

# ALPEADRIA HISTORICAL FENCING LEAGUE



## Regolamento stagione 2024-25

Versione 1.0



*Regolamento Alpeadria Historical Fencing League – ASC Settore Scherma 2024*

# Indice dei contenuti

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>1. SPECIALITÀ</b>	<b>4</b>
<b>2. STRUTTURA DEL CIRCUITO E CATEGORIE</b>	<b>4</b>
<b>3. PRIMA DELLA COMPETIZIONE</b>	<b>4</b>
<b>4. STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE</b>	<b>4</b>
<b>FASE A GIRONI</b>	<b>5</b>
Durata, punteggio e vittoria/sconfitta degli incontri nella fase a gironi	5
Ultima azione	5
<b>FASE A ELIMINAZIONE DIRETTA</b>	<b>5</b>
Durata, punteggio e vittoria degli incontri ad eliminazione diretta	5
Finali	6
<b>5. IL COMBATTIMENTO</b>	<b>6</b>
Campo di gara	6
Convocazione degli atleti	7
Inizio dell'incontro	7
Colpi	7
Bersaglio valido	8
Attribuzione del punteggio	8
Disarmo	8
Corpo a corpo	9
Utilizzo della mano secondaria	9
Colpo doppio e doppia morte	10
Colpo dopo	10
Inibizione del colpo dopo	10
Priorità della difesa per la sciabola	10
Particolarità del gioco della spada da lato a striscia (sola o accompagnata)	10
Interruzioni	11
Dichiarazioni dell'atleta	11
VAR (Video Assistant Referee)	11
Ripresa dell'assalto	12
Conclusione dell'incontro	12
Infortunio	13
<b>SANZIONI DISCIPLINARI</b>	<b>13</b>
Cartellino Giallo - ammonizione	13
Cartellino Rosso – ammonizione grave	14
Cartellino Nero - espulsione/squalifica	15
Provvedimenti disciplinari	15
Verifiche e ricorsi	15
<b>6. LO STAFF</b>	<b>16</b>
<b>STAFF ARBITRALE</b>	<b>16</b>
Direzione dell'incontro	17
Cronometraggio	18
Registrazione di punteggi, sanzioni ed altre annotazioni	18
<b>DIREZIONE DI GARA</b>	<b>18</b>



<b>7. REGOLAMENTO ATTREZZATURE – PROTOCOLLI DI SICUREZZA</b>	<b>18</b>
<b>ARMI</b>	<b>18</b>
Spada a due mani	19
Sciabola da terreno	19
Spada da lato a striscia	20
Pugnale	21
<b>EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO MINIMO</b>	<b>22</b>
Sono consigliate	22
Non sono ammesse	22
Maschera	22
Giubbotto	23
Protezioni per i gomiti	23
Protezioni per gli avambracci	23
Guanti	23
Pantaloni	23
Parastinchi e ginocchiere	23
Protezioni aggiuntive	24
Gorgiera	24
<b>APPENDICE</b>	<b>25</b>
<b>DETERMINAZIONE E CLASSIFICA DEI GIRONI</b>	<b>25</b>
Creazione dei gironi	25
Classifica dei gironi	26
<b>DETERMINAZIONE E CLASSIFICA DELLE ELIMINATORIE</b>	<b>26</b>
<b>RANKING</b>	<b>27</b>
Punti per posizionamento	27
<b>CLASSIFICA GENERALE E ACCESSO ALLA FINALE</b>	<b>29</b>
<b>ALLEGATO A</b>	<b>32</b>



# INTRODUZIONE

ALPEADRIA HISTORICAL FENCING LEAGUE (abbreviato in ALPEADRIA HF LEAGUE) è un circuito di competizioni di Scherma Storica Sportiva, suddiviso in tappe di qualificazione ed una finale, localizzato nelle regioni del Nordest (Veneto, Trentino Alto-Adige, Friuli-Venezia-Giulia).

La Scherma Storica Sportiva è uno sport di opposizione, che prevede il confronto fra due atleti su un campo di gara definito, per un tempo di durata definita, seguendo una convenzione di regole prestabilite. Le diverse specialità sono praticate con simulacri sportivi di armi storiche realizzati per il confronto agonistico in sicurezza.

## 1. SPECIALITÀ

Le specialità presentate nel seguente regolamento sono tre:

- spada a due mani;
- sciabola da terreno;
- spada da lato a striscia (sola o accompagnata dal pugnale).

## 2. STRUTTURA DEL CIRCUITO E CATEGORIE

Il circuito si compone di tappe di qualificazione e di una finale. Le tappe di qualificazione hanno lo scopo di definire la classifica degli atleti che accederanno alla finale del campionato. Le discipline disputate nel campionato prevedono le seguenti categorie:

- femminile;
- maschile.

## 3. PRIMA DELLA COMPETIZIONE

Prima dell'inizio della competizione, tutti gli atleti dovranno:

- effettuare l'accreditamento nel luogo deputato dagli organizzatori;
- effettuare il controllo delle armi da utilizzare durante la gara. Queste verranno validate con l'apposizione di un bollino facilmente riconoscibile dallo Staff Arbitrale, che ne controllerà l'apposizione prima dell'accesso al campo di gara.

## 4. STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE

Le singole competizioni sono strutturate in:

- una fase a gironi;



- una fase a eliminazione diretta.

## **FASE A GIRONI**

I gironi sono composti da un minimo di 4 a un massimo di 6 atleti, che si affronteranno in incontri che potranno terminare con la vittoria di uno dei due contendenti o con la sconfitta di entrambi per “*doppia morte*”. Ciò avviene quando durante l’incontro si verificano 3 “*colpi doppi*” (colpi portati dagli schermidori che vanno a segno nello stesso tempo schermistico), che determineranno appunto una “*doppia morte*”, ovvero una sconfitta per entrambi (in questo caso ai fini della classifica, verrà comunque tenuto in considerazione il punteggio effettuato).

Al termine della fase a gironi verrà elaborata una classifica, che determinerà le modalità di accesso alla fase ad eliminazione diretta.

La formazione dei gironi seguirà la logica del “*sistema a serpente modificato*”.

### ***Durata, punteggio e vittoria/sconfitta degli incontri nella fase a gironi***

La durata di ogni singolo incontro è di 3 minuti effettivi (il tempo verrà fermato quando un’azione è portata a termine, per uscita dal campo, per irregolarità o per infortunio). L’incontro terminerà per il raggiungimento del punteggio massimo di 5 punti, per lo scadere del tempo a disposizione o per “*doppia morte*”. Se al termine del tempo gli atleti saranno in parità, si disputerà 1 minuto supplementare in cui vincerà il primo a portare a segno 1 punto. All’inizio del minuto supplementare ad uno degli atleti verrà attribuita una priorità. Se al termine del minuto i due atleti saranno ancora in parità, vincerà l’assegnatario della priorità.

