capitolo 7- Dress Code o Codice di Abbigliamento

Si rammenta agli atleti che in particolar modo durante le gare rappresentano non solo se stessi ma le Associazioni alle quali sono iscritti e la ASC tutta.

E' quindi richiesto e fatto loro obbligo di scendere in campo con equipaggiamento in ordine ed abbigliamento decoroso. A solo scopo esemplificativo:

- Le magliette devono essere infilate dentro i calzoncini ed interamente coperte dalla giubba.
- Le protezioni devono essere integre e non rattoppate con nastri adesivi o altro.
- Le protezioni devono essere fissate al corpo tramite gli appositi elastici/strap delle quali sono dotate e non con nastri adesivi o altro.
- Le bretelle dei pantaloni imbottiti (spes e simili), o anche di altri, devono essere indossate sulle spalle e comunque non lasciate cascanti sui pantaloni stessi e fuori dalla giubba.

Atleti la cui tenuta, a totale discrezione della Direzione di Gara, sia ritenuta indecorosa/non idonea, saranno invitati a sostituirla e in caso contrario allontanati dal campo di gara.

Capitolo 8 - Ruoli e Responsabilità

Il presente Regolamento di sicurezza è redatto dalla ASC in collaborazione con il Comitato Tecnico Nazionale della ASD Sala d'Arme Achille Marozzo Nazionale.

Durante le gare e gli eventi sportivi è responsabilità della Direzione di Gara, nelle figure dei Direttori di Gara e degli Arbitri l'ammissione e la regolarità dei simulacri di arma e protezioni utilizzate dagli atleti.

Le decisioni dei responsabili sono insindacabili.

Capitolo 9 – Protocollo Sicurezza Covid 19

Premesse Generali

Il presente protocollo ha lo scopo di indicare vincoli, requisiti e modalità operative da mettere in atto al fine di organizzare e svolgere competizioni di scherma strica a carattere Regionale, Interregionale e Nazionali, stabilendo al contempo misure di sicurezza finalizzate a mitigare, per quanto possibile, il rischio di contagio da COVID19. Per quanto sopra esposto il Protocollo deve essere rigorosamente rispettato da tutti i tesserati A.C.S. che parteciperanno ad eventi schermistici agonistici e dai C.O.L. Resta inteso che linee guida contenute nel presente documento sono definite in base alla normativa vigente al momento, pertanto le stesse potranno subire aggiornamenti in base all'evoluzione della pandemia di COVID19 e, conseguentemente, alle disposizioni governative. Per tutto quanto non specificato, far riferimento ai "protocolli di ripartenza dello sport" emanati dal Governo, dal C.T.S., dall'ACS, dalla F.I.S. e dalla F.I.E.

Accesso Al Luogo Della Competizione

L'accesso al luogo della competizione sarà consentito agli atleti e tecnici regolarmente tesserati alla ASC per la stagione sportiva in corso ed accreditati per lo svolgimento della competizione in corso. Sarà inoltre consentito l'accesso a: personale C.O.L., G.S.A., Tecnici delle Armi, personale medico, personale ASC (autorità federali, addetti ai servizi di foto e video), addetti al servizio d'ordine, autorità locali e sponsor, purchè accreditati in precedenza. In base alla tipologia di gara (Regionale/Interregionale o Nazionale) le Società Sportive sono tenute ad effettuare l'iscrizione di atleti e Tecnici tramite apposito gestionale gara ASC. Per nessuna ragione potranno essere ammessi atleti e tecnici non preventivamente iscritti. Tramite apposito personale, adeguatamente formato dal C.O.L., all'ingresso del luogo di gara dovrà essere organizzato con postazioni distinte e separate tra loro e si procederà in ordine: alla misurazione della temperatura, alla raccolta dei dati personali (mail e numero di telefono) e al ritiro delle autocertificazioni (possibilmente in presenza di personale medico formato). Successivamente in una seconda postazione l'accredito e l'accesso alle strutture interne si concluderà con il riconoscimento tramite documento ed il ritiro pass gara, differente e distinto per ogni singola giornata di gara. L'elenco degli iscritti e dei tecnici abilitati all'ingresso verrà precedentemente stilato dagli organi competenti e verrà inviato al COL tramite mail per inserimento nella tabella delle presenze. Per quanto concerne l'accesso al luogo della competizione di Ufficiali di gara, Tecnici delle Armi e personale medico, sarà cura del C.O.L. provvedere alla raccolta ed archiviazione delle autocertificazioni, mentre le autocertificazioni di atleti e tecnici saranno raccolte ed archiviate dalle società di tesseramento e della cui regolarità saranno solidamente responsabili. In base a quanto previsto dal documento "Lo Sport riparte in sicurezza" elaborato dal Comitato Tecnico Scientifico in collaborazione con il Politecnico di Torino le competizioni schermistiche presentano un grado di criticità, ovvero di rischio di esposizione al contagio per il COVID-19, pari a 8; tale fattore comporta che tutte le figure coinvolte debbano sottoporsi a tampone molecolare o antigenico nelle 48 ore antecedenti l'inizio della singola gara. Potranno essere accreditati unicamente coloro che presenteranno referto con esito negativo e comunque una copia verrà trattenuta ed archiviata nel fascicolo gara.

