A.S.C.
Attività Sportive Confederate

ITALIA
Ente di Promozione Sportiva
riconosciuto dal Coni

Regolamento Italian Sidesword Open

1. Organizzazione
2. Regolamento Gare
3. Regolamento Staff
4. Regolamento Attrezzature – Protocolli Sicurezza

Cronologia Revisioni

Indice

Cronologia Revisioni 6
1. Organizzazione 7
1. Discipline 7
1.4 Svolgimento della gara 7
1.4.1 Gironi di qualificazione 7
Composizione 7
Incontri 7
Classifica interna 7
1.4.2 Eliminatorie 8
1.4.3 Finale 8
Appendice A – Calcolo del differenziale 9
2. Regolamento Gare 10
2.1 Glossario 10
2.2 L'Incontro 11
2.2.1 Preparazione 11
2.2.2 Inizio dell'assalto 11
2.2.3 Combattimento 11
Azioni valide 11
Annotazione specifica per la spada a due mani 11
Altre azioni 11
Sanzioni tecniche 12
2.2.4 Interruzioni 12
2.2.5 Conclusione dell'assalto 12
2.2.6 Supplementari 13
2.3 Verifiche e ricorsi 13
2.4 Infortunio 13
2.5 Sanzioni disciplinari 13
2.5.1 Ammonizione 13
2.5.2 Espulsione 14
2.5.3 Squalifica 14
3. Regolamento Staff 15
3.1 Staff di campo 15
Composizione 15
Funzioni 15
Verifica dell'identità degli atleti 15
Ispezione della conformità di attrezzi e protezioni 15
Direzione dell'incontro 15

Cronometraggio 16
Registrazione di punteggi, sanzioni ed altre annotazioni 16
3.2 Direzione di gara 16
Funzioni 16
3.3 Responsabilità 16
4. Regolamento Attrezzature – Protocolli sicurezza 17
4.1 Attrezzi 17
4.1.1 Simulacri in acciaio 17
4.1.1.1 Spada da lato 17
Descrizione 17
Modo d’uso 17
4.1.1.2 Pugnale 18
Descrizione 18
Modo d’uso 18
4.1.1.3 Spada a due mani 18
Descrizione 18
Modo d’uso 18
4.1.2 Simulacri in nylon 19
4.1.2.1 Spada da lato 19
Descrizione 19
Modo d’uso 19
4.1.2.2 Pugnale 19
Descrizione 19
Modo d’uso 20
4.1.2.3 Spada a due mani medievale 20
Descrizione 20
Modo d’uso 20
4.1.2.4 Spada a due mani rinascimentale 20
Descrizione 20
Modo d’uso 21
4.1.3 Attrezzi difensivi 21
4.1.4.1 Rotella 21
Descrizione 21
Modo d’uso 21
4.1.4.2 Brocchiero 21
Descrizione 21
Modo d’uso 21
4.1.4.3 Cappa 22

Descrizione 22
Modo d’uso 22
4.2 Equipaggiamento protettivo minimo 22
4.2.1 Maschera 22
4.2.2 Giubba 22
4.2.3 Para-gomiti 22
4.2.4 Guanti 22
4.2.5 Pantaloni 23
4.2.6 Para-stinchi e ginocchiere 23
4.2.7 Protezioni aggiuntive 23
4.3 Equipaggiamento protettivo specifico per disciplina 23
4.3.1 Spada e Brocchiero 23
4.3.2 Spada e Rotella 23
4.3.3 Spade a due mani 23
Maschera 23
Guanti 23
Gorgiera 23

Cronologia Revisioni

Il presente regolamento relativo all' Ialian Sidesword Open e può essere soggetto a revisioni e aggiornamenti; organizzati per "numero versione" e "numero revisione" vv.rr.

Versione (vv.rr)	Data	Descrizione
01.00	01/09/2022	Prima stesura

1. Organizzazione

1. Discipline

Le discipline da disputarsi nelle gare sono:

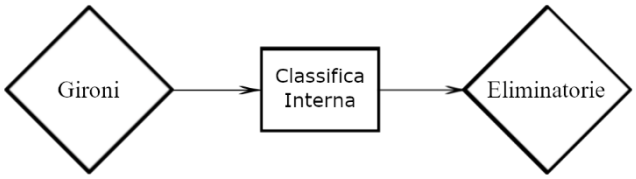
- Spada sola
- Spada e pugnale
- Spada e brocchiero
- Spada e rotella

Ogni disciplina può essere disputata con suddivisione di genere, maschile e femminile, oppure in formula mista “open”.

1.4 Svolgimento della gara

Ogni gara viene svolta nella formula di torneo in due fasi:

- Gironi di qualificazione
- Fase di Eliminazione diretta o Eliminatorie



1.4.1 Gironi di qualificazione

Composizione

Vengono selezionati dai 4 ai 6 atleti per girone che si affronteranno in incontri diretti.

Incontri

Gli incontri dei gironi si concludono al primo assalto con possibilità di pareggio.

Classifica interna

La Classifica Interna è l’elaborazione dei risultati degli incontri della fase a gironi

Gli atleti vengono ordinati in ordine decrescente di Differenziale, definito nel dettaglio in appendice A.