### ***Ultima azione***

Se rimangono meno di 10 secondi allo scadere del tempo regolamentare, lo svolgimento dell’ultima azione potrà protrarsi sino al termine della stessa.

## **FASE A ELIMINAZIONE DIRETTA**

Accedono alla fase ad eliminazione diretta gli atleti che consentono di formare un albero in potenza di 2 più prossimo al numero totale dei partecipanti per difetto (ad esempio le dirette partiranno dai sedicesimi di finale, se i partecipanti saranno in un numero maggiore o uguale a 32 e inferiore a 64). Se gli atleti partecipanti saranno un numero inferiore a 32, alcuni atleti guadagneranno l’accesso diretto al primo scontro degli ottavi, mentre i restanti dovranno affrontarsi per conseguire l’accesso.

Gli accoppiamenti seguiranno la logica di abbinamento 1° - ultimo, 2° - penultimo ecc..



### ***Durata, punteggio e vittoria degli incontri ad eliminazione diretta***

Come per la fase a gironi, la durata di ogni singolo incontro è di 3 minuti effettivi. L'incontro terminerà per il raggiungimento del punteggio massimo di 8 punti o per lo scadere del tempo a disposizione. In questa fase i "colpi doppi" semplicemente interromperanno l'azione e non daranno punteggio, non essendo possibile una sconfitta per entrambi i tiratori.

Se al termine del tempo regolamentare gli atleti saranno in parità, si disputerà 1 minuto supplementare in cui vincerà il primo a portare a segno 1 punto. All'inizio del minuto supplementare ad uno degli atleti verrà attribuita una priorità. Se al termine del minuto i due atleti saranno ancora in parità, vincerà l'assegnatario della priorità.

Anche in questo caso vige la regola dell'"ultima azione".

### ***Finali***

La finale per il 1° e il 2° posto si disputerà in 3 tempi di 3 minuti ciascuno, fra i quali gli atleti avranno diritto ad una pausa di 1 minuto. Il punteggio massimo conseguibile nella finale sarà di 12 punti.

Nelle tappe di qualificazione gli sconfitti delle semifinali otterranno il 3° posto *ex-aequo*.

Nella finale del campionato si disputerà anche l'incontro per l'assegnazione del 3° posto assoluto, che si giocherà in 1 tempo di 3 minuti fino ad un massimo di 8 punti.

La modalità di gestione della parità al termine del tempo regolamentare è la medesima degli altri incontri della fase ad eliminazione diretta.

## **5. IL COMBATTIMENTO**

L'incontro è il combattimento fra due schermidori contendenti. Ogni incontro si compone di più assalti.

### ***Campo di gara***

Il campo di gara è il terreno sul quale si affrontano i due schermidori. Il campo sarà di forma rettangolare con il lato minore lungo 5 metri ed il lato maggiore lungo 8 metri. La superficie del campo deve essere piana ed orizzontale. Il posizionamento del campo deve evitare, per quanto possibile, di avvantaggiare uno dei due atleti.

Se fossero presenti più campi di gara, questi dovranno essere visibilmente numerati. Il perimetro del campo deve essere descritto da linee bidimensionali ben visibili e non fraintendibili con altri elementi. L'eventuale spessore della linea di demarcazione è da considerarsi all'interno del perimetro. All'esterno del perimetro deve essere presente una fascia di sicurezza di almeno 1 metro, libera da ostacoli e non sovrapposta ad altre aree.

I due angoli contrapposti del campo devono essere contrassegnati ed identificabili come "angolo rosso" ed "angolo blu". Internamente a questi angoli ad 1 metro dal vertice devono



essere presenti le linee di messa in guardia, ortogonali alla retta passante per i suddetti vertici. Gli angoli del campo possono essere evidenziati da strutture tridimensionali.

### **Convocazione degli atleti**

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).

L'atleta dovrà portare anche i propri attrezzi, qualora essi non siano già forniti dall'organizzazione e presenti sul campo di gara.

Nel caso in cui l'atleta non si presenti, la chiamata è ripetuta dopo 1 minuto. Se l'atleta non si presenta entro 1 ulteriore minuto, risulterà sconfitto a tavolino 0-3.

### **Inizio dell'incontro**

Prima dell'incontro si dovranno applicare agli atleti delle fasce di colore differente (blu e rosso), che permettano di distinguerli chiaramente durante il combattimento.

All'inizio dell'assalto l'arbitro si dispone in modo da essere ben visibile ad entrambi gli atleti al momento dell'impartizione dei comandi. Gli atleti si posizionano col piede avanzato sulla linea di messa in guardia del proprio angolo.

L'arbitro verificherà quindi che gli schermidori, le linee e l'assistente di tavolo siano pronti chiedendo: "Schermidori, pronti? Linee, pronte? Tavolo, pronto?".

Successivamente:

- al comando "Saluto" gli atleti devono salutarsi;
- al comando "In guardia" gli atleti assumono qualsiasi posizione di guardia purché statica;
- al comando "Pronti" gli atleti attendono immobili il segnale di inizio del combattimento;
- al comando "A voi" gli atleti sono liberi di combattere e si avvia il cronometro.

### **Nota**

È divenuto consuetudine per gli atleti incrociare le spade al centro del campo all'inizio dell'incontro in segno di cortesia. Ciò dipende però unicamente da una reciproca volontà degli stessi. Se in questo frangente venisse portato un colpo che andasse a segno, esso dovrebbe comunque essere assegnato.

### **Colpi**

Sono considerati colpi efficaci che attribuiscono punteggio:

- le punte portate al bersaglio valido;
- i tagli portati al bersaglio valido;
- i colpi di pomolo portati con controllo alla griglia della maschera;
- i colpi a mano aperte portati con controllo alla griglia della maschera;



- i colpi portati ad un bersaglio proibito, in caso di sostituzione di bersaglio da parte dell'atleta che lo subisce. In questo caso quest'ultimo verrà anche sanzionato con un cartellino giallo (ammonizione).

### ***Bersaglio valido***

I bersagli vengono definiti in base alla parte anatomica corrispondente: testa, figura interna ed esterna, fianco, addome, braccio armato (fino all'attaccatura della spalla), braccio disarmato, gambe ecc..

Viene considerato bersaglio valido tutto il corpo dell'atleta, ad eccezione di:

- nuca;
- inguine;
- area della colonna vertebrale;
- piedi e caviglie nella sciabola e nella spada a due mani.

I colpi portati ai bersagli non validi non attribuiscono punteggio, a meno lo schermidore che viene colpito non sostituisca con essi un bersaglio valido.