Procedure Di Accredimento E Ritiro Pass

La rilevazione della temperatura avverrà in uno spazio esterno in fila ordinata rispettando gli eventuali segnali posizionati per terra, indossando i DPI e mantenendo il distanziamento interpersonale di almeno 1 mt. Si darà assoluta ed indiscutibile precedenza alla rilevazione delle temperature nel seguente ordine: COL - G.S.A. – Rappresentanti ASC - Tecnici delle Armi - Medico Gara – Atleti - Tecnici - Addetti Foto/Video - Personale Stand ove ammesso. Le procedure di accredimento alla gara a cura del COL e di ritiro delle autocertificazioni e rilevazione temperatura saranno attuate sino ad 1 ora prima dell'inizio di ciascuna competizione. Sarà consentita, ove possibile ed in base al numero di partecipanti alla competizione, l'apertura delle postazioni di accredito già dal pomeriggio antecedente la gara. Per poter ritirare l'accredito, ogni avente diritto, dovrà risultare iscritto nell'elenco fornito dalla ASC o dal Comitato Regionale, e presentare documento di riconoscimento in corso di validità per l'identificazione. Dopo l'identificazione verrà rilasciato apposito pass identificativo e

personale che consentirà l'accesso al luogo della competizione per la giornata di gara. Si rammenta, in considerazione delle particolari criticità del momento, che il Pass è strettamente personale e nominativo. Se il pass venisse trovato in possesso di persona diversa da quella autorizzata, il soggetto tesserato che ha volutamente ceduto il pass verrà sanzionato ed il nominativo verrà segnalato agli organi competenti.

Accesso Al Parterre Gara

L'accesso al campo di gara sarà consentito, con le seguenti prescrizioni, solamente a:

- Atleti, con obbligo di indossare la mascherina chirurgica.

Gli Atleti sosteranno nelle proprie postazioni adiacenti alla pedana su cui disputeranno girone o assalti di eliminazione diretta. Al termine dei gironi o al termine degli assalti di E.D. ogni atleta dovrà accomodarsi sugli spalti o in zona a lui dedicata.

- Tecnici, con l'obbligo di indossare la mascherina FFP2
 - Ai Tecnici saranno riservate postazioni a fondo pedana durante gli assalti di E.D. Potranno spostarsi da una pedana all'altra mantenendo obbligatoriamente la distanza interpersonale di 1 mt. Durante i gironi potranno sostare nel corridoio a loro riservato se previsto sul campo gara, solo ed esclusivamente qualora vi sia un loro atleta impegnato, diversamente dovranno sostare in tribuna o in zona a loro dedicata. A fondo pedana o nel corridoio potrà rimanere solo 1 Tecnico per atleta mantenendo sempre la distanza di 1 mt dai propri colleghi.
 - Ufficiali di gara ed addetti al computer con l'obbligo di indossare la mascherina FFP2
 - Gli Ufficiali di Gara e i computeristi potranno condividere gli spazi a loro riservati nel rispetto delle distanze previste dalla normativa Covid-19 e comunque non potranno rimanere sul parterre gara se non impegnati.
 - Medico e personale sanitario incaricato dal C.O.L. con l'obbligo di indossare la mascherina FFP2 e la visiera protettiva.
 - Il Medico ed il personale sanitario incaricato dal C.O.L. avranno l'obbligo di indossare la mascherina FFP2 e la Visiera protettiva.
 - Tecnici delle Armi con l'obbligo di indossare la mascherina FFP2 e visiera trasparente
 - I Tecnici delle Armi avranno l'obbligo di indossare la mascherina FFP2 e visiera trasparente se sia quando impegnati in pedana sia quando; e mascherina chirurgica quando impegnati nelle loro postazioni di lavoro al di fuori del campo gara.

Direzione Di Gara

- Ogni membro della DG avrà l'obbligo di indossare mascherine protettive FFP2 e dovrà avere GEL disinfettante personale. Le mascherine verranno consegnate dal COL prima dell'ingresso al luogo della competizione.
- Ogni membro della DG deve disporre di un posto assegnato che rispetti la Distanza Sanitaria di 1 metro. Quindi la Direzione di Gara dovrà avere spazio a sufficienza per consentire il rispetto delle distanze di sicurezza.
- Tutte le consultazioni nella zona del DG potranno essere effettuate rispettando la Distanza Sanitaria di 1 metro: sarà necessario prevedere una separazione per mezzo di uno schermo in plexiglas (si può installare uno schermo in plexiglass leggero davanti alla scrivania del DG oppure transennare l'area DG per far rispettare la Distanza Sanitaria di 1 metro tra DG e Tecnico.
- Dovrà essere presente ufficialmente un GIUDICE DI CAMPO che operi sul parterre che, in collaborazione con il Responsabile Covid-19 dell'Impianto/Struttura, faccia rispettare le norme del presente protocollo e, nei casi di mancato rispetto, sanzioni i trasgressori.
- La DG sarà responsabile del rispetto delle normative COVID durante la competizione esclusivamente relativamente al campo gara; non sarà responsabile dei controlli di accesso al luogo della competizione e del monitoraggio della tribuna, che dovrà essere gestita e monitorata nel completo rispetto delle norme di contenimento del COVID-19 dal responsabile Covid-19 della struttura.
- La DG si adopererà, per quanto possibile, a far sì che ogni singola competizione si svolga senza troppe pause rispettando comunque i tempi tecnici dei match: il calendario gare non dovrà prevedere sovrapposizioni tra una competizione che possano arrecare ritardi, rallentamenti e/o assembramenti di partecipanti all'interno del luogo della competizione.

Giudice Di Campo

- Il giudice di campo, dovrà arrivare sul campo gara il giorno prima dell'inizio della competizione ed avrà il compito di visionare e certificare che l'allestimento del sito di gara rispetti le misure previste nel presente documento e dalle normative nazionali.
- In caso di inosservanza delle disposizioni citate, dovrà tempestivamente avvisare la ASC ed il responsabile COVID della Struttura affinché provvedano ad attuare quanto previsto dal Protocollo e dalle normative nazionali e regionali.
- Avrà dunque anche il compito di interfacciarsi con il responsabile Covid-19 della Struttura per meglio garantire il rispetto delle norme Nazionali, regionali e della

F.I.S.; Dovrà rigorosamente indossare mascherina FFP2 fornita dal C.O.L. e dovrà altresì essere munito di gel disinfettante. Sarà coadiuvato e dovrà coordinare il personale di controllo che verrà in precedenza formato dal C.O.L..