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

- Numero di vittorie
- Punti effettuati
- Eventuali scontri diretti
- Ranking esistente

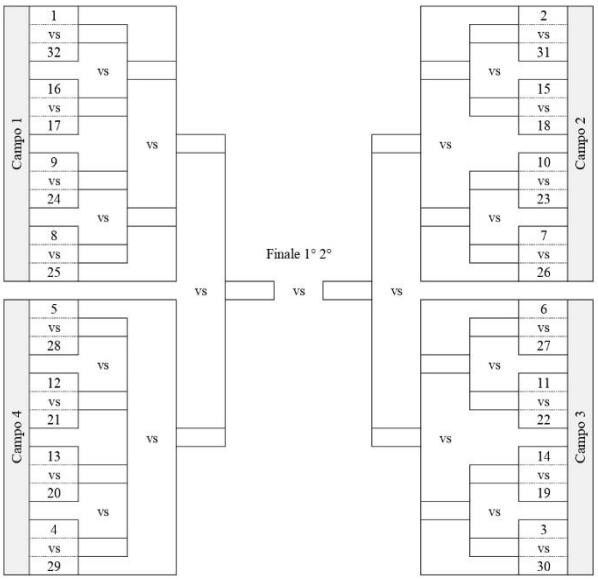
1.4.2 Eliminatorie

Passa alle eliminatorie un numero di atleti potenza di 2 (tipicamente 32 o 16) selezionato sulla classifica interna della gara, partendo dal primo.

Nel caso in cui sia necessario un ulteriore spareggio per la composizione delle eliminatorie si procede con assalti singoli tra gli atleti interessati.

I selezionati si scontrano in assalti singoli senza possibilità di pareggio secondo lo schema ad albero illustrato qui a fianco fino all'individuazione dei 2 finalisti.

Si noti che gli accoppiamenti sono prefissati dal piazzamento in classifica interna e studiati per premiare le performance nei gironi.



1.4.3 Finale

I due finalisti si affrontano in 3 assalti senza possibilità di pareggio.

Appendice A – Calcolo del 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 termina con una doppia sconfitta, Pe = 0;
  - se l'incontro non termina 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 termina con una doppia sconfitta, Ps = 3 - punti effettuati prima della doppia sconfitta;
  - se l'incontro non termina per doppia sconfitta, allora Ps = punti messi a segno dall'avversario nell'incontro.

La formula del Differenziale D è la seguente: **D = (Δp + 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
Δp = 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 vinto2 a 0) + 3 (dall'incontro perso) +2 (dall'incontro pari) = 5
Δp = 5 – 5 = 0
D= (0+1)/3= 0.333

---

2. Regolamento Gare

2.1 Glossario

1. **Assalto**: il singolo combattimento tra due atleti.
2. **Attrezzo/i**: il/i simulacro/i utilizzato/i dagli atleti per affrontarsi.
3. **Bersaglio valido**: è considerato bersaglio valido tutto il corpo dell'atleta:
    a. 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).
    b. 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 diritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini.
    c. 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).
4. **Campo di gara**: la parte del terreno destinata al combattimento.
5. **Colpi efficaci e non efficaci**
    a. Un colpo di taglio si definisce efficace quando incontra il bersaglio valido con uno qualsiasi dei due fili della spada, in modo franco e netto.
    b. Un colpo di punta si definisce efficace quando incontra il bersaglio valido in modo franco e netto.
    c. Un colpo di taglio o di punta si definisce non efficace quando colpisce il bersaglio valido in modo non franco e netto oppure quando l'avversario esegue un malparè.
6. **Disarmo totale**: qualsiasi azione volontaria o involontaria che determina la perdita di tutti gli attrezzi.
7. **Disarmo parziale**: qualsiasi azione volontaria o involontaria che determina la perdita di uno dei due attrezzi.
8. **Distanza minima di messa in guardia**: la distanza tra gli atleti per cui alla massima estensione gli attrezzi principali si sfiorano.
9. **Doppia eliminazione**: la conclusione dell'assalto per raggiungimento del punteggio massimo per entrambi gli atleti contemporaneamente.
10. **Incontro**: l'insieme di uno o più assalti successivi tra i due medesimi atleti.
11. **Interruzione**: qualsiasi evento che necessiti un'interruzione dello scontro per intervento arbitrale.
12. **Malparé**: costituito da un colpo di taglio che incontri l'attrezzo dell'avversario sulla propria traiettoria prima di colpire il bersaglio, indipendentemente dall'effettiva riduzione di efficacia del colpo.
13. **Presa**: l'azione con cui un atleta afferra la mano, il braccio, o l'attrezzo (esclusa la lama) dell'avversario.
14. **Priorità**: la proprietà appartenente all'atleta che esegue la prima (e solo la prima) azione valida dell'assalto senza subire punti. Rimane valida solo per l'assalto in corso.
15. **Sostituzione di bersaglio**: quando un atleta frappone un arto tra un colpo in arrivo e il bersaglio originale di tale colpo (es. blocca con un braccio un colpo destinato alla testa) o quando devia il colpo con la mano non armata.
16. **Terreno di gara**: lo spazio destinato allo svolgimento della gara: comprende i campi di gara, lo spazio fra di essi e lo spazio di sicurezza attorno ad essi.