Può verificarsi il caso che uno schermidore esponga volontariamente la nuca o l'area della colonna vertebrale per interrompere un'azione. In questo caso l'atleta verrà ammonito con un cartellino giallo.

### ***Attribuzione del punteggio***

Tutte le azioni in cui si crea una situazione di superiorità di uno dei due schermidori sull'altro e che porta all'interruzione dell'assalto, determina l'attribuzione di 1 punto.

Attribuisce punteggio:

- una punta portata al bersaglio valido;
- un taglio portato al bersaglio valido;
- un colpo di pomolo portato con controllo alla griglia della maschera dell'avversario (solo nelle specialità di spada a due mani e spada da lato a striscia sola);
- un colpo a mano aperta portato con controllo alla griglia della maschera dell'avversario solo nelle specialità di spada a due mani e di spada da lato a striscia sola);
- il disarmo dell'avversario;
- l'uscita dal campo dell'avversario;
- nelle azioni di corpo a corpo, la manifesta superiorità di uno dei due contendenti nel controllo fisico dell'avversario.

### **Nota**

Nella spada a due mani i colpi portati con una mano attribuiscono punteggio.

I colpi portati con il piatto della lama non attribuiscono punteggio.



## **Disarmo**

Per disarmo s'intende la perdita dell'arma utilizzata da uno dei due schermidori durante il combattimento. Questa viene considerata tale indipendentemente dal fatto che a causarla sia l'avversario, o l'imperizia di uno schermidore nella gestione della propria arma.

Qualora si combatta in una combinazione di arma doppia, verrà considerato disarmo la perdita dell'arma principale.

## **Corpo a corpo**

Se durante l'assalto i due schermidori si troveranno in una situazione di combattimento "corpo a corpo", che implica quindi azioni di lotta, l'azione verrà fermata dopo 3 secondi.

Se entro i 3 secondi non si sarà verificata una situazione di superiorità per uno dei due schermidori, l'azione verrà fermata e gli stessi si rimetteranno in guardia alla distanza minima di messa in guardia, ovvero la distanza in cui le punte delle armi degli schermidori si sfiorano a braccio armato/principale completamente disteso.

La superiorità potrà verificarsi attraverso:

- un colpo di pomolo portato con controllo alla griglia della maschera;
- un colpo a mano aperta portato con controllo alla griglia della maschera;
- un'immobilizzazione in piedi dell'avversario, che deve essere eseguita senza lasciar cadere la propria arma.

Non è consentito per nessun motivo:

- proiettare l'avversario;
- atterrare l'avversario;
- eseguire leve articolari;
- portare qualsiasi colpo oltre quelli indicati (ad esempio pugni, schiaffi, calci, ginocchiate ecc.).

## **Nota**

Non è possibile caricare l'avversario, ad esempio per spingerlo e sbilanciarlo causandone una possibile caduta non controllata.

## **Utilizzo della mano secondaria**

L'utilizzo della mano secondaria è consentito in alcune situazioni specifiche.

- nel "corpo a corpo" per controllare il corpo dell'avversario o afferrare la sua spada (spada a due mani e spada da lato a striscia sola). La spada avversaria può essere afferrata solo dal forte della lama sino al pomolo. Se afferrata dal medio al debole della lama, attribuirà 1 punto all'avversario;
- nella spada da lato a striscia sola per parare un'azione di punta o per battere o deflettere la lama avversaria in un'azione di attacco;
- per portare un colpo a mano aperta controllato alla griglia della maschera dell'avversario.



Nella sciabola non è consentito in alcun modo l'utilizzo della mano secondaria. Qualora uno dei due schermidori la utilizzi, incorrerà in un'ammonizione (cartellino giallo).

### ***Colpo doppio e doppia morte***

Qualora durante l'incontro i due atleti portino un colpo nello stesso tempo schermistico, si verificherà un "*colpo doppio*". Il colpo doppio non dà punteggio.

Il limite di "*colpi doppi*" per l'incontro è fissato nel numero di 3. Al terzo colpo doppio entrambi gli atleti perderanno per "*doppia morte*".

I "*colpi doppi*" e la "*doppia morte*" attribuiscono una penalità nel calcolo della classifica del girone. In ogni caso a parità di atleti con "*doppie morti*", verrà tenuto in considerazione il punteggio ottenuto durante gli assalti.

### ***Colpo dopo***

Potrebbe verificarsi il caso in cui uno degli schermidori porti a segno un colpo, non riuscendo però ad impedire all'avversario di portare a sua volta un colpo nel tempo schermistico immediatamente successivo. In questo caso entrambi i colpi vengono considerati validi e non viene attribuito punteggio.

### ***Inibizione del colpo dopo***

Il "*colpo dopo*" può essere inibito:

- con una punta o un taglio in maschera nelle specialità di spada a due mani e di spada da lato a striscia (sola o accompagnata);
- con una punta al braccio armato (dalla mano alla spalla) nelle specialità di spada da lato a striscia sola.

In questi casi, se dovesse giungere a bersaglio un colpo portato dallo schermidore inibito, questo non verrà considerato valido.

### ***Priorità della difesa per la sciabola***

Solo per la specialità di sciabola da terreno viene garantita una priorità alla prima azione di attacco portata da uno dei due schermidori. Qualora il difensore esca in tempo subendo però il colpo dell'attaccante, il punto sarà assegnato allo schermidore che ha portato per primo l'attacco.

Per annullare l'attacco sarà quindi necessario:

- opporre una parata col ferro o una difesa di misura, a cui potrà quindi seguire una risposta (guadagno di priorità dopo la difesa);
- uscire in tempo correttamente, ovvero non venendo toccati dall'attacco che si vuole fermare.



## ***Particolarità del gioco della spada da lato a striscia (sola o accompagnata)***

Solo per la specialità di spada da lato a striscia (sola o accompagnata) daranno punteggio solo le azioni di punta portate al bersaglio valido. L'unica azione di taglio che attribuirà punteggio è quella portata alla testa. In questo caso essa può anche inibire il "colpo dopo".

## ***Interruzioni***

Durante il combattimento un'interruzione viene chiamata dall'arbitro con il comando "ALT". In quel momento gli schermidori devono immediatamente interrompere il combattimento e verrà fermato il cronometro.

Qualora gli schermidori non si fermano all'ALT, incorreranno in un'ammonizione (cartellino giallo).

Un'interruzione avviene contestualmente ad uno dei seguenti eventi:

- azione che comporta attribuzione di punteggio;
- azione che comporta sanzione disciplinare;
- lotta prolungata oltre 3 secondi;
- pericolo per la sicurezza dei presenti;
- infortunio.

Le azioni portate dopo l'ALT non sono considerate valide.

Dopo un'interruzione lo staff arbitrale ricostruisce l'azione e ne annuncia l'esito.