- Nel caso in cui un tesserato ASC (atleta, tecnico, arbitro o altro tesserato ASC che abbia diritto ad accedere al luogo della competizione) non rispetti le norme ASC e le normative Governative in tema di contenimento del Covid-19, il Giudice di Campo interverrà sanzionando il trasgressore con un cartellino giallo (COVID). In caso di reiterata trasgressione, l'interessato verrà sanzionato con un cartellino nero (COVID) che implicherà l'immediato allontanamento dal luogo gara per l'intera durata della competizione.
- In questo caso il Giudice di Campo dovrà redigere apposito verbale secondo le modalità e già in vigore per le sanzioni ASC e trasmettere immediatamente il verbale in Federazione ed al Giudice Sportivo. Sarà cura del Giudice Sportivo applicare le sanzioni previste dalle norme federali.
- Al termine della gara il Giudice di Campo dovrà redigere verbale sulle criticità riscontrate nel corso della competizione allo scopo di meglio valutare gli interventi migliorativi da introdurre per le competizioni a seguire.
- Per intera durata della competizione si intende l'intero periodo di gara ovvero tutti i giorni di gara previsti dal calendario ASC per la competizione.

Arbitri

- Gli Arbitri con l'accettazione della convocazione gara, danno contestuale assenso al rispetto delle norme Covid di cui al Protocollo Covid della Fis o alle norme governative. Alle norme, inviate dalla Segreteria G.S.A. contestualmente alla mail di convocazione, non sarà ammessa alcuna deroga.
- Durante la gara dovranno indossare una mascherina FFP2, durante il test di un'arma, prima o durante un match e dovranno mantenere la distanza minima di 1 metro dall'atleta in fase di riposo e di 2 mt da atleti impegnati in attività sportiva.
- Avranno cura di disinfettarsi le mani prima e dopo ogni match.
- Compileranno i moduli gironi o E.D. su apposita cartellina consegnata dalla DG e non dovranno avvicinarsi all'apparecchio segnalatore se non per casi urgenti e comunque stando sempre attenti a mantenere la distanza di 2 mt dagli atleti in movimento, anche se impegnati su altra pedana (In questo caso si consiglia di attendere sempre che gli atleti della pedana frontale siano in fase di riposo e non in movimento);
- Dovranno essere dotati di peso, spessimetro, cartellini e penna personale.

- Non è consentito lo scambio di materiale o attrezzature in nessun caso.
- La commissione arbitrale avrà il compito di controllare che ogni arbitro sia in regola con il materiale personale, pena l'invito all'acquisto. In caso di inosservanza di tale regola o qualora non fosse possibile acquistare il predetto materiale, sarà annullata la sua convocazione con immediata sostituzione.
- Non dovranno utilizzare in nessun caso il tavolino degli apparecchi segnalatori per appoggiare materiale o per trascrivere risultati.
- Verrà loro consegnata una cartellina che servirà da supporto per trascrivere i risultati dei gironi o dei match di E.D. e potranno utilizzare una delle sedie a fondo pedana come supporto per il materiale per controllo armi;
- Per ogni singola competizione dovrà essere previsto un numero di arbitri adeguato a consentire il regolare svolgimento della competizione anche qualora vi fosse l'esigenza di procedere a delle sostituzioni.
- Questo permetterà l'immediata sostituzione qualora l'arbitro non fosse in possesso del materiale tecnico o in caso d'insorgenza di sintomi riconducibili a Covid che comportano l'immediato isolamento.
- Viene introdotta una reperibilità arbitrale poiché devono essere previsti anche Arbitri "riserva", possibilmente residenti in zona limitrofa a quella dello svolgimento della gara, che daranno la loro disponibilità ad essere convocati in caso di necessità. Video-arbitraggio qualora fosse previsto, sarà disponibile solo per lo svolgimento degli assalti di semi-finale e finale. In ogni caso l'arbitro principale e l'arbitro video dovranno analizzare il video a turno (separatamente) e la discussione che ne seguirà sarà condotta nel rispetto della distanza sanitaria minima e comunque muniti di mascherina FFP2.
- I giudici di gara saranno tenuti a controllare il numero di persone che accompagnano il tiratore ed in caso di anomalie, intervenire tempestivamente, facendo intervenire il giudice di campo.
- Dovranno anche informare prima degli assalti di girone e delle eliminazioni dirette i tiratori delle limitazioni/restrizioni previste dalle normative nazionali e dal Protocollo ASC, ovvero informare sul comportamento da tenere durante tutta la competizione e in particolare di NON stringersi la mano, di NON battersi in mano, di NON abbracciarsi, oltre al divieto tassativo di scambio di maschere, guanti, passanti, armi, equipaggiamenti e altri oggetti personali.
- Eventuali guanti usa e getta che gli arbitri volessero usare, dovranno essere cambiati ad ogni match. Potranno avvicinarsi alla DG solo per ritirare e consegnare i cartellini compilati.

- Dovranno avere maggiore accortezza possibile nel trascrivere i risultati nei gironi o nei tabellini di ED onde evitare contestazioni e richiami di tiratori ed allenatori per meri errori di trascrizione.
- Avranno assoluto divieto di assembramento nei momenti di pausa. Lo spazio di attesa e riposo degli arbitri dovrà essere allestito in modo da consentire la loro sosta nel rispetto di distanziamento e distanza di sicurezza.
- Essendo coloro che per primi dovranno dare l'esempio, qualunque infrazione al Protocollo Covid della ASC o alle norme governative, verrà sanzionata dai componenti della Commissione Arbitrale presenti in gara o dal Giudice di Campo.