2.2 L'Incontro

2.2.1 Preparazione

Alla chiamata l'atleta deve presentarsi sul terreno di gara con le protezioni correttamente indossate (fanno eccezione maschera e guanti che possono essere indossati all'inizio dell'assalto) e con gli attrezzi necessari per la gara.
Sarà cura dell'organizzazione informare gli atleti se e quali attrezzi possono essere noleggiati, e con quale modalità, per la durata della gara in oggetto.
Nel caso in cui l'atleta non si presenti, la chiamata è ripetuta dopo un minuto; l'atleta che non si presenta entro un ulteriore minuto è sconfitto a tavolino (1 punto subito, 0 punti segnati).
L'atleta che debba svolgere più assalti in successione ha diritto ad un minuto di riposo.

2.2.2 Inizio dell'assalto

1. Gli atleti si posizionano col piede avanzato sulla linea di messa in guardia del proprio angolo.
1. Al comando "**Saluto**" gli atleti devono salutarsi.
2. Al comando "**In guardia**" gli atleti assumono qualsiasi posizione di guardia purché statica.
3. Al comando "**A voi**" gli atleti sono liberi di combattere; si avvia il cronometro.

2.2.3 Combattimento

Azioni valide

Si definiscono azione valide quelle che comportano attribuzione di punteggio come segue:

- Disarmo totale dell'avversario (3 punti)
- Colpi *efficaci* di punta alla testa o al torso (2 punti)
- Colpi *efficaci* di taglio alla testa (2 punti)
- Colpi *efficaci* di taglio al torso (1 punto)
- Colpi *efficaci* di punta o taglio agli arti (1 punto)
- Colpi *non efficaci* di punta e taglio alla testa (1 punto)
- Colpi *non efficaci* di punta al torso (1 punto)

In caso di **sostituzione di bersaglio** si considera sempre il colpo efficace e come bersaglio la parte sulla traiettoria originale del colpo che attribuisca punteggio maggiore.
es: Un fendente che possa colpire sia testa che spalla, a cui venga frapposto con intenzione di difesa il braccio, è da considerarsi colpo efficace alla testa.
In caso di **malparè** si considera sempre il colpo come non efficace.
In caso di **disarmo o perdita dell'arma** a seguito di un'azione valida, essa rimane valida solo se il colpo è ritenuto efficace.
Nel caso in cui si verifichino più azioni valide prima dell'interruzione, da parte del medesimo atleta, si attribuisce solo il punteggio maggiore.
es: Taglio efficace alla testa "ridoppiato" con taglio efficace al braccio attribuisce 2pt.

Annotazione specifica per la spada a due mani

Pur essendo ammesso impugnare la spada a due mani con una sola mano, i colpi portati non sono mai considerati azioni valide a meno che l'altra mano non sia impegnata ad eseguire una presa.

Altre azioni

Le seguenti azioni sono ammesse ma non comportano direttamente attribuzione di punteggio:

- Atterramento
- Prese
- Corpo a corpo
- Colpo di piatto
- Disarmo parziale

In caso di *disarmo parziale* è facoltà dell'atleta permettere o meno il recupero dell'attrezzo sciogliendo misura e/o facendo un cenno. L'attrezzo perso deve sempre rimanere all'interno del campo di gara; qualora finisca accidentalmente fuori dal campo sarà lo staff a riposizionarlo all'interno.

Sanzioni tecniche

Vengono accumulate dall'atleta nel corso dell'incontro, e si azzerano al termine dello stesso. A partire dalla terza sanzione inclusa, si assegna 1 punto all'avversario per ogni sanzione successiva.
Azioni che comportano sanzione tecnica:

- Uscita di campo: l'atleta che oltrepassi il perimetro del campo di gara con entrambi i piedi è da considerarsi uscito dal campo; eventuali sue azioni valide successive sono nulle, mentre quelle subite rimangono valide.
- Colpo a sé stesso: qualora l'attrezzo offensivo di un atleta colpisca con la parte "atta a ferire" l'atleta stesso.
- Colpo non controllato: colpo che porti l'attrezzo offensivo a rimbalzare sul terreno.
- Battuta o presa sulla lama avversaria con la mano non armata: questa azione viene anche considerata come un *colpo efficace* ricevuto alla mano, assegnando 1 punto all'avversario.
- Utilizzo scorretto di un attrezzo (vedi regolamento attrezzature)

2.2.4 Interruzioni

Al comando "**Alt**" gli atleti interrompono il combattimento e mantengono la posizione; viene fermato il cronometro.
Un'*interruzione* avviene contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:

1. Possibile *azione valida* a segno
2. Uscita di campo
3. Azione che comporta sanzione disciplinare
4. Pericolo per la sicurezza
5. Infortunio
6. Corpo a corpo prolungato oltre 3 secondi
7. Disarmo parziale con attrezzo fuori dal campo