## ***Dichiarazioni dell'atleta***

L'atleta ha il diritto di agevolare il lavoro dello staff arbitrale e può:

- dichiarare un colpo ricevuto a proprio sfavore, qualora lo staff arbitrale non lo abbia visto o giudicato valido;
- dichiarare l'inefficacia di una propria azione, qualora giudicata valida dallo staff arbitrale.

In caso di attribuzione di punteggio per un'azione giudicata valida, l'atleta effettuare le proprie dichiarazioni solo dopo il pronunciamento dello Staff Arbitrale.

Potrà anche essere interpellato direttamente interpellato dallo Staff Arbitrale per una dichiarazione sui colpi ricevuti.

## ***VAR (Video Assistant Referee)***

Durante gli incontri gli atleti e lo staff arbitrale potranno avvalersi dell'utilizzo di un VAR spontaneo. Si potrà richiedere a terzi di riprendere l'incontro con un telefono cellulare, il cui video potrà essere verificato esclusivamente dall'arbitro. Il VAR potrà essere richiesto secondo le seguenti modalità:



- in tutti gli incontri il singolo atleta avrà il diritto di chiedere la visualizzazione del filmato per contestare la decisione arbitrale. La contestazione deve essere circostanziata ed esplicitata chiaramente dall'atleta. Se questa sarà corretta, l'atleta manterrà il diritto di chiedere nuovamente la visualizzazione durante l'incontro. Se la contestazione sarà errata, il diritto verrà perso per tutta la durata dell'incontro e ripristinato per l'incontro successivo;
- nella fase ad eliminazione diretta a partire dalle semifinali anche lo Staff Arbitrale potrà richiedere la visualizzazione del VAR in caso di valutazione estremamente dubbia.

**Nota:**

- la consultazione del VAR da parte dello Staff Arbitrale deve essere rapida;
- qualora il video non fosse chiaro o di facile consultazione (ad esempio per scarsa qualità del filmato), l'arbitro manterrà la propria decisione;
- si potranno ammettere al massimo 2 persone che riprendano l'incontro, le cui generalità devono essere dichiarate allo Staff Arbitrale ed annotate sulla scheda segnapunti;
- gli atleti dello stesso girone non possono fornire assistenza per le riprese;
- i video registrati al termine dell'assalto dovranno essere cancellati. Qualora la persona incaricata per le riprese volesse conservarle, dovrà chiedere esplicito consenso scritto a tutte le persone compresenti nel video. Si ricorda che la pubblicazione di un video su qualsiasi mezzo di diffusione (ad esempio social network) è soggetta alla vigente normativa sulla privacy.

***Ripresa dell'assalto***

Risolta l'interruzione si riprende l'assalto nelle seguenti modalità:

- se è stato attribuito un punteggio, gli atleti tornano ai propri angoli, col piede avanzato sulla linea di messa in guardia;
- per ogni altra situazione che abbia causato un'interruzione, ma non determini punteggio, gli atleti si rimetteranno in guardia alla distanza minima di messa in guardia, ovvero la distanza in cui le punte delle armi degli schermidori si sfiorano a braccio armato/principale completamente disteso.

***Conclusione dell'incontro***

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

- un atleta raggiunge il punteggio massimo di 5 stoccate negli incontri della fase a gironi, di 8 stoccate negli incontri della fase ad eliminazione diretta, di 12 stoccate nella finale per il 1° e 2° posto;
- termina il tempo regolamentare di 3 minuti a disposizione per l'incontro nella fase a gironi e nella fase ad eliminazione diretta con un punteggio a favore di uno dei due schermidori (fa eccezione la finale per il 1° e 2° posto, dove le riprese da 3 minuti sono 3, intervallate da 1 minuto di pausa);



- termina l'incontro nel minuto supplementare per azione efficace portata a termine da uno dei due schermidori;
- termina il tempo del minuto supplementare con la vittoria dello schermidore cui è stata attribuita la priorità;
- gli atleti portano a segno 3 "colpi doppi", che risultano quindi in una "doppia morte";
- un atleta viene espulso;
- un atleta è impossibilitato a proseguire;
- un atleta si ritira.

In caso di espulsione l'atleta espulso perde con il massimo punteggio gli incontri rimanenti della fase a girone. Se si trattasse di un incontro della fase ad eliminazione diretta, perde lo stesso con il massimo del punteggio.

In caso di ritiro volontario o impossibilità a proseguire, l'atleta perde 0 a 3 (nella fase a gironi, anche quelli restanti).

L'atleta che deve svolgere più assalti in successione ha diritto ad un minuto di riposo.

### **Infortunio**

In caso d'infortunio l'atleta può richiedere una sosta di massimo 10 minuti. Scaduta la sosta, se l'atleta non riesce a riprendere il combattimento, sarà considerato impossibilitato o ritirato.

L'atleta infortunato non ha diritto a successive pause a causa del medesimo infortunio e perderà l'incontro 0 a 3.

### **SANZIONI DISCIPLINARI**

Le sanzioni disciplinari sono assegnate dallo Staff Arbitrale e sono inappellabili. Tutte le sanzioni disciplinari sono contestate con 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:

- **cartellino giallo**, ammonizione;
- **cartellino rosso**, ammonizione grave (assegnazione di 1 punto all'avversario);
- **cartellino nero**, espulsione o squalifica (perdita immediata dell'incontro ed eventuale esclusione dalla competizione).

A seconda dell'infrazione, le sanzioni possono essere:

- progressive: la somma di 2 cartellini gialli porta ad 1 cartellino rosso, quindi all'attribuzione di 1 punto all'avversario; 2 cartellini rossi portano ad 1 cartellino nero



(l'ulteriore cartellino rosso può essere attribuito con 2 cartellini gialli o 1 cartellino rosso diretto)

- dirette: ovvero cartellino giallo, rosso o nero comminati immediatamente in seguito a un'infrazione.