Tecnici Delle Armi

- Sarà predisposta la postazione dei Tecnici delle Armi in modo da rispettare la Distanza Sanitaria, in maniera protetta da barriera trasparente analoga a quella prevista per le scrivanie della D.G., per i controlli delle armi e sarà dislocata apposita segnaletica per l'eventuale gestione di code allo scopo di evitare assembramenti e code; non saranno effettuate, in ogni caso, riparazioni o manutenzioni ad equipaggiamenti personali e armi che risultino non conformi, le quali dovranno comunque essere presentate opportunamente igienizzate e perfettamente pulite al controllo.
- Si richiama in proposito quanto già contenuto nel Regolamento dei Materiali, ovvero che le attrezzature e le armi devono essere presentate in buono stato e pulite sia al controllo armi sia in pedana (r.m.25.3.a)
- Si richiede altresì la collaborazione delle società partecipanti che dovranno provvedere in altra sede e comunque prima della gara alla messa a punto delle attrezzature e delle armi dei propri atleti.
- I Tecnici delle Armi dovranno essere provvisti di mascherine FFP2 e di visiere protettive sia al loro tavolo che per gli interventi in pedana.
- Sarà messo a disposizione dal COL un tavolo opportunamente attrezzato per la manutenzione da parte degli atleti o dei Tecnici del materiale schermistico - Viene introdotta una reperibilità di un tecnico armi possibilmente residente in zona limitrofa a quella dello svolgimento della gara, che darà disponibilità ad essere convocato in caso di necessità qualora l'Organizzazione abbia convocato un solo Tecnico delle Armi.

Medico Di Gara E Personale Sanitario Ausiliario

- Durante le competizioni sarà necessaria la presenza di almeno n. 1 Medico di gara e di 4 ausiliari paramedici;

- Dovranno avere obbligatoriamente il defibrillatore;
- Dovranno indossare mascherine FFP2, Visiere protettive e guanti usa e getta; In caso di infortunio solo il personale medico della competizione e/o i membri del suo team potranno avvicinarsi al tiratore infortunato.
- In caso di sintomo riconducibile al Covid-19, il medico dovrà intervenire tempestivamente isolando il soggetto nel rispetto delle normative vigenti in materia di sicurezza ed applicando le procedure previste dal Protocollo della FIS e dalle norme governative.

Atleti

- Dovranno accedere al luogo della competizione dopo aver ritirato l'accredito a seguito di presentazione di documento di riconoscimento, aver compilato il modulo della dichiarazione prevista dalle normative di sicurezza ed in ogni caso solo dopo che sia stata rilevata una temperatura corporea non superiore a 37,5°.
- Dovranno indossare sempre nelle fasi di riposo la mascherina chirurgica ed essere dotati di gel igienizzante personale. La mascherina andrà inoltre indossata: o durante la prova deli simulacri; o durante la fase di attesa della chiamata in pedana; o durante la pausa del match di E.D. e comunque sempre al termine di ogni match;
- In caso di mancato rispetto delle regole verrà sanzionato al pari di un tesserato ASC. con un cartellino giallo in caso di primo avvertimento per poi, in caso di recidiva, passare al cartellino nero che determinerà l'immediato allontanamento dalla struttura ospitante l'evento schermistico.
- Dovranno presentarsi in pedana con tutto il materiale schermistico perfettamente pulito ed igienizzato (Divisa, guanto, maschera, scarpe tecniche, passanti, simulacri).

Tecnici

- Dovranno accedere al luogo della competizione dopo aver ritirato l'accredito a seguito di presentazione di documento di riconoscimento; aver compilato il modulo della dichiarazione prevista dalle normative di sicurezza ed in ogni caso solo dopo che sia stata rilevata una temperatura corporea non superiore a 37,5° ed aver indossato la mascherina FFP2.
- Dovranno essere dotati di gel igienizzante personale.
- Durante la fase ai gironi, se presente nel luogo gara, potranno sostare all'interno di un corridoio a loro esclusivamente riservato ed il cui accesso sarà gestito in base agli atleti impegnati.

- All'interno del corridoio dovranno fare in modo di mantenere la distanza di 1 mt dai loro colleghi pena il richiamo da parte del Giudice di Campo.
- Potranno chiedere chiarimenti alla DG mantenendo la distanza interpersonale di 1 mt.
- Durante la pausa del match di E.D. potranno interagire con il proprio atleta, rimanendo seduti nella loro postazione, indossando la mascherina protettiva e mantenendo la distanza di sicurezza (1 m se l'atleta indossa anche la mascherina o 2 mt se atleta è senza mascherina).
- Non sarà consentita al Tecnico la permanenza sul parterre o nei corridoi se non avrà alcun atleta impegnato in match o nella fase a gironi.

Utilizzo Spazi Durante La Competizione

- Sarà consentito l'utilizzo degli spogliatoi con accessi contingentati e mantenendo la distanza di 2mt tra gli atleti.
- Per diminuire i casi di lunghe code di attesa, è consigliato arrivare sul luogo della competizione indossando la tuta sociale con sotto i pantaloni della divisa.
- Agli atleti sarà concesso di poter iniziare il riscaldamento, senza mascherina e mantenendo il distanziamento di almeno 2 metri da altri atleti anche se compagni di sala.
- Al termine del girone gli atleti attenderanno presso la propria sedia la comunicazione dei risultati.
- Dopo la comunicazione dei risultati ogni atleta dovrà apporre la firma con una penna personale e dovrà lasciare il campo gara e si accomoderà sulle tribune o negli spazi riservati agli atleti. Le pubblicazioni dei risultati in tempo reale avverranno per via telematica. Nel caso in cui non fosse possibile potersi avvalere di tale tecnologia, si dovrà procedere alla consegna di 1 copia cartacea per ogni Società che ne abbia interesse. Non sarà ammessa pubblicazione mediante l'utilizzo di monitor e/o affissione cartacea al fine di evitare assembramenti.
- Il tabellone di eliminazione diretta sarà chiamato mediante l'utilizzo degli altoparlanti. La mancata presentazione in pedana verrà sanzionata secondo il regolamento ASC.. L'eventuale riscaldamento pre-match di E.D. potrà avvenire solo presso la propria postazione. Al termine dell'assalto lo schermidore che abbia terminato la competizione lascerà il luogo gara nel più breve tempo possibile.

