

DOLOMITES SINGLESTICK CHALLENGE



Regolamento stagione 2024-25

Versione 1.1



Regolamento DOLOMITES SINGLESTICK CHALLENGE – ASC Settore Scherma 2024-25

Indice

| | |
|--|----|
| INTRODUZIONE | 4 |
| 1. CATEGORIE | 4 |
| 2. PRIMA DELLA COMPETIZIONE | 4 |
| 3. STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE | 4 |
| FASE A GIRONI | 4 |
| Durata, punteggio e vittoria/sconfitta degli incontri nella fase a gironi..... | 5 |
| FASE A ELIMINAZIONE DIRETTA | 5 |
| Durata, punteggio e vittoria degli incontri ad eliminazione diretta..... | 5 |
| 4. IL COMBATTIMENTO | 6 |
| Campo di gara..... | 6 |
| Convocazione degli atleti..... | 6 |
| Inizio dell'incontro..... | 7 |
| Colpi..... | 7 |
| Bersaglio valido..... | 7 |
| Attribuzione del punteggio..... | 8 |
| Disarmo..... | 8 |
| Corpo a corpo..... | 8 |
| Utilizzo della mano secondaria..... | 8 |
| Colpo doppio e doppia morte..... | 8 |
| Colpo dopo..... | 9 |
| Inibizione del colpo dopo..... | 9 |
| Interruzioni..... | 9 |
| Dichiarazioni dell'atleta..... | 9 |
| VAR (Video Assistant Referee)..... | 10 |
| Ripresa dell'assalto..... | 10 |
| Conclusione dell'incontro..... | 10 |
| Infortunio..... | 11 |
| SANZIONI DISCIPLINARI | 11 |
| Cartellino Giallo - ammonizione..... | 12 |
| Cartellino Rosso – ammonizione grave..... | 13 |
| Cartellino Nero - espulsione/squalifica..... | 13 |
| Provvedimenti disciplinari..... | 14 |
| Verifiche e ricorsi..... | 14 |
| 5. LO STAFF | 15 |
| STAFF ARBITRALE | 15 |
| Direzione dell'incontro..... | 16 |
| Cronometraggio..... | 16 |
| Registrazione di punteggi, sanzioni ed altre annotazioni..... | 17 |
| DIREZIONE DI GARA | 17 |
| 6. REGOLAMENTO ATTREZZATURE – PROTOCOLLI DI SICUREZZA | 17 |
| ARMI | 17 |
| EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO MINIMO | 18 |
| APPENDICE | 21 |



| | |
|--|-----------|
| DETERMINAZIONE E CLASSIFICA DEI GIRONI..... | 21 |
| Creazione dei gironi..... | 21 |
| Classifica dei gironi..... | 22 |
| DETERMINAZIONE E CLASSIFICA DELLE ELIMINATORIE..... | 22 |
| RANKING..... | 23 |
| Punti per posizionamento..... | 23 |
| CLASSIFICA GENERALE E ACCESSO ALLA FINALE..... | 25 |



INTRODUZIONE

DOLOMITES SINGLESTICK CHALLENGE è un torneo dedicato alla disciplina del Singlestick come specialità della Scherma Storica Sportiva.

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.

Le varie edizioni saranno disputate sul territorio delle Dolomiti.

1. CATEGORIE

Il torneo potrà essere disputato nelle seguenti categorie:

- open;
- maschile;
- femminile.

2. 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 tramite un bollino facilmente riconoscibile dallo Staff Arbitrale, che ne controllerà l'apposizione prima dell'accesso al campo di gara.

3. 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 dopp" (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, come specificato in appendice al presente regolamento).



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 2 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.

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

La durata di ogni incontro della fase ad eliminazione diretta 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.

Finali

Le finali per il 1° e il 2° posto si disputeranno in 3 tempi di 3 minuti ciascuno. I 3 tempi saranno intervallati da una pausa di 1 minuto. Il punteggio massimo conseguibile 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 e dei gironi.

Rottura del bastone

Durante la competizione, l'atleta avrà a disposizione al massimo 3 bastoni, rotti i quali sarà squalificato dalla gara.

4. 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.

Convocazione degli atleti

Alla chiamata l'atleta deve presentarsi sul terreno di gara con le protezioni correttamente indossate (fa eccezione la maschera che può essere indossata 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 dopo 1 minuto, verrà attribuito 1 cartellino giallo. La chiamata sarà quindi ripetuta e, qualora non si presentasse dopo 1 ulteriore minuto, verrà comminato 1 ulteriore cartellino giallo (quindi per sommatoria 1 cartellino rosso). Se l'atleta non si presenterà 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: "Tavolo, pronto? Linea, pronta? Schermidori, pronti?".

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 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.



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 in cui 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;
- 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.

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

Il corpo a corpo, inteso come azioni di lotta, non è previsto e sarà sanzionato con un cartellino giallo (ammonizione).

Utilizzo della mano secondaria

L'utilizzo della mano secondaria è consentito solo in azioni di disarmo che implicino il controllo in sicurezza del braccio armato avversario.

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".