### **Cartellino Giallo - ammonizione**

Il cartellino giallo viene comminato quando:

- l'atleta si presenta sul campo con equipaggiamento incompleto. Viene concesso un tempo di 2 minuti per reperire le parti mancanti, altrimenti verrà comminato un ulteriore cartellino giallo, con attribuzione di 1 punto all'avversario. Se dopo 1 ulteriore minuto lo schermidore non sarà stato in grado di reperire l'attrezzatura richiesta, risulterà sconfitto con il massimo del punteggio, non attribuendo però il cartellino nero;
- l'atleta non esegue il saluto all'inizio dell'incontro (ad esempio per dimenticanza);
- l'atleta porta un colpo ad un bersaglio proibito non intenzionalmente;
- l'atleta espone volontariamente un bersaglio proibito per interrompere l'azione dell'avversario (ad esempio si volta intenzionalmente esponendo la nuca e l'area della colonna vertebrale all'avversario);
- l'atleta espone volontariamente un bersaglio proibito per non permettere l'attribuzione di punteggio all'avversario per azione altrimenti valida (ad esempio si volta intenzionalmente esponendo la nuca su colpo indirizzato alla testa da parte dell'avversario). In questo caso, oltre all'attribuzione del cartellino giallo, il colpo portato sarà ritenuto valido e assegnerà punteggio;
- l'atleta chiede un'interruzione durante l'incontro senza giustificato motivo;
- l'atleta colpisce l'avversario non intenzionalmente l'avversario dopo l'ALT;
- l'atleta non interrompe il combattimento quando viene dato l'ALT;
- l'atleta dichiara colpi a suo favore quando non richiesto dallo Staff Arbitrale;
- l'atleta esulta eccessivamente;
- l'atleta infligge un colpo a se stesso.

### **Nota**

I cartellini gialli vengono azzerati al termine dell'incontro.

### **Cartellino Rosso – ammonizione grave**

L'attribuzione di un cartellino rosso comporta l'assegnazione di 1 punto all'avversario.

Viene comminato quando:

- viene comminato un secondo cartellino giallo (per sommatoria);
- l'atleta si presenta sul campo di gara con armi non autorizzate dal controllo armi. In questo caso dovrà provvedere alla sostituzione entro 2 minuti o riceverà un cartellino nero, che risulterà in una perdita di tutti gli incontri del girone o dell'incontro della diretta con massimo punteggio, con squalifica dalla gara di specialità;
- l'atleta porta un colpo proibito o a un bersaglio proibito intenzionalmente;



- l'atleta carica con forza l'avversario per spingerlo e sbilanciarlo;
- l'atleta proietta, atterra o sottopone l'avversario a leve articolari;
- l'atleta, o il proprio secondo, si lascia andare ad imprecazioni e manca di rispetto all'avversario;
- l'atleta, o il proprio secondo, protesta eccessivamente contro le decisioni arbitrali;
- durante l'incontro il tiratore si allontana dal terreno senza autorizzazione dell'arbitro.

### ***Cartellino Nero - espulsione/squalifica***

Il cartellino nero determina la perdita degli incontri da disputare nel girone o della diretta con massimo punteggio, oltre all'espulsione dalla gara di specialità.

Viene comminato quando:

- l'atleta si rifiuta di eseguire il saluto all'inizio e alla fine dell'incontro (nelle dirette al termine dell'incontro è obbligatorio stringere la mano all'avversario);
- l'atleta simula un infortunio per colpo ricevuto dall'avversario;
- l'atleta porta un colpo con eccessiva violenza con evidente intento lesivo nei confronti dell'avversario;
- l'atleta porta un colpo proibito o ad un bersaglio proibito intenzionalmente e con evidente intento lesivo nei confronti dell'avversario;
- l'atleta lancia la propria arma per colpire l'avversario, o sul campo o fuori dal campo in un accesso d'ira;
- l'atleta cerca di privare l'avversario delle protezioni;
- l'atleta, o il proprio secondo, manca di rispetto all'avversario, al suo secondo, a un membro dello staff, o al pubblico;
- l'atleta, o il proprio secondo, si esibisce in plateali manifestazioni di rabbia;
- l'atleta, o il proprio secondo, si macchia di atti osceni o offesa al pudore;
- l'atleta si presenta in condizioni di alterazione psicofisica (ad esempio causato da alcol, sostanze stupefacenti, doping ecc.)
- l'atleta, o il proprio secondo, causa o partecipa ad una rissa sul terreno, a meno di essere intervenuto per pacificare lo scontro.

### ***Provvedimenti disciplinari***

In base alla gravità degli eventi verificatisi durante una competizione, la Direzione di Gara può decidere di prendere ulteriori provvedimenti che possono portare:

- squalifica da tutte le specialità della singola tappa;
- squalifica per più tappe del circuito;
- squalifica dall'intera edizione circuito;
- squalifica per più edizioni del circuito.



## **Verifiche e ricorsi**

Al termine dell'incontro l'atleta ha il diritto di verificare la correttezza dei punteggi e delle annotazioni che lo riguardano sulla scheda segnapunti, apponendo la propria firma.

Nel caso in cui dovesse riscontrare incongruenze e/o irregolarità, l'atleta può chiederne spiegazione allo Staff Arbitrale.

Apponendo la propria firma sulla scheda segnapunti, l'atleta riconosce la validità delle annotazioni e non potrà procedere con un'eventuale contestazione.

Per gravi e fondati motivi, l'atleta ha facoltà di presentare contestualmente ricorso ufficiale alla Direzione di Gara versando una cauzione di EUR 100,00. La Direzione lo valuterà, decidendo di intervenire immediatamente, qualora ne sussistano le condizioni.

L'atleta che effettuerà il ricorso dovrà fornire un recapito e-mail, al quale la Direzione di Gara farà pervenire una risposta ufficiale al ricorso a mezzo PEC entro 10 giorni lavorativi dal verificarsi dell'evento contestato. Qualora il ricorso termini con un verdetto a favore dell'atleta, la cauzione di EUR 100,00 verrà restituita.

Al termine dell'incontro l'atleta ha il diritto di verificare la correttezza dei punteggi e delle annotazioni che lo riguardano sulla scheda segnapunti, apponendo la propria firma.

Nel caso in cui dovesse riscontrare incongruenze e/o irregolarità, l'atleta può chiederne spiegazione allo Staff Arbitrale.

Apponendo la propria firma sulla scheda segnapunti, l'atleta riconosce la validità delle annotazioni e non potrà procedere con un'eventuale contestazione.

Per gravi e fondati motivi, l'atleta, che non ha firmato la scheda segnapunti che lo riguarda, ha facoltà di presentare contestualmente ricorso ufficiale (orale o scritto secondo il format di cui all'allegato A, posto in fondo a questo documento) alla Direzione di Gara versando una somma di EUR 100,00. In sede di ricorso l'atleta interessato dovrà fare un riassunto sommario del fatto, indicare il punto del regolamento che ritiene sia stato violato e il risultato che desidera ottenere. La Direzione lo valuterà, decidendo di intervenire immediatamente, qualora ne sussistano le condizioni. All'esito della valutazione, la Direzione, laddove il ricorso non sia da rigettare perché manifestamente infondato, potrà confermare o annullare la precedente decisione dello staff di campo.

L'atleta che effettuerà il ricorso dovrà fornire un recapito e-mail, al quale la Direzione di Gara farà pervenire una risposta ufficiale al ricorso a mezzo PEC entro 10 giorni lavorativi dal verificarsi del fatto contestato.

La decisione della Direzione di Gara non è sindacabile.