Comitato Organizzatore Locale (C.O.L.)

- Dovrà provvedere, se possibile ed in base al numero di partecipanti alla competizione, a predisporre postazioni esterne alla struttura per gli accrediti ed altre dedicate alla rilevazione temperatura con apposito scanner e consegna dell'autocertificazione secondo le seguenti indicazioni:
 - Postazioni esterne riservata esclusivamente al personale: G.S.A, Tecnici delle Armi, Medico di Gara, personale C.O.L.;
 - Postazioni esterne riservate esclusivamente ad Atleti;
 - Postazioni esterne riservata esclusivamente ai Tecnici;
 - Dovrà provvedere a mettere a disposizione personale formato e debitamente fornito di mascherina chirurgica per gli accrediti e la rilevazione della temperatura;
 - Dovrà nominare, qualora non fosse già di competenza della Struttura che ospita la manifestazione, il "Responsabile Covid";
 - Dovrà allestire il campo gara rispettando scrupolosamente le direttive e le distanze e le dotazioni previste dal Protocollo della ASC;
 - Dovrà prevedere per il luogo della competizione, per il campo gara e per il corridoio predisposto per i Tecnici, delle aperture di accesso e di uscita differenziate tra loro. In nessun caso, singolarmente, dovranno essere utilizzate per lo stesso scopo;
 - Dovrà provvedere a reperire personale addetto alle pulizie per la continua igienizzazione dei locali di pertinenza nel rispetto delle normative di sicurezza sanitaria previste dalla normativa Covid;
 - Dovrà provvedere a reperire personale (personale volontario adulto come i gruppi di volontariato delle forze armate) addetto al controllo dei flussi all'interno del luogo della competizione, all'interno del campo gara, nei varchi corridoio dei Tecnici. Questi in collaborazione con il Giudice di Campo ed il responsabile Covid-19 della Struttura potranno anche intervenire qualora si ravvisasse un mancato rispetto delle regole di distanziamento;
 - Dovrà provvedere all'acquisto di gel disinfettante, visiere protettive e mascherine FFP2 (almeno 1 per singola figura e per singolo giorno di gara) da consegnare a: G.S.A., Tecnici delle Armi, Personale Volontario addetto alla sicurezza e controllo e Personale Medico; 14

- Dovrà provvedere alla segnaletica sugli spalti e sul terreno di gara al fine di far rispettare il distanziamento nelle zone di maggiore affluenza o fila;
- Dovrà provvedere ad allestire gli spogliatoi con postazioni fisse distanziate 2 mt l'una dall'altra.

Pulizia Ed Igienizzazione Palazzetto

Gli addetti alle pulizie dovranno essere in numero adeguato agli spazi occupati, dovranno effettuare un presidio costante nei luoghi della gara secondo le seguenti direttive per porre in essere un'efficace igienizzazione delle aree comuni.

Al termine della giornata di gara gli addetti alle pulizie dovranno provvedere alla pulizia ed igienizzazione dell'intera struttura, incluse le apparecchiature tecniche in essa installate, secondo le normative stabilite dagli organi governativi.

Aree Ristoro

La vendita e distribuzione di generi alimentari e bevande sarà consentita solo se gestita da attività professionali che rispettino, per spazi disponibili e metodologie di somministrazione, le normative vigenti. Gli alimenti potranno essere consumati solo presso le aree ristoro o all'esterno della Struttura. In ogni caso il C.O.L. e la ASC non saranno responsabili della somministrazione di alimenti e bevande.

Stand E Vendita Materiale Schermistico

Se la struttura e gli spazi lo consentono, potrà essere predisposto un luogo che permetta la presenza di Stand per la vendita di materiale schermistico. I titolari degli Stand avranno l'onere e la responsabilità di applicare le norme nazionali e regionali in tema di Covid negli spazi a loro destinati.

Redazione Piano Anti-covid E Nomina Rspg

Sarà compito del C.O.L. indicare il RSPG. In mancanza di tale indicazione assumerà la qualifica di RSPG il Presidente del COL (Regionale o di Associazione in base all'organizzazione). Sarà, inoltre, cura del C.O.L. redigere il piano anti-covid. Nel piano andranno indicate le procedure specifiche per accesso ed uscita alla struttura, per la pulizia della struttura e della gestione di eventuali casi di positività durante la competizione.

Spazi Ed Allestimenti

- L'atleta impegnato in attività sportiva deve mantenere sempre una distanza di sicurezza di 2 metri dall'altro. Il Campo gara dovrà essere allestito rispettando questa distanza e le ulteriori indicazioni di seguito descritte e illustrate.

- Ogni pedana dovrà avere uno spazio di rispetto sanitario di due metri per ogni lato, quindi dovranno essere poste in modo che la distanza non sia inferiore a 4 mt l'una dall'altra nello spazio arbitrale (spazio arbitri spalla a spalla), e ad una distanza non inferiore a 2 metri l'una dall'altra nello spazio dell'apparecchio segnalatore.
- Possibilmente i tavolini saranno essere posizionati in affiancamento lineare.
- Il corridoio perimetrale per i Tecnici Il Corridoio dovrà essere di larghezza non inferiore a 1.5 mt. e distante almeno 2 mt dalle pedane. Lo spazio dovrà essere gestito per gli ingressi dei Tecnici di atleti realmente impegnati nella fase a gironi sempre con obbligo di indossare la mascherina FFP2.
- Dovrà prevedere delle aperture di ingresso diverse da quelle di uscita (è importante che vengano ben definite con adeguata segnaletica). Il corridoio avrà il solo scopo distributivo e non deve essere considerato un'area di sosta. L'area di sosta dei Tecnici sarà eventualmente collocata in altra zona adeguatamente attrezzata all'attesa. Per la sola fase di E.D. ogni Tecnico potrà accedere nel campo gara e sostare nella postazione/sedia a lui dedicata.