Eventuali azioni dopo il comando "Alt" non sono mai valide; unica eccezione l'azione valida, composta da "un passo e un colpo", eseguita nel tempo schermistico immediatamente successivo.
Dopo un'*interruzione* lo staff ricostruisce l'azione e ne annuncia l'esito. L'atleta ha il dovere di agevolare il lavoro dello staff dichiarando se il proprio colpo non era valido (es. colpo di piatto) e può essere interpellato sui colpi da lui ricevuti.
Risolta l'*interruzione* gli atleti si riposizionano sulle linee di messa in guardia, con alcune eccezioni:

a. Nel caso in cui lo staff non raggiunga l'accordo sull'esito, l'azione si configura come "Nulla di fatto" o "Azione confusa"; in questo caso si riprende l'assalto da *distanza minima di messa in guardia.*
b. Nel caso di uscita di campo l'atleta sanzionato si posiziona a cavallo della linea perimetrale nel punto di uscita, ovvero con un piede dentro e un piede fuori dal campo; l'avversario si posiziona quindi *a distanza minima di messa in guardia*.
c. Nel caso in cui un attrezzo in disarmo parziale sia finito fuori dal campo di gara, lo staff lo riposiziona sul perimetro in corrispondenza del punto d'uscita. Il combattimento riprende dalla posizione attuale.

2.2.5 Conclusione dell'assalto

L'assalto si considera concluso al verificarsi di una delle seguenti condizioni:

1. Un atleta raggiunge un punteggio uguale o superiore a 5.
2. Termina il tempo di 3 minuti a disposizione per l'assalto.
3. Un atleta viene espulso.
4. Un atleta è impossibilitato a proseguire.
5. Un atleta si ritira.

In caso di espulsione, l'atleta espulso perde 0 a 5.
In caso di ritiro volontario o impossibilità a proseguire, l'atleta perde 0 a 1.

Nei casi in cui non sia ammesso il pareggio o in caso di doppia eliminazione nelle fasi eliminatorie e finali si procede ai supplementari.

Vince sempre l'assalto l'atleta col punteggio maggiore.

2.2.6 Supplementari

Si procede ai supplementari nei casi in cui:

a. Non sia ammessa la conclusione dell'assalto in parità
b. Doppia eliminazione nelle fasi eliminatorie e finali

Nel caso (a) di spareggio si mantiene il punteggio originale, nel caso (b) di doppia eliminazione si azzera il punteggio. Vengono sempre mantenute eventuali sanzioni.
Se la priorità non è già assegnata, si assegna per sorteggio ad uno dei due atleti prima di proseguire.
L'assalto termina allo scadere del minuto supplementare o al raggiungimento del punteggio massimo.
Se l'assalto supplementare termina con ulteriore pareggio vince l'atleta con priorità e viene assegnato il punteggio prefissato di 5 a 4.

2.3 Verifiche e ricorsi

Al termine dell'incontro l'atleta verifica la correttezza di punteggi ed annotazioni che lo riguardano sulla scheda segnapunti apponendo la propria firma. Nel caso vengano riscontrate incongruenze e/o irregolarità rispetto allo svolgimento, l'atleta può chiedere spiegazione allo staff di campo. L'atleta è l'unico responsabile della firma sulla scheda segnapunti.
Per gravi e fondati motivi, l'atleta ha facoltà di esporre ricorso ufficiale alla Direzione di Gara versando una cauzione di €100. Nel caso in cui il ricorso ufficiale termini con un verdetto a favore dell'atleta, la cauzione verrà restituita.

2.4 Infortunio

In caso d'infortunio l'atleta può richiedere una sosta di massimo 10 minuti. Scaduta la sosta l'atleta che non riprenda il combattimento sarà considerato impossibilitato o ritirato.
L'atleta infortunato non ha diritto a successive pause a causa del medesimo infortunio.

2.5 Sanzioni disciplinari

Le sanzioni disciplinari sono assegnate dallo staff e sono inappellabili. Tutte le sanzioni disciplinari sono contestate con richiamo verbale e/o chiara esibizione del cartellino del colore corrispondente.
L'atleta viene informato verbalmente dell'infrazione e la sanzione viene annotata sulla scheda segnapunti.
Si riconoscono tre livelli di sanzione:

I. Ammonizione – [colore Giallo]
II. Espulsione – [colore Rosso]
III. Squalifica – [colore Nero]

2.5.1 Ammonizione

Comporta ammonizione:

a. *Azioni fallose* durante il combattimento:
    - Colpi di pomo, guardia o altra parte di un attrezzo non "atta a ferire" finché essi siano accidentali
    - Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo accidentale non portato con gli attrezzi finché essi siano accidentali
b. Non eseguire il saluto.
c. Dichiarare colpi sferrati all'avversario quando non richiesto dallo staff.
d. Esultare eccessivamente.
e. Imprecare.
f. Presentarsi sul campo senza le protezioni regolamentari già indossate.
g. Non interrompere il combattimento all' "Alt".
h. Gettare volutamente l'attrezzo dell'avversario fuori dal campo in caso di disarmo parziale.

i. Presentarsi con abbigliamento indecoroso.

Le ammonizioni vengono azzerate solo al termine della disciplina.

Una seconda ammonizione comporta automaticamente l'espulsione dalla disciplina.

2.5.2 Espulsione

In caso d'espulsione l'atleta perde l'assalto 0 a 5, viene allontanato dal terreno di gara e considerato assente per eventuali successivi incontri della stessa disciplina. Viene collocato in fondo alla classifica e non riceve punteggio di ranking dalla gara in questione.