## **Nota**

La Direzione di Gara non potrà essere formata da arbitri o guardalinee che siano stati personalmente e direttamente coinvolti nel fatto descritto dall'atleta nel proprio ricorso. Laddove vi sia un'incompatibilità del tipo appena descritto, il soggetto colpito dall'incompatibilità dovrà essere necessariamente sostituito con altro arbitro o guardalinee, a garanzia dell'imparzialità e terzietà del giudizio.



## 6. LO STAFF

Per Staff s'intende tutto il personale che si adopera per la buona riuscita della competizione.

Particolare importanza riveste lo Staff Arbitrale, che risulta così composto:

- arbitri;
- linee;
- assistente di tavolo.

Durante la fase a gironi e nella fase ad eliminazione diretta fino alle semifinali ogni campo può essere gestito da un arbitro, una linea e un assistente di tavolo.

Nelle semifinali e nelle finali gli arbitri dovranno essere assistiti da due linee.

### STAFF ARBITRALE

All'arbitro sono attribuite le seguenti funzioni:

- verificare l'identità degli atleti;
- ispezionare la conformità degli attrezzi e delle protezioni indossate dagli atleti sul campo di gara. In questo caso l'arbitro e l'atleta sono considerati corresponsabili dell'equipaggiamento di quest'ultimo;
- dirigere l'incontro;
- coordinare lo Staff Arbitrale presente sul campo di gara assegnatogli.

Alla linea sono attribuite le seguenti funzioni:

- osservare l'incontro e supportare l'arbitro nella ricostruzione delle azioni;
- aiutare gli atleti e gli altri componenti lo Staff Arbitrale del proprio campo, qualora richiesto dall'arbitro;
- indicare il verificarsi di un evento rilevante (azione andata a segno, irregolarità, infortunio, pericolo per gli atleti ecc.), qualora non fosse stato notato dall'arbitro, mediante una decisa alzata di mano.

#### Nota

In nessun caso la linea può sostituirsi all'arbitro o proferire giudizio se non espressamente richiesto.

La sua condotta deve essere discreta e sempre subordinata al responsabile di campo, che deve supportare anche grazie al mantenimento di un atteggiamento rispettoso.

All'assistente di tavolo sono attribuite le seguenti funzioni:

- avvio e fermo del cronometro;
- trascrizione del punteggio e delle penalità;
- trascrizione dei nominativi delle persone incaricate delle riprese per il VAR;
- custodia della scheda segnapunti, che dovrà essere consegnata all'arbitro con le firme dei presenti al termine degli incontri del girone o della diretta.



## ***Direzione dell'incontro***

Durante l'incontro l'arbitro è responsabile del controllo delle azioni nella loro interezza ed è suo compito principale comprenderle nella loro totalità e nei tempi in cui esse avvengono. In questo compito deve essere supportato dalle linee.

Durante il combattimento lo Staff Arbitrale può muoversi sul campo di gara non ostacolando gli atleti e in modo da mantenere sempre la maggiore visibilità possibile.

Al verificarsi di un evento, la decisione in merito allo stesso è solo e unicamente responsabilità dell'arbitro.

Gli atleti possono dichiarare colpi effettuati o subiti solo a proprio svantaggio. L'arbitro 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 (ad esempio per colpo portato di piatto) e, nel caso sia rilevante per l'assegnazione del punteggio (colpo doppio, colpo dopo ecc.), i tempi in cui sono stati eseguiti.

Il punteggio di ciascun atleta viene proclamato ad alta voce 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, non effettuando nuovamente il saluto.

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

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 azzerà solo al termine dell'incontro.

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, "colpi dopp", infortuni, nominativi delle persone incaricate delle riprese del VAR, sanzioni tecniche e disciplinari. Per queste ultime viene annotata anche la motivazione di attribuzione.



## **DIREZIONE DI GARA**

La Direzione di Gara sarà composta da almeno 3 membri apicali dello Staff Organizzativo, sempre in numero dispari.

Alla Direzione di Gara competono le seguenti funzioni:

- supervisione e consulto in caso di dubbi o dispute sul contenuto del presente regolamento;
- gestione degli Staff Arbitrali sui campi;
- supervisione della intera competizione;
- redazione dei gironi, delle eliminatorie, delle classifiche di gara e delle classifiche di campionato;
- valutazione dei ricorsi;
- valutazione delle sanzioni disciplinari.

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.

## **7. REGOLAMENTO ATTREZZATURE – PROTOCOLLI DI SICUREZZA**

### **ARMI**

Sono ammesse in gara solo le armi 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.

Qualora gli attrezzi siano forniti dall'organizzazione per tutti gli atleti, essi devono essere simili tra loro in modo da non avvantaggiare l'uno o l'altro atleta.

L'uso scorretto degli attrezzi, come già descritto, comporta una sanzione.

Tutti gli attrezzi devono essere conformi alle specifiche tecniche indicate nel presente regolamento. Per quanto concerne la flessibilità delle lame, questa sarà misurata con l'ausilio di una bilancia, sulla quale verrà appoggiata perpendicolarmente la punta dell'arma. La pressione misurata in kg, applicando una forza sufficiente a produrre un'evidente flessione della lama.

### ***Spada a due mani***

Il simulacro di Spada a due mani deve essere composto da:

a. lama

- in metallo 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. Qualora lo si ritenga opportuno, la punta deve essere coperta da un apposito tappo a testa tonda o piatta fissato saldamente;

**b. fornimento**

- 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata");
- impugnatura;
- pomolo saldamente fissato al codolo passante.

**Caratteristiche tecniche:**

- peso tra i 1350 gr e i 1800 gr;
- lunghezza totale 140 cm massimo;
- lunghezza guardia e pomo 45 cm massimo;
- lunghezza lama 105 cm massimo;
- lunghezza guardia 30 cm massimo;
- larghezza "corona" o "schilt" 10 cm massimo;
- lunghezza "corona" o "schilt" 10 cm massimo;
- flessibilità della lama fra 11 kg e 16 kg.

**Modo d'uso**

I colpi nella spada a due mani possono essere portati con due mani o con una mano. Sono validi i colpi di punta e di taglio con filo dritto e falso. Una delle due mani può essere utilizzata anche durante le prese.

***Sciabola da terreno***

Il simulacro utilizzato per la sciabola da terreno deve essere composto da:

**a. lama dritta o curva:**

- in metallo flessibile, tale da garantire la sicurezza dell'atleta;
- con codolo passante;
- provvista di due fili, un filo dritto dell'intera lunghezza della lama e un filo falso lungo fino a un terzo della lama;
- provvista di una punta ripiegata, a becco d'anatra, oppure dotata di bottone. La punta deve essere coperta da un apposito tappo a testa tonda o piatta fissato saldamente;

**b. fornimento costituito da:**

- coccia a protezione della mano;
- impugnatura, con o senza cappuccio.