Presentazione In Pedana E Cerimonia Di Premiazione

CERIMONIA DI PRESENTAZIONE:

- Durante la presentazione dei tiratori, deve essere rispettata la Distanza di almeno 2 metri tra un atleta e l'altro;
- Gli atleti saliranno in pedana muniti di mascherina che potranno togliere solo dopo essersi posizionati a 2 metri l'uno dall'altro e solo per effettuare il saluto.
- Al termine del saluto dovranno indossare, nuovamente, la mascherina; -

CERIMONIA DI PREMIAZIONE:

- Le cerimonie di consegna delle medaglie devono essere organizzate in modo che sia rispettata la Distanza di almeno 1 metro tra i tiratori;
- Premiati e Premiati dovranno presentarsi muniti di mascherina protettiva;
- Le medaglie o coppe devono essere consegnate dai premiati e presentate ai tiratori su un vassoio che sarà igienizzato per ogni cerimonia;
- Saranno i tiratori stessi a prendere il premio dal vassoio;

- Non è consentita nessuna stretta di mano;
- Per le fotografie ufficiali deve essere rispettata la Distanza di almeno 1 metro tra premiati e premianti.

Regolamento redatto il XXX in XXX

Ranking Campionato Italiano Scherma Storica ASC

PREFAZIONE.....	3
1 INTRODUZIONE.....	4
2 RANKING	5
2.1 A cosa serve il Ranking	5
2.2 Elementi del Ranking.....	5
3 CALCOLO DEL RANKING.....	5
3.1 Ottenere punti dalle Gare	5
3.2 Coefficiente Tecnico	6
3.3 Coefficiente di Qualitativo	6
3.4 Coefficiente di Decadimento	7
3.5 Punteggio P ottenuto da una Gara	8
3.6 Punteggi complessivi e condizioni di calcolo	9
3.7 Ranking	10
4 RANKING GLOBALE	10
4.1 Cosa rappresenta il Ranking Globale	10
4.2 Calcolo del Ranking Globale	10

PREFAZIONE

Il Campionato Italiano Scherma Storica ASC si deve appoggiare ad un sistema di valutazione assoluto, che permetta di capire, di anno in anno, quali atleti si qualificano per le Gare degli Assoluti.

Questo sistema di valutazione è il Ranking descritto in questo documento.

E' stato studiato un sistema che vada a favorire la competizione, permettendo, per esempio, la possibilità di fare più Gare di Qualificazione per migliorare il proprio Ranking. Questa possibilità, però, è stata volutamente moderata in modo da non favorire troppo quegli atleti che hanno più mezzi, risorse, tempo e possibilità di viaggiare, rispetto a chi, invece, può permettersi di partecipare ad una sola competizione per la qualifica. Come si vedrà, per i meccanismi di seguito descritti, solo chi migliora il proprio piazzamento ha un vero vantaggio ad aver partecipato a più di una gara.

Non viene infatti eseguita la somma di tutte le gare, ma solo dell'ultima e della migliore.

Si prevede, inoltre, un sistema di "decadimento" dei punteggi ottenuti. Tale decadimento è lieve nel breve termine e più intenso nel lungo.

Un decadimento studiato in questo modo, permette agli atleti, da una parte, di non perdere troppo terreno, qualora dovessero prendere un periodo di pausa, dall'altra li spinge ad impegnarsi con una certa costanza nel tempo per mantenere alto il loro punteggio.

1 INTRODUZIONE

Il documento riguarda il funzionamento ed il calcolo del Ranking Nazionale.

Quanto viene descritto in questo documento è oggetto di revisione e aggiornamento annuale.

I documenti sono organizzati sempre per numero versione e numero revisione vv.rr

In termini di riferimento, quello che conta è sempre la versione.

N. Versione (vv.rr)	Data	Modifiche
01.00	09/01/2018	Prima stesura
01.01	08/02/2018	Correzione Coefficiente Tecnico Introduzione Coefficiente Qualitativo
01.02	24/05/2018	Aggiunta del Ranking Globale
01.03	05/11/2018	Modifica Coefficiente Qualitativo
01.04	21/11/2018	Inserito Coefficiente Tecnico per le Gare di Qualificazione Locali

Nel documento si fa riferimento ad altri tre documenti:

#	Documento	Versione
1	Circuito Gare SAAM	01.07
2	Regolamenti	01.xx
3	Sicurezza	01.01

2 RANKING

2.1 A cosa serve il Ranking

Il Ranking misura le *performance* di ciascun atleta in ciascuna disciplina ammessa al Campionato Italiano Scherma Storica UISP.

Viene usato per:

- determinare chi si qualifica per le Gare degli Assoluti;
- formare i gironi sia delle Gare di Qualificazione che delle Gare degli Assoluti.

Arrivare primo nel Ranking dopo le Gare degli Assoluti non comporta l'assegnazione del titolo di Campione Assoluto d'Italia.

Per quel titolo si deve risultare vittorioso nella Gara degli Assoluti.

2.2 Elementi del Ranking

Il Ranking di ciascun atleta è diviso per disciplina ed è calcolato sulla base dei risultati dell'atleta in quella disciplina.

Gli elementi alla base del calcolo sono:

- Punti ottenuti dalle Gare in base al:
 - posizionamento in classifica durante le Gare di Qualificazione;
 - posizionamento in classifica durante le Gare degli Assoluti (se applicabile);
- Differenziale tra colpi effettuati e colpi subiti.
- Coefficiente Tecnico
- Coefficiente di Decadimento

3 CALCOLO DEL RANKING

Il calcolo del Ranking è descritto partendo dai singoli elementi, fino a comporre il calcolo finale.