Comporta espulsione:

a. *Azioni antisportive* durante il combattimento:
    - Lancio di attrezzi (se non esplicitamente previsto nel regolamento attrezzature)
    - Colpi di pomo, guardia o altra parte di un attrezzo non "atta a ferire" finché essi siano intenzionali
    - Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo intenzionale non portato con gli attrezzi finché essi siano intenzionali
    - Tentativo di privare l'avversario delle protezioni
    - Colpi con evidente intenzione lesiva
b. Seconda ammonizione
c. Rifiutarsi di eseguire il saluto all'inizio o alla fine di un assalto
d. Mancare di rispetto all'avversario, a un membro dello staff o al pubblico
e. Esibirsi in plateali manifestazioni di rabbia (es. scagliare a terra il proprio attrezzo)
f. Atti osceni o offesa al pudore
g. Presentarsi in condizioni di alterazione psicofisica tra cui ma non limitate a:
    - Stato di ebbrezza
    - Uso di sostanze stupefacenti
    - Doping

2.5.3 Squalifica

In caso di espulsione il direttore di gara, qualora lo ritenga opportuno e commisurato alla gravità dell'infrazione, può decidere la squalifica dell'atleta dalle successive discipline della gara, da gare future del campionato in corso o anche da edizioni future del campionato.

3. Regolamento Staff

3.1 Staff di campo

Composizione

- 1 Arbitro
- 2 o 4 Guardalinee

Lo staff di campo può essere affiancato da altri assistenti per le funzioni di cronometraggio e registrazione.
Ogniqualvolta lo staff di campo si trovi in situazione di dubbio o difficoltà si consulta con la direzione di gara.

Funzioni

Verifica dell'identità degli atleti

Ispezione della conformità di attrezzi e protezioni

Direzione dell'incontro

Prima di iniziare l'incontro è buona norma applicare segni distintivi agli atleti (ad esempio fasce di colore differente) per evitare errori.

All'inizio dell'assalto l'Arbitro si dispone al centro del campo in modo da essere ben visibile ad entrambi gli atleti al momento dell'impartizione dei comandi:

1. Al comando "Saluto" dell'arbitro gli atleti si salutano
2. L'arbitro fa un passo avanti ed allargando le braccia con i palmi rivolti agli atleti dà il comando "In guardia"
3. Portando le mani vicine e con un passo indietro l'arbitro enuncia il comando "A voi"

Durante l'incontro l'Arbitro ha la funzione di controllare l'azione nella sua interezza ed è suo compito principale comprendere l'azione nella sua totalità e i tempi in cui essa avviene.
I Guardalinee invece seguono ed osservano un singolo atleta (ciascuno o in coppia) controllando i colpi subiti.

Durante il combattimento lo staff ruota attorno al campo di gara in modo ma mantenere sempre la maggiore visibilità possibile.

Lo staff segnala eventuali interruzioni alzando una mano ed enunciando con voce stentorea il comando "Alt".

L'arbitro ricostruisce sempre le azioni consultandosi prima con i guardalinee ed eventualmente con gli atleti.
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 ritenga accurate.
La ricostruzione dell'azione consiste nel descrivere i colpi effettuati dai due atleti, il bersaglio che hanno colpito, l'eventuale non validità di tali colpi (es. colpo di piatto) e, nel caso sia rilevante per l'assegnazione del punteggio (tempo insieme, tempo dopo, etc.), i tempi in cui sono stati eseguiti.
Il punteggio di ciascun atleta viene proclamato ad alta voce ed indicando quest'ultimo con la mano.

In caso di priorità, il giudice proclama "Priorità" dopo aver assegnato il punteggio all'atleta che l'ha conseguita.
In caso di attribuzione di sanzioni si procede allo stesso modo.

A seguito di interruzione si riprende il combattimento come sopra, saltando il punto 1 (Saluto).

In caso di supplementari l'arbitro riassume punteggi e sanzioni e se necessario sorteggia la priorità.

Al termine dell'assalto l'arbitro annuncia il punteggio ed il vincitore proclamando "Assalto".

Al termine dell'incontro l'arbitro annuncia gli assalti vinti ed il vincitore proclamando "Incontro".

Si ripete il comando "Saluto".

Cronometraggio

Il cronometro viene sempre avviato al comando “A voi” e sospeso al comando “Alt”.

Il cronometro si azzera solo al termine dell’assalto.

Allo scadere del tempo viene interrotto e concluso l’assalto col comando “Tempo”.

Registrazione di punteggi, sanzioni ed altre annotazioni

Sulla scheda segnapunti vengono annotati punteggi, priorità, doppie eliminazioni, infortuni, sanzioni tecniche e disciplinari.

Per quest’ultime viene annotata anche la motivazione di attribuzione.

3.2 Direzione di gara

Funzioni

- Supervisione e consulto in caso di dubbi o dispute sul contenuto del presente regolamento.
- Gestione degli staff di campo.
- Supervisione della gara: ha facoltà di variare l’ordine e le modalità di esecuzione di gironi, eliminatorie, ed assalti in genere.
- Redazione di gironi, eliminatorie, classifiche e ranking.
- Valutazione dei ricorsi.
- Valutazione delle sanzioni disciplinari
- Organizzazione del terreno di gara:
  a. Il terreno deve presentare una superficie piana ed orizzontale.
  b. Il terreno deve evitare, per quanto possibile, di avvantaggiare l’uno o l’altro dei due atleti.
  c. 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).*
  d. 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, etc.)
  e. Fra i vari campi vi deve essere una distanza **minima** di 1m su ogni lato.
  f. Le linee di delimitazione del campo 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).
  g. Gli angoli del campo devono essere evidenziati da strutture tridimensionali (es. coni).
  h. 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.