**Caratteristiche tecniche:**

- peso tra i 600 e gli 850 gr;



- lunghezza totale: 105 cm massimo;
- lunghezza guardia e pomo 17 cm massimo;
- lunghezza lama 88 cm massimo;
- lunghezza cocchia 15 cm massimo;
- larghezza cocchia 14 cm massimo;
- flessibilità della lama fra 7 kg e 12 kg.

### **Modo d'uso**

La sciabola da terreno deve essere tenuta per l'impugnatura. La posizione della mano prevede che essa possa essere impugnata "a pugno" o con il pollice lungo il manico. Sono validi i colpi di punta, di taglio e di controtaglio.

### **Spada da lato a striscia**

Il simulacro di spada da lato a striscia deve essere composto da:

a. lama:

- in metallo 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. La punta deve essere coperta da un apposito tappo a testa tonda o piatta fissato saldamente;

b. fornimento:

- 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata");
- cocchia sferica a totale protezione della mano (non sono consentiti fornimenti che espongono la mano) sorretta da due archetti di unione;
- ramo di guardia a protezione della mano (opzionale);
- impugnatura;
- pomolo saldamente fissato al codolo passante.

Caratteristiche tecniche:

- peso tra gli 800 e i 1200 gr;
- lunghezza totale 126 cm massimo;
- lunghezza guardia e pomo 25 cm massimo;
- lunghezza lama 107 cm massimo;
- diametro cocchia 14 cm massimo;
- lunghezza elsi 10 cm massimo per lato oltre la cocchia;
- flessibilità della lama fra 5 kg e 12 kg.

### **Modo d'uso**



La spada da lato a striscia 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 con filo dritto e falso.

## **Pugnale**

Il simulacro di pugnale deve essere composto da:

a. lama:

- in metallo 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. Qualora lo si ritenga opportuno, la punta deve essere coperta da un apposito tappo a testa tonda o piatta fissato saldamente;

b. fornimento:

- 2 braccia dell'elso (anteriore "di guardia", posteriore "di parata");
- vela a protezione della mano;
- impugnatura;
- pomolo saldamente fissato al codolo passante.

Caratteristiche tecniche:

- peso tra i 300 e i 700 gr;
- lunghezza totale 60 cm massimo;
- lunghezza guardia e pomo 20 cm massimo;
- lunghezza lama 45 cm massimo;
- larghezza vela 15 cm massimo;
- lunghezza elsi 10 cm per lato oltre la vela;
- flessibilità della lama fra 8 kg e 16 kg.

## **EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO MINIMO**

Fanno parte dell'equipaggiamento protettivo minimo obbligatorio:

- maschera, a cui deve essere applicato un paranuca;
- giubbetto;
- protezioni per i gomiti;
- guanti;
- protezioni per gli avambracci (spada a due mani e sciabola da terreno);
- pantaloni;
- parastinchi e ginocchiere;
- paraseno rigido in PVC per le donne;



- conchiglia para-genitali (obbligatoria per gli uomini);
- gorgiera (spada a due mani).

### ***Sono consigliate***

- pettorina rigida in PVC per gli uomini;
- gorgiera (per tutte le specialità);
- protezione inguinale per le donne.

### ***Non sono ammesse***

- protezioni in metallo, ad eccezione della rete protettiva della maschera;
- protezioni fai-da-te;
- protezioni danneggiate;
- protezioni rattoppate con nastro adesivo o altro.

L'assenza o non conformità delle protezioni previste dal presente regolamento al momento dell'ispezione da parte dello staff di campo comporta sanzioni secondo le modalità espresse.

### ***Maschera***

Deve soddisfare le ultime disposizioni indicate 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): 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 paranuca, 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

### ***Giubbetto***

Un corpetto imbottito con maniche lunghe che protegge braccia, torso e schiena.

La chiusura della giubba può essere anteriore sul lato disarmato o posteriore. Nel primo caso la chiusura deve essere coperta. Deve offrire protezione antitaglio pari o superiore a 350N (anche non FIE).

Nel caso delle specialità di sciabola da terreno o spada da lato a striscia (sola o con arma di accompagnamento), il giubbetto può essere non imbottito, purché si utilizzino le protezioni rigide minime per la specialità.



### ***Protezioni per i gomiti***

Devono fornire protezione rigida su tutta la giuntura del gomito. Possono essere integrati nella giubba. Devono essere indossate per tutte le specialità.

### ***Protezioni per gli avambracci***

Sono obbligatorie per le specialità di spada a due mani e sciabola da terreno. Ne è vietato l'uso nella specialità di spada da lato a striscia (sola o accompagnata), perché potrebbero ostacolare il chiaro discernimento delle punte portate al bersaglio avanzato.

### ***Guanti***

Devono avere protezioni imbottite a protezione di dita, polso e dorso della mano. Il livello di protezione deve essere adeguato all'attività.

Per la spada a due mani i guanti devono avere protezioni rigide per dita e mano e ulteriore protezione per il polso; in caso di cuffia lunga che protegge anche l'avambraccio la protezione rigida per l'avambraccio può essere omessa.

Per la sciabola da terreno si consiglia un guanto con protezione per il polso.

Per la specialità di striscia (sola o con arma di accompagnamento) si possono indossare guanti da scherma moderna.

### ***Pantaloni***

È richiesta protezione antitaglio per le cosce, dalla vita fino al ginocchio, di livello pari o superiore a 350N (anche non FIE).

### ***Parastinchi e ginocchiere***

È obbligatoria una protezione rigida per la 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.

Pur non essendo la caviglia bersaglio valido, si consiglia vivamente l'utilizzo di una protezione che vada a coprire il malleolo.

### ***Protezioni aggiuntive***

È obbligatorio l'uso del paraseno rigido in PVC per le donne, della pettorina rigida in PVC e della conchiglia paragenitali per gli uomini.

Il paraseno deve essere indossato sotto il corpetto protettivo e la conchiglia paragenitali sotto i pantaloni.



## **Gorgiera**

La gorgiera è obbligatoria per tutte le discipline. Non può essere integrata nella maschera e deve essere indossata sotto il giubbotto.