3.1 Ottenere punti dalle Gare

A seguito dei risultati conseguiti in un torneo, un atleta riceverà un punteggio come segue:

Posizionamento	Punti p
1° classificato	100
2° classificato	80
3° classificato	60
4° classificato	50
dal 5° all'8° classificato	40
dal 9° al 16° classificato	30
dal 17° al 32° classificato	20
dal 33° al 64° classificato	10

Posizionamento	Punti p
dal 64° classificato in poi	5

a questi punti verranno sommati algebricamente 0,1 punti moltiplicati per il differenziale D (vedi paragrafo *Calcolo del Differenziale* nel documento *Campionato Italiano Scherma Storica UISP* **Errore. L'origine riferimento non è stata trovata.**), calcolato sui risultati di tutta la gara (quindi inclusivi degli incontri fatti durante la fase a eliminatorie).

Quindi i punti ottenuti sono sempre $(p + 0.1D)$

3.2 Coefficiente Tecnico

Il Coefficiente Tecnico **CT** rappresenta il prestigio della Gara da cui si stanno ottenendo punti

CT è impostato come segue:

- Gare degli Assoluti: CT = 1
- Gare di Qualificazione (Nazionali e Locali): CT = 0.6

3.3 Coefficiente di Qualitativo

Il Coefficiente Qualitativo **CQ** rappresenta la qualità della Gara da cui si stanno ottenendo punti. Questo dipende da due parametri:

- il numero di partecipanti alla Gara rispetto al totale dei partecipanti di tutte le Gare
- il Ranking medio dei partecipanti alla gara rispetto al Ranking medio di tutti i partecipanti a tutte le Gare

Il CQ viene impostato a 1 nel caso di Gare degli Assoluti. I parametri su cui si basa, infatti, sono applicabili solo alle Gare di Qualificazione.

Parametro numerico, p_n = numero di partecipanti alla Gara / media dei partecipanti alle Gare di Qualificazione

Parametro ranking, p_r = Ranking Medio dei partecipanti alla Gara / Ranking Medio di tutti i partecipanti alle Gare di Qualificazione

Nel caso di primo anno, ovvero di assenza assoluta di ranking, $p_r = 1$. Nel caso in cui il numero di partecipanti dotati di Ranking alle Gare di qualificazione sia inferiore al 50%, il p_r è pari a 1 per tutte le Gare; se il numero di partecipanti dotati di Ranking a una singola gara è inferiore al 30%, quella Gara non è considerata nel computo del denominatore del p_r e ha un p_r pari a 0.3.

$CQ = p_n * p_r$

Esempio.

Il numero di partecipanti, il numero di partecipanti con Ranking e il Ranking medio delle GdQ A, B e C è, rispettivamente:

A 62 partecipanti, di cui 34 con Ranking e Ranking medio di 110

B 60 partecipanti, di cui 38 con Ranking e Ranking medio di 100

C 67 partecipanti, di cui 18 con Ranking e Ranking medio di 90

Il totale dei partecipanti è 189, la media è 63

$p_{n_a} = 62/63 = 0,9841$

$$pn_b = 60/63 = 0,9524$$

$$pn_c = 67/63 = 1,0635$$

La Gara C ha un numero di partecipanti con Ranking inferiore al 30% e non viene considerata nel computo globale.

Ranking medio delle Gare A e B:

$$R_{mtot} = (110 \cdot 34 + 100 \cdot 38) / (38 + 34) = 104,7222$$

$$pr_a = 110 / 104,7222 = 1,0503$$

$$pr_b = 100 / 104,7222 = 0,9549$$

$$pr_c = 0,3$$

$$CQa = pn_a \cdot pr_a = 0,9841 \cdot 1,0503 = 1,0336$$

$$CQb = pn_b \cdot pr_b = 0,9524 \cdot 0,9549 = 0,9094$$

$$CQc = pn_c \cdot pr_c = 1,0635 \cdot 0,3 = 0,3191$$

3.4 Coefficiente di Decadimento

Il Coefficiente di Decadimento serve a stabilire per quanto tempo il risultato conseguito da un atleta in una gara, contribuisce al calcolo del Ranking.

In altre parole, un risultato ottenuto durante una gara di qualificazione non può e non deve durare per sempre.

La formula generale del Coefficiente di Decadimento è:

$$CD = e^{-(t/(\alpha-t))}$$

Con:

- $\alpha = 5$ per le Gare degli Assoluti
- $\alpha = 3$ per le Gare di Qualificazione
- t = anni di distanza dalla Gara

In sostanza:

- il punteggio ottenuto da una Gara di Qualificazione, contribuisce per 3 anni: ogni anno contribuisce sempre di meno, al terzo anno non dà alcun contributo
- il punteggio ottenuto da una Gara degli Assoluti, contribuisce per 5 anni: ogni anno contribuisce sempre di meno, al quinto anno non dà alcun contributo

Per comodità si riporta la tabella con i CD calcolati, dove il fenomeno di decadimento è più chiaro.

“e”, numero di Nepero, approssimato a: 2.7183

	α	GdQ 3	Ass. 5
T	0	1	1
	1	0,6065	0,7788
	2	0,1353	0,5134
	3	0,0000	0,2231
	4	0,0000	0,0183

3.5 Punteggio P ottenuto da una Gara

Mettendo tutti i fattori insieme, il Punteggio P ottenuto da una gara è

$$P = (p + 0.1 * D) * CT * CQ * CD$$

Dove:

- **P** = Punteggio ottenuto dalla Gara
- **p** = punti ottenuti dal posizionamento nella Gara
- **D** = Differenziale calcolato su tutti gli incontri svolti in Gara
- **CT** = Coefficiente Tecnico
- **CQ** = Coefficiente Qualitativo
- **CD** = Coefficiente Decadimento

Andando a impostare i Punteggi ottenuti dalle Gare di Qualificazione e dalle Gare degli assoluti abbiamo:

Qualificazioni:

$$Pq = (p + 0.1 * D) * 0.6 * e^{-t/(3-t)}$$

Assoluti:

$$Pa = (p + 0.1 * D) * 1 * e^{-t/(5-t)}$$

Esempio

L'atleta A ottiene 40 punti ad una Gara di Qualificazione dell'area A con Differenziale pari a 0.3