3.3 Responsabilità

a. L’arbitro è l’unico responsabile della disposizione dei guardalinee.
b. L’arbitro e l’atleta sono parimenti responsabili della conformità degli equipaggiamenti.
c. I guardalinee sono gli unici responsabili delle proprie segnalazioni.
d. L’arbitro è l’unico responsabile dell’esito.
e. In caso di consulto con la direzione di gara, l’arbitro è l’unico responsabile della ricostruzione dell’azione, mentre il direttore di gara è l’unico responsabile dell’esito.
f. L’atleta è l’unico responsabile della redazione della scheda segnapunti in quanto firmatario della stessa.

4. Regolamento Attrezzature – Protocolli sicurezza

Sono ammessi in gara solo gli attrezzi conformi a quanto descritto nel presente regolamento e che non presentino evidenti segni di usura o affaticamento dei materiali; l'accertamento della conformità rimane ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara.

L'uso scorretto di questi, ovvero differente da quanto descritto, comporta sanzione tecnica ove il fatto non comporti sanzione disciplinare.

L'assenza o non conformità delle protezioni previste dal presente regolamento al momento dell'ispezione da parte dello staff di campo comporta sanzione disciplinare.

4.1 Attrezzi

Per gare specifiche l'organizzazione può riservarsi di fornire nell' interezza gli attrezzi.

4.1.1 Simulacri in acciaio

4.1.1.1 Spada da lato

Descrizione

Deve essere composta da:

- Lama
  - In acciaio flessibile, tale da garantire la sicurezza dell'atleta
  - Con codolo passante
  - Provvista di due fili (dritto e falso)
  - Provvista di una punta ripiegata, a becco d'anatra oppure dotata di bottone. Deve essere coperta da un apposito tappo a testa tonda o piatta (denominato blunt) fissato saldamente
- Fornimenti
  - n° 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata"). Qualora le estremità dovessero essere di sezione inferiore a 7mm dovranno essere coperte da blunt
  - n° 2 archetti "para dita" collegati sul lato destro esterno (sinistro per le versioni da mancino) da n°1 ponticello
  - n° 1 ramo di guardia
- Impugnatura
- Pomo saldamente fissato al codolo passante

Negli eventi ufficiali ASC (che attribuiscono punteggio al Ranking), oltre a quanto sopra riportato, è permesso solo l'uso di una spada in possesso delle seguenti caratteristiche:

- Lunghezza totale: tra i 105 ed i 110 cm
- Lunghezza della lama: tra i 90 ed i 95 cm
- Peso: compreso tra 800 e 1200 gr

Modo d'uso

La spada da lato deve essere tenuta per l'impugnatura; la posizione della mano è a piacimento a condizione che le dita rimangano protette.

Sono validi i colpi di punta e di taglio.

4.1.1.2 Pugnale

Descrizione

Deve essere composto da:

- Lama
  - In acciaio flessibile, tale da garantire la sicurezza dell'atleta
  - Con codolo passante
  - Provvisto di due fili (dritto e falso)
  - Provvisto di una punta ripiegata, a becco d'anatra oppure dotata di bottone. Deve essere coperta da un apposito tappo a testa tonda o piatta (denominato blunt) fissato saldamente
- Fornimenti
  - n° 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata"). Qualora le estremità dovessero essere di sezione inferiore a 7mm dovranno essere coperte da blunt
  - n° 1 ponticello sul lato esterno
- Impugnatura
- Pomo saldamente fissato al codolo passante

Negli eventi ufficiali ASC (che attribuiscono punteggio al Ranking), oltre a quanto sopra riportato, è permesso solo l'uso di un pugnale in possesso delle seguenti caratteristiche:
I modelli di pugnale in acciaio devono avere le seguenti caratteristiche:

- Lunghezza totale massima: 55 cm
- Lunghezza massima della lama: 45cm
- Peso massimo: 600 gr

Modo d'uso

Il pugnale deve essere tenuto per l'impugnatura; la posizione della mano è a piacimento a condizione che le dita rimangano protette.

Sono validi i colpi di punta e di taglio.

4.1.1.3 Spada a due mani

Descrizione

Deve essere composta da:

- Lama
  - In acciaio flessibile, tale da garantire la sicurezza dell'atleta
  - Con codolo passante
  - Provvista di due fili (dritto e falso)
  - Provvisto di una punta ripiegata, a becco d'anatra oppure dotata di bottone. Deve essere coperta da un apposito tappo a testa tonda o piatta (denominato blunt) fissato saldamente
- Fornimenti
  - n° 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata"). Qualora le estremità dovessero essere di sezione inferiore a 7mm dovranno essere coperte da blunt
- Impugnatura
- Pomo saldamente fissato al codolo passante

Negli eventi ufficiali ASC (che attribuiscono punteggio al Ranking), oltre a quanto sopra riportato, è permesso solo l'uso di una spada in possesso delle seguenti caratteristiche:

- Lunghezza totale: tra i 125 ed i 140 cm
- Lunghezza della lama: tra i 95 ed i 105 cm
- Peso: compreso tra 1400-1700 gr

Modo d'uso

La spada a due mani deve essere tenuta con entrambe le mani; una deve sempre restare sull'impugnatura mentre l'altra può tenere l'attrezzo presso il pomo o la lama, oppure essere utilizzata durante le prese.