La “*doppia morte*” attribuisce 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 (come specificato in appendice al presente regolamento).

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

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;
- 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 dovrà effettuare le proprie dichiarazioni solo dopo il pronunciamento dello Staff Arbitrale.



Potrà anche essere interpellato direttamente 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;
- le persone designate per le riprese non dovranno in alcun modo ostacolare l'operato dello staff arbitrale;
- 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, di 8 stoccate nella finale per il 3° e 4° posto (solo nella finale per gli assoluti);
- termina il tempo regolamentare di 2 minuti a disposizione per l'incontro nella fase a gironi o di 3 minuti 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 a 1 minuto di riposo.

Infortunio

In caso di 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 comminate 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).

Nota: nel caso un atleta perda un incontro per cartellino nero (attribuzione di 2 cartellini rossi, o 4 gialli che risultano in 2 rossi), sarà compito dell'arbitro valutare un'eventuale squalifica oltre alla perdita dell'incontro. Se l'atleta dovesse essere sanzionato con 2 cartellini neri durante la competizione, si dovrà procedere obbligatoriamente con la squalifica dal torneo.

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 in ritardo di 1 minuto. La chiamata sarà quindi ripetuta e, qualora non si presentasse dopo 1 ulteriore minuto, verrà comminato 1 ulteriore cartellino giallo (quindi per sommatoria 1 cartellino rosso). Se l'atleta non si presenterà entro 1 ulteriore minuto, risulterà sconfitto a tavolino 0-3;
- 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 porta non intenzionalmente un colpo con eccessiva violenza nei confronti dell'avversario;
- 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 non intenzionalmente l'avversario dopo l'ALT;
- l'atleta non interrompe il combattimento quando viene dato l'ALT;
- l'atleta o il proprio secondo dichiarano colpi a 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, risultando inoltre squalificato dalla gara di specialità;
- l'atleta porta un colpo proibito o a un bersaglio proibito intenzionalmente;
- l'atleta esegue azioni potenzialmente pericolose per sé e per l'avversario, quali ad esempio: saltare addosso all'avversario per colpirlo; caricare con forza l'avversario per spingerlo e sbilanciarlo; portare azioni che risultano in una caduta dell'attaccante, pur avendo toccato l'avversario;
- l'atleta proietta, atterra o sottopone l'avversario a leve articolari;
- l'atleta o il proprio secondo si lasciano andare ad imprecazioni;
- l'atleta o il proprio secondo protestano 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'eventuale espulsione dalla competizione.

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 mancano di rispetto all'avversario, al suo secondo, a un membro dello staff, o al pubblico;
- l'atleta o il proprio secondo si esibiscono in plateali manifestazioni di rabbia;
- l'atleta o il proprio secondo si macchiano 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 causano o partecipano ad una rissa sul terreno (a meno che non siano intervenuti per pacificare lo scontro).

Nota: se l'atleta dovesse essere sanzionato con 2 cartellini neri durante la competizione, si dovrà procedere obbligatoriamente con la squalifica dal torneo.

Provvedimenti disciplinari

In base alla gravità degli eventi verificatisi durante una competizione, la Direzione di Gara può decidere di squalificare l'atleta sanzionato per una o più edizioni del torneo.

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. Dovrà poi apporre la propria firma come approvazione. 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 in forma scritta (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 arbitrale.



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.

5. 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;
- assistenti 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 potranno 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. 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 dello 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;
- chiamare "Tempo" allo scadere del tempo di gara;
- 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 dall'assistente di linea.

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 di un'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 la vittoria dell'incontro 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 azzerava solo al termine dell'incontro.

Allo scadere del tempo l'incontro viene interrotto e concluso col comando "Tempo".

Registrazione di punteggi, sanzioni ed altre annotazioni

Sulla scheda segnapunti vengono annotati punteggi, priorità, "colpi doppi", 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.

6. 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.

Il singlestick deve essere composto da:

- a. bastone in materiale ligneo adatto alla competizione (ad esempio corniolo, noce, nocciolo ecc.), il cui peso può oscillare fra i 150 e 200 gr e la lunghezza fra i 90 e i 100 cm;
- b. coccia di cuoio (anche di fogge differenti) atta a proteggere la mano nella sua interezza, il cui peso deve oscillare fra i 200 e 300 gr;

L'attrezzo nella sua interezza può avere un peso oscillante fra i 350 e 550 gr ed una lunghezza fra i 90 e 100 cm.

Il singlestick deve essere tenuto per l'impugnatura (parte del bastone all'interno della coccia). 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.

EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO MINIMO

Fanno parte dell'equipaggiamento protettivo minimo obbligatorio:

- maschera, a cui deve essere applicato un paranuca;
- giubbotto;
- protezioni per i gomiti;
- guanti;
- protezione per l'avambraccio del braccio armato;
- pantaloni;
- parastinchi e ginocchiere;
- paraseno rigido in PVC per le donne;
- conchiglia para-genitali (obbligatoria per gli uomini).

Sono consigliate

- pettorina rigida in PVC per gli uomini;
- protezione inguinale per le donne.