Lo stesso atleta A ottiene 30 punti alle Gare degli Assoluti, con differenziale -0.3

Nell'anno in corso, i Punteggi che ottiene sono:

$$Pq = (40 + 0.3 * 0.1) * 0.6 * e^{(0/3)} * 0.9841 = 23.6361$$

$$Pa = (30 - 0.3 * 0.1) * 1 * e^{(0/5)} = 29.9700$$

L'anno successivo i punteggi cambieranno in questo modo (indicheremo con un numero l'anno di "distanza" da quello attuale)

$$Pq1 = (40 + 0.3 * 0.1) * 0.6 * e^{(-1/2)} * 0.9841 = 14.3360$$

$$Pa1 = (30 - 0.3 * 0.1) * 1 * e^{(-1/4)} = 23.3406$$

L'anno successivo ancora, t = 2, avremo:

$$Pq2 = (40 + 0.3 * 0.1) * 0.4 * e^{(-1/1)} * 0.9841 = 3.1988$$

$$Pa2 = (30 - 0.3 * 0.1) * 1 * e^{(-1/3)} = 15.3870$$

Dagli esempi risulta chiaro che il punteggio ottenuto da una singola gara *decade* nel tempo ed il suo contributo al ranking totale tende a zero, al passare degli anni.

3.6 Punteggi complessivi e condizioni di calcolo

Il punteggio complessivo si calcola sommando il miglior Punteggio ottenuto con l'ultimo Punteggio ottenuto, considerando separatamente le Gare di Qualificazione e le Gare degli Assoluti.

Punteggio Complessivo Qualificazioni

- $P_{cq} = \text{Ultimo Punteggio Qualificazioni} + \text{Miglior Punteggio Qualificazioni}$

Punteggio Complessivo Assoluti

- $P_{ca} = \text{Ultimo Punteggio Assoluti} + \text{Miglior Punteggio Assoluti}$

Condizioni calcolo:

- se la gara con il punteggio migliore è l'ultima, si considera la penultima gara come ultima;
- il miglior punteggio, l'ultimo (o il penultimo) punteggio, vanno selezionati tra tutti i punteggi ottenuti negli anni dall'atleta;
- alla prima partecipazione in assoluto al Campionato Italiano Scherma Storica UISP, in una certa disciplina, il calcolo per il Punteggio Complessivo Qualificazioni è: $P_{cq} = \text{Miglior Punteggio Qualificazioni}$;
- i punteggi si calcolano in due momenti specifici: alla fine di tutte le Gare di Qualificazione e alla fine delle Gare degli Assoluti

La condizione A serve ad evitare di sommare due volte la stessa Gara.

La condizione B serve ad indicare che il punteggio ottenuto da un atleta (migliore, ultimo o penultimo) non necessariamente proviene da una gara effettuata l'anno in corso, ma in uno qualunque degli anni precedenti.

La condizione C serve ad evitare di dare un vantaggio eccessivo a chi per la prima volta partecipa al Campionato Italiano Scherma Storica UISP e può partecipare a più di una GdQ, nei confronti di chi, anch'esso alla prima partecipazione, può partecipare ad una sola GdQ.

La condizione D serve a evitare che un atleta gareggi in una GdQ con un Ranking e poi si iscriva ad un'altra GdQ con un Ranking aggiornato con la gara a cui ha appena partecipato.

Esempio 1

L'atleta A ha partecipato l'anno precedente a due gare di Qualificazione, senza arrivare agli assoluti, e nell'anno in corso ha partecipato ad una sola gara di Qualificazione.

Pq1-1: punteggio prima gara di qualificazione dell'anno precedente (si noti che è già stato applicato il CD): 12.4271

Pq1-2: punteggio prima gara di qualificazione dell'anno precedente (si noti che è già stato applicato il CD): 9.7117

Pq0-1: punteggio della prima gara di qualificazione dell'anno in corso: 30.1531

Poiché l'ultima gara in ordine di tempo (Pq0-1) coincide con il miglior punteggio, si prende come ultima gara, la penultima (Pq1-2)

$$Pc_q = Pq_{0-1} + Pq_{1-2} = 30.1531 + 9.7117 = 39.8648$$

Nell'anno in corso ancora non si sono svolti assoluti, quindi il $Pca = 0$, in quanto l'anno precedente l'Atleta A non si è qualificato, quindi non ha ottenuto punteggio.

3.7 Ranking

Il Ranking R, infine, è calcolato come la somma del Punteggio Complessivo Qualificazioni e del Punteggio Complessivo Assoluti.

$$R = Pc_q + Pca$$

Esempio

Riprendendo l'esempio precedente, il Ranking dell'Atleta A, nell'anno in corso sarebbe:

$$R = Pc_q + Pca = 39.8648 + 0 = 39.8648$$

4 RANKING GLOBALE

4.1 Cosa rappresenta il Ranking Globale

Il Ranking Globale misura le *performance* di ciascun atleta in tutte le discipline ammesse al Campionato Italiano Scherma Storica UISP, in modo globale.

In sostanza misura la capacità dell'atleta di eccellere in tutte le discipline e non solo in alcune a scapito di altre.

Questo significa che se un atleta non ha punteggio in anche una sola disciplina del circuito, non avrà un punteggio di Ranking Globale.

4.2 Calcolo del Ranking Globale

Il metodo scelto per il calcolo del Ranking Globale è la media geometrica calcolata sulle discipline ammesse al CGS.

$$M_g = \sqrt[n]{\prod_{i=1}^n x_i}$$

Esempio

Su quattro discipline, l'atleta A ottiene i seguenti risultati:

A1= 21.9004

A2=27.6656

A3=55.1283

A4=46.4773

*RG = RAD4(21.9004 * 27.6656 * 55.1283 * 46.4773) = 35.2982*