Sono validi i colpi di punta e di taglio.

4.1.2 Simulacri in nylon

4.1.2.1 Spada da lato

Descrizione

Deve essere composta da:

- Lama
  - In nylon
  - Con codolo passante
  - Provvista di due fili (dritto e falso)
  - Provvista di una punta arrotondata
- Fornimenti
  - n° 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata"). Qualora le estremità dovessero essere di sezione inferiore a 7mm dovranno essere coperte da blunt
  - n° 2 archetti "para dita" collegati sul lato destro esterno (sinistro per le versioni da mancino) da n°1 ponticello
  - n° 1 ramo di guardia
- Impugnatura
- Pomo saldamente fissato al codolo passante

Negli eventi ufficiali ASC (che attribuiscono punteggio al Ranking), oltre a quanto sopra riportato, è permesso solo l'uso di una spada in possesso delle seguenti caratteristiche:

- Lunghezza totale: tra i 105 ed i 110 cm
- Lunghezza della lama: tra i 90 ed i 95 cm
- Spessore della lama: tra 1 ed 1,7 cm
- Peso: compreso tra 800 e 1200 gr

Modo d'uso

La spada da lato deve essere tenuta per l'impugnatura; la posizione della mano è a piacimento a condizione che le dita rimangano protette dalla guardia.

Sono validi i colpi di punta e di taglio.

4.1.2.2 Pugnale

Descrizione

Deve essere composto da:

- Lama
  - In nylon
  - Con codolo passante
  - Provvisto di due fili (dritto e falso)
  - Provvisto di una punta arrotondato
- Fornimenti
  - n° 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata"). Qualora le estremità dovessero essere di sezione inferiore a 7mm dovranno essere coperte da blunt
  - n° 1 ponticello sul lato esterno
- Impugnatura
- Pomo saldamente fissato al codolo passante

Negli eventi ufficiali ASC (che attribuiscono punteggio al Ranking), oltre a quanto sopra riportato, è permesso solo l'uso di un pugnale in possesso delle seguenti caratteristiche:
I modelli di pugnale in acciaio devono avere le seguenti caratteristiche:

- Lunghezza totale massima: 55 cm
- Lunghezza massima della lama: 45cm
- Spessore della lama: da 1 a 1,7 cm
- Peso massimo: 600 gr

Modo d'uso

Il pugnale deve essere tenuto per l'impugnatura; la posizione della mano è a piacimento a condizione che le dita rimangano protette dalla guardia.

Sono validi i colpi di punta e di taglio.

4.1.2.3 Spada a due mani medievale

Descrizione

Deve essere composta da:

- Lama
  - In nylon
  - Con codolo passante
  - Provvista di due fili (dritto e falso)
  - Provvista di una punta arrotondata
- Fornimenti
  - n° 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata"). Qualora le estremità dovessero essere di sezione inferiore a 7mm dovranno essere coperte da blunt
- Impugnatura
- Pomo saldamente fissato al codolo passante

Negli eventi ufficiali ASC (che attribuiscono punteggio al Ranking), oltre a quanto sopra riportato, è permesso solo l'uso di una spada in possesso delle seguenti caratteristiche:

- Lunghezza totale: tra i 123 ed i 127 cm
- Lunghezza della lama: tra i 95 ed i 105 cm
- Spessore della lama: da 1 a 1,7 cm
- Peso: compreso tra 1250 e 1350gr

Modo d'uso

La spada a due mani deve essere tenuta con una mano sull'impugnatura; l'altra mano può tenere l'attrezzo per l'impugnatura, per il pomo, per la lama o essere impegnata in prese.

Sono validi i colpi di punta e di taglio.

4.1.2.4 Spada a due mani rinascimentale

Descrizione

Deve essere composta da:

- Lama
  - In acciaio flessibile, tale da garantire la sicurezza dell'atleta
  - Con codolo passante
  - Provvista di due fili (dritto e falso)
  - Provvista di una punta ripiegata, a becco d'anatra oppure dotata di bottone. Deve essere coperta da un apposito tappo a testa tonda o piatta (denominato blunt) fissato saldamente
- Fornimenti
  - n° 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata"). Qualora le estremità dovessero essere di sezione inferiore a 7mm dovranno essere coperte da blunt
- Impugnatura
- Pomo saldamente fissato al codolo passante

Negli eventi ufficiali ASC (che attribuiscono punteggio al Ranking), oltre a quanto sopra riportato, è permesso solo l'uso di una spada in possesso delle seguenti caratteristiche:

- Lunghezza totale: tra i 142 ed i 147 cm
- Lunghezza della lama: tra i 102 ed i 106 cm
- Elsetti: base 3 cm e altezza 3 cm
- Spessore della lama: da 1 a 1,7 cm
- Peso: compreso tra 1650 e 1720 gr

Modo d'uso

La spada a due mani deve essere tenuta con una mano sull'impugnatura; l'altra mano può tenere l'attrezzo per l'impugnatura, per il pomo, per la lama o essere impegnata in prese.