Non sono ammesse

- protezioni in metallo, ad eccezione della rete protettiva della maschera;
- protezioni danneggiate.

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 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 paranuca, che deve essere fissato alla maschera (anche se non deve obbligatoriamente farne parte integrante). Il fissaggio deve essere fatto in modo che il paranuca non si sollevi durante l'uso. Questo può essere rigido o semirigido, deve coprire tutta la parte posteriore della testa, dalla maschera alla base del collo. È espressamente vietato l'uso di paranuca artigianali.

Giubbetto

Un corpetto con maniche lunghe a protezione di braccia, torso e schiena.

Protezioni per i gomiti

Devono fornire protezione rigida su tutta la giuntura del gomito. Possono essere integrati nel giubbetto.

Protezione per l'avambraccio

È obbligatoria e deve essere indossata sul braccio armato.

Guanti

Il guanto deve essere imbottito e offrire una protezione adeguata, pur considerando che la mano sarà protetta all'interno della cocchia di cuoio. Si consiglia un guanto con protezione per il polso.

Pantaloni

Il pantalone deve offrire protezione alle gambe, che non dovranno esporre pelle. Sono vietati pantaloncini di ogni genere.

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 nelle discipline di spada a due mani e sciabola, si consiglia vivamente l'utilizzo di una protezione che vada a coprire il malleolo.



Protezioni specifiche

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

La pettorina rigida in PVC per gli uomini è consigliata e deve essere indossata sotto il corpetto protettivo.

Gorgiera

La gorgiera è consigliata. Deve essere indossata sotto la maschera.



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). Qui 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:

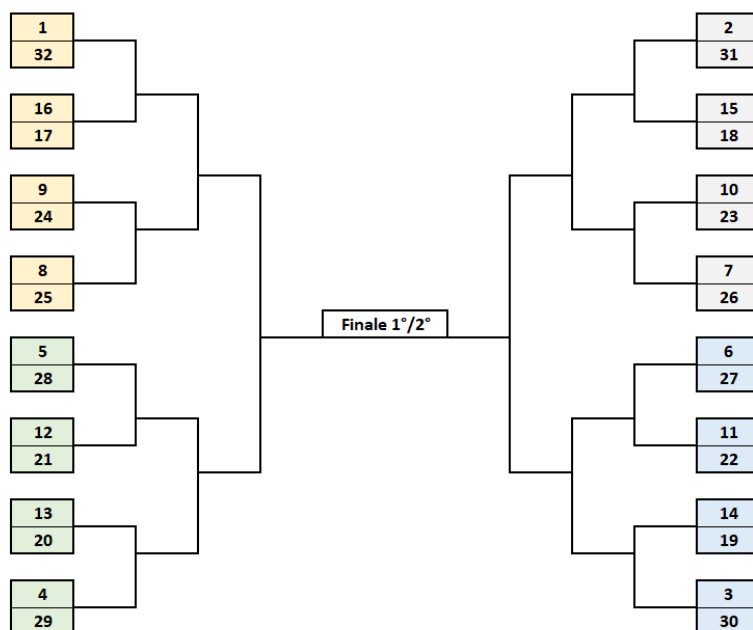
1. Nv
2. Pe
3. Numero di scontri diretti
4. Ranking esistente

DETERMINAZIONE E CLASSIFICA DELLE ELIMINATORIE

Alle eliminatorie accederanno i primi 32 della classifica dei gironi.

Questa fase sarà composta secondo questo schema di incontri:





Nel caso in cui il numero di atleti sia minore di 32, tutti gli atleti vengono ammessi alla fase delle eliminatorie. Gli atleti che si troveranno contro una posizione in classifica non presente, passeranno direttamente al livello successivo.

Esempio:

Nr. Atleti: 30 => Assalti non possibili: 1vs32, 2vs31 => Gli atleti posizionati 1° e 2° in classifica passano direttamente agli ottavi di finale.

Non verrà effettuata la finale 3°/4° posto. I due atleti infatti, verranno classificati direttamente come “3° posto ex equo”.

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:

$$P = [Pc + (Dt * 0, 1)] * Ct * Cq$$

con:

P = punti totali ricevuti dalla tappa

Pc = punti ricevuti dalla posizione in classifica

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

Ct = coefficiente tecnico

Cq = 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 |

La posizione in classifica è generata in ordine da:

- Avanzamento raggiunto durante la fase ad eliminatorie
 - Differenziale della tappa

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, $p_n = 1$

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

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

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 p_r e ha un p_r 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.



ALLEGATO A

ALLA DIREZIONE DI GARA

Il sottoscritto (nome e cognome) _____, tesserato dell'Associazione _____, con il presente atto propone

RICORSO

avverso la decisione presa dallo Staff Arbitrale durante il circuito di competizioni di Scherma Storica Sportiva tenutosi nella tappa di _____ in data _____, nel campo n. _____, e ciò per i seguenti motivi:

FATTO

(chiara e sintetica descrizione del fatto)

DIRITTO

(indicazione del punto del Regolamento *Alpeadria HF League* che si assume essere stato violato dallo Staff Arbitrale)

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)