# APPENDICE

## DETERMINAZIONE E CLASSIFICA DEI GIRONI

### Creazione dei gironi

La creazione dei gironi é basata sul cosiddetto “*modified snake system*”, ossia costituiti in base al numero di atleti partecipanti alla tappa e, nel caso in cui alcuni di essi siano già in possesso di un valore di ranking, nel seguente modo:

Gli atleti “teste di serie” (in testa al ranking) vengono suddivisi uno per girone (livello 1). Quí un esempio composto da 8 gironi e 32 partecipanti seguendo il “*modified snake system*”:

	GIRONI							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Livello 1	1	2	3	4	5	6	7	8
Livello 2	(13, 14, 15, 16)				(9, 10, 11, 12)			
Livello 3	(17, 18, 19, 20)				(21, 22, 23, 24)			
Livello 4	(29, 30, 31, 32)				(25, 26, 27, 28)			

Una volta posizionate le teste di serie nel primo livello di tutti i gironi, vengono sorteggiati gli altri livelli, pescando comunque in un gruppo di sorteggio generato dalla logica dello “*snake system*” classico.

Di seguito un esempio di “*snake system*” classico per lo stesso numero di gironi e atleti:

	GIRONI							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Livello 1	1	2	3	4	5	6	7	8
Livello 2	16	15	14	13	12	11	10	9
Livello 3	17	18	19	20	21	22	23	24
Livello 4	32	31	30	29	28	27	26	25



Nel caso in cui gli atleti non siano in possesso di ranking, le posizioni vacanti verranno riempite a sorteggio.

### **Classifica dei gironi**

La classifica dei gironi definisce gli scontri della fase ad eliminazione diretta. Questa viene generata ordinando gli atleti in ordine di “differenziale” decrescente.

Il differenziale degli atleti in questa fase è basato sulle loro prestazioni durante il girone e viene calcolato con la seguente formula:

$$Dg = \frac{(\Delta p + Nv)}{Ni}$$

con:

Dg = differenziale dei gironi

Nv = numero di vittorie ottenute nel girone

Ni = numero di incontri avvenuti nel girone

$\Delta p = (Pe - Ps)$

Pe = somma dei punti effettuati durante il girone

Ps = somma dei punti subiti durante il girone

In ordine, nel caso di termine incontro per “*doppia morte*”, avremo che:

Il valore di Ps di un incontro terminato in una “*doppia morte*”, verrà valutato  $Ps = 5 - Pe$

Il valore di Pe di un incontro terminato in una “*doppia morte*”, verrà valutato  $Pe = 0$

In caso di termine incontro in pareggio, vengono valutati ulteriori elementi di priorità nel seguente ordine:

1. Nv
2. Pe
3. Numero di scontri diretti
4. Ranking esistente



## DETERMINAZIONE E CLASSIFICA DELLE ELIMINATORIE

Gli incontri delle eliminatorie verranno creati dando la possibilità a tutti di accedere alle eliminatorie. Si verrà quindi a formare un tabellone che faccia accedere direttamente ai 16esimi i primi atleti a partire da  $P_a$  (dalla posizione in classifica gironi) definita come:

$$P_g \leq (2^n) - N_a$$

$P_g$  = posizione nella classifica dei gironi

$N_a$  = numero di atleti

$2^n$  = prima potenza di 2  $N_a$

Alcuni esempi:

- con 50 atleti si avrà  $P_g$  14, ossia 64-50;
- con 20 atleti si avrà  $P_g$  12, ossia 32-20;
- con 17 atleti si avrà  $P_g$  15, ossia 32-17.

Per definizione, gli incontri delle eliminatorie e delle finali non possono terminare in pareggio o "doppia morte".

## RANKING

### ***Punti per posizionamento***

In base al proprio posizionamento in classifica durante le tappe di qualificazione per una disciplina, gli atleti riceveranno punti pari a:

$$P = [P_c + (D_t * 0, 1)] * C_t * C_q$$

con:

$P$  = punti totali ricevuti dalla tappa

$P_c$  = punti ricevuti dalla posizione in classifica

$D_t$  = differenziale della tappa completa (valori dei gironi + eliminatorie)

$C_t$  = coefficiente tecnico

$C_q$  = coefficiente qualitativo



**Pc:**

Posizione in classifica	Punti (Pc)
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
dal 64° classificato in poi	5

**Dt:**

$$Dt = \frac{(\Delta p + Nv)}{Ni}$$

con:

Nv = numero di vittorie

Ni = numero di incontri

$\Delta p = (Pe - Ps)$

Pe = somma dei punti effettuati

Ps = somma dei punti subiti

**Ct:** Coefficiente tecnico, misura il prestigio della gara da cui si stanno ottenendo i punti

coefficiente tecnico per tappa finale : **1**

coefficiente tecnico per tappa di qualificazione: **0,6**

**Cq:** Coefficiente qualitativo, indica la qualità della gara da cui si stanno ottenendo i punti

coefficiente qualitativo per tappa finale : **1**



coefficiente qualitativo per tappa di qualificazione: **pn \* pr**

con

pn = numero di partecipanti alla tappa/ media partecipanti alle qualificazioni

pr = ranking medio dei partecipanti / media ranking alle qualificazioni

Nel caso di primissima tappa, ovvero di assenza di una media di partecipazione, pn = 1

Nel caso di primo anno, ovvero di assenza di un ranking, pr =1.

Nel caso in cui il numero di partecipanti dotati di ranking alle gare di qualificazione sia inferiore al 50%, il pr è pari a 1 per tutte le gare;

Nel caso in cui 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 pr e ha un pr pari a 0.3.

## **CLASSIFICA GENERALE E ACCESSO ALLA FINALE**

La classifica generale, che determina l'eventuale accesso e posizionamento nei gironi della tappa finale per una disciplina, si basa sul ranking di un atleta.

Il ranking R è calcolato al termine di ogni tappa di qualificazione e dopo la tappa "assoluti".

Il ranking R in seguito alla tappa di qualificazione è pari a:

$$R_{\text{corrente}} = R_{\text{stagione precedente}} * Cd + Pcq$$

Il ranking R in seguito alla tappa finale è pari a:

$$R_{\text{corrente}} = R_{\text{stagione precedente}} * Cd + Pcq + Pa$$

con

$$Cd = 0,1$$

Pcq = maggior numero di punti ricevuti in una tappa di qualificazione

Pa = punti ricevuti dalla tappa finale

**Cd:**



Il Coefficiente di decadimento determina il decadimento del peso delle prestazioni effettuate negli anni precedenti sul ranking per l'anno in corso.

Il valore del Coefficiente di Decadimento è fisso ed è 0,1.

Il CD si applica al ranking ottenuto da un atleta negli anni precedenti in una determinata disciplina.

In caso di assenza di ranking di stagioni precedenti, il ranking viene calcolato senza basarsi su quello della stagione precedente.





Per tali motivi, il sottoscritto ricorrente

CHIEDE

(indicare l'esito che si vuole ottenere mediante la presentazione del presente ricorso)

---

---

---

---

---

---

---

Ai fini della comunicazione dell'esito del presente ricorso, il ricorrente indica il seguente indirizzo e-mail: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ (luogo e data)

\_\_\_\_\_ (firma del ricorrente)

---