Sono validi i colpi di punta e di taglio.

4.1.3 Attrezzi difensivi

4.1.4.1 Rotella

Descrizione

La rotella è uno scudo tondo del diametro massimo di 60 cm, in legno, metallo o materiali plastici. 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.

Il peso massimo è di 2,5 kg.

Modo d'uso

La rotella deve essere fissata al braccio tramite imbracciatura e la mano deve tenere l'impugnatura.
Non è ammesso utilizzarla per colpire, azione che comporta sanzione disciplinare.

4.1.4.2 Brocchiero

Descrizione

Il brocchiero è piccolo scudo rotondo, provvisto di coppo privo di punta, del diametro massimo di 35 cm, in legno, metallo o materiali plastici. Si utilizza grazie ad una impugnatura passante per il diametro, in legno o metallo o materiali plastici, tale che vi possa entrare la mano dell'atleta protetta dal guanto. Ha un peso massimo di 1,2 kg

Modo d'uso

Il brocchiero deve essere tenuto per l'impugnatura.

Non è ammesso utilizzarlo per colpire, azione che comporta sanzione disciplinare.

4.1.4.3 Cappa

Descrizione

La cappa può essere di qualsiasi colore purché a tinta unita e confezionata in tessuto resistente; il suo peso è compreso tra 1500 e 2500 gr.
La cappa deve essere a ruota intera o a mezza ruota e di lunghezza compresa tra i 100 e 130 cm; misurati dalla cucitura del colletto alla circonferenza della ruota. Il colletto dove essere largo al massimo 10 cm.
In sostituzione del colletto è ammesso un cappuccio, la cui lunghezza può essere al massimo 35 cm.

Modo d'uso

La cappa può essere tenuta o imbracciata a piacimento.
Può essere lanciata.
Può essere utilizzata per deviare i colpi.
Può essere utilizzata per parare i colpi se arrotolata.

4.2 Equipaggiamento protettivo minimo

Fanno parte dell'equipaggiamento protettivo minimo obbligatorio:

- Maschera con para-nuca
- Giubba
- Para-gomiti
- Guanti
- Pantaloni
- Parastinchi e ginocchiere
- Para-seno e/o conchiglia para-genitali

Non sono ammesse:

a. Protezioni in metallo, ad eccezione della rete protettiva della maschera.
b. Protezioni artigianali
c. Protezioni danneggiate
d. Protezioni rattoppate con nastro adesivo o altro

4.2.1 Maschera

Deve soddisfare le ultime disposizioni indicate 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): 1600N FIE
È obbligatorio l'uso del para-nuca che deve essere fissato alla maschera (anche se non deve obbligatoriamente farne parte integrante). Il fissaggio deve essere fatto in modo che il para-nuca non si sollevi durante l'uso.
Il para-nuca, rigido o semirigido, deve coprire tutta la parte posteriore della testa, dalla maschera alla base del collo.
È espressamente vietato l'uso di para-nuca artigianali.

4.2.2 Giubba

Un corpetto imbottito con maniche lunghe che protegge braccia, torso, schiena e con protezioni aggiuntive per le spalle; queste ultime possono essere integrate nel giubbotto stesso.
La chiusura della giubba può essere anteriore (spostata lateralmente rispetto al centro) o posteriore. Nel primo caso la chiusura deve essere coperta.
Devono essere in materiale antitaglio di almeno 350N Level 2 (anche non FIE).

4.2.3 Para-gomiti

Devono fornire protezione rigida su tutta la giuntura del gomito. Possono essere integrati nella giubba.

4.2.4 Guanti

Devono avere protezioni imbottite, rigide o semirigide a protezione di dita, polso e dorso della mano.

4.2.5 Pantaloni

Lunghi almeno sotto al ginocchio. Devono essere in materiale antitaglio di almeno 350N Level 2 (anche non FIE).

4.2.6 Para-stinchi e ginocchiere

È obbligatoria una protezione rigida per giuntura del ginocchio; anteriore e laterale, e su tutta la lunghezza della tibia. La protezione può essere singola o in due pezzi. La protezione del ginocchio può essere integrata nei pantaloni.

4.2.7 Protezioni aggiuntive

È obbligatorio l'uso del para-seno per le donne e della conchiglia para-genitali per gli uomini.
Il para-seno deve essere indossato sotto il corpetto protettivo e la conchiglia para-genitali sotto i pantaloni.

4.3 Equipaggiamento protettivo specifico per disciplina

4.3.1 Spada e Brocchiero

I guanti delle due mani possono essere di tipologia diversa purché in possesso delle caratteristiche richieste dal presente regolamento.

4.3.2 Spada e Rotella

I guanti delle due mani possono essere di tipologia diversa purché in possesso delle caratteristiche richieste dal presente regolamento.

4.3.3 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.
Sono espressamente vietate coperture o imbottiture artigianali.

Guanti

Sono obbligatori guanti con protezione superiore rigida o semirigida che coprano completamente le dita, il polso ed il dorso della mano.
A scopo esemplificativo si riportano i seguenti modelli:

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

Altri guanti che riportino le stesse, o migliori caratteristiche di quelli indicati sono accettati.

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.