



Campionato Italiano Scherma Storica Under 16 ASC

REGOLAMENTO

Indice

Indice	2
Cronologia Revisioni.....	1
1. Organizzazione Campionato Italiano Scherma Storica Under 16 ASC	2
1.1 Requisiti Di Ammissione Alle Gare	2
1.3 Discipline.....	2
1.4 Struttura della gara	2
Gironi di qualificazione	2
Eliminatorie	3
Finale	3
2. Regolamento di combattimento.....	4
2.01 Terreno e campo di gara	4
2.02 Convocazione degli atleti	4
2.03 Inizio dell'assalto.....	4
2.04 Combattimento	5
Colpi	5
Disarmo	5
Azioni di lotta	5
Sanzioni tecniche.....	6
Doppio Colpo	6
2.05 Interruzioni	6
2.06 Ripresa dell'assalto.....	7
2.07 Conclusione dell'assalto	7
2.08 Supplementari.....	7
2.09 Verifiche e ricorsi	8
2.10 Infortunio.....	8
2.11 Sanzioni disciplinari	8
Ammonizione	9
Espulsione.....	9
Squalifica.....	9
3. Regolamento Staff	10
3.1 Staff di campo.....	10
3.2 Direzione di gara	11
3.3 Responsabilità.....	11
4. Regolamento Attrezzature – Protocolli sicurezza.....	12
4.1 Attrezzi	12
4.1.1 Simulacri in metallo.....	12
Spada a Striscia.....	12
4.2 Equipaggiamento protettivo minimo	12

Regolamento

4.2.1 Maschera.....	13
4.2.2 Giubba	13
4.2.3 Guanti	13
4.2.4 Pantaloni.....	13
4.2.5 Ginocchiere.....	13
4.2.6 Protezioni aggiuntive.....	14
4.2.7 Altre protezioni facoltative.....	14
5. Regolamento Ranking	14
5.1 Prefazione	14
5.2 A cosa serve il Ranking	14
5.3 Elementi del Ranking	15
5.4 Calcolo del Ranking	16
5.4.1 Punti e Differenziale ottenuti dalle Gare	16
5.4.2 Coefficiente Tecnico.....	16
5.4.3 Coefficiente Qualitativo	16
5.4.4 Coefficiente di Decadimento	17
5.4.5 Punteggio P ottenuto da una Gara	18
5.4.6 Punteggio Complessivo delle Gare di Qualificazione	18
5.4.7 Calcolo del Ranking	18
5.5 Ranking Globale	19
5.5.1 Cosa rappresenta il Ranking Globale	19
5.5.2 Calcolo del Ranking Globale.....	19
Appendice A – Calcolo del differenziale	20
Appendice B – Cheat-sheet	21

Cronologia Revisioni

Il presente regolamento relativo al **Campionato Italiano Scherma Storica ASC** può essere soggetto a revisioni e aggiornamenti; organizzati per “numero versione” e “numero revisione” vv.rr.

Versione (vv.rr)	Data	Descrizione
01.00	06/02/2025	Prima stesura

1. Organizzazione Campionato Italiano Scherma Storica Under 16 ASC

Il Campionato Italiano Scherma Storica Under 16 ASC si compone di gare indipendenti che concorrono alla definizione di un ranking in base al quale sono eletti i campioni di specialità, al termine della stagione agonistica.

1.1 Requisiti Di Ammissione Alle Gare

Il campionato è aperto ad atleti che compiranno 12 anni di età entro la fine della stagione e che non ne abbiano ancora compiuto 16 alla data di inizio della stessa.

1.3 Discipline

Le discipline da disputarsi nelle gare di campionato vengono selezionate annualmente tra quelle trattate e previste nel presente regolamento, ovvero:

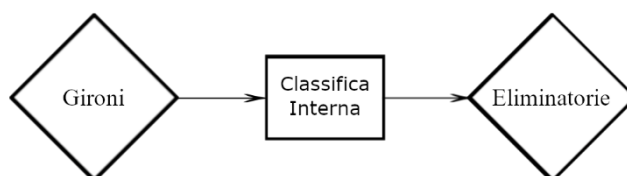
- Spada a striscia sola

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

1.4 Struttura della gara

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

- Gironi di qualificazione
- Fase di Eliminazione diretta o Eliminatorie



Gironi di qualificazione

Composizione

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

Incontri

Gli incontri dei gironi si concludono al primo assalto; sono ammessi pareggi.

Classifica interna

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

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

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

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

Regolamento

Eliminatorie

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

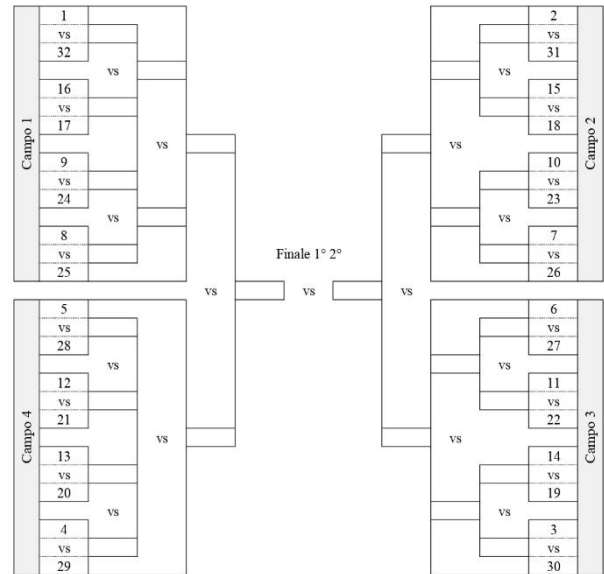
Nel caso in cui sia necessario un ulteriore spareggio per la composizione delle eliminatorie si procede con assalti singoli tra gli atleti interessati.

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

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

Finale

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



2. Regolamento di combattimento

Ai fini del presente regolamento si struttura il combattimento contiguo tra due medesimi atleti in **assalti**; uno o più assalti successivi costituiscono un **incontro**.

2.01 Terreno e campo di gara

Il combattimento viene svolto all'interno del **campo di gara**; l'area comprendente i campi di gara comprensiva delle aree accessorie di rispetto e sicurezza si definisce **terreno di gara**.

L'accesso al terreno di gara è permesso solo allo staff, agli atleti convocati, al personale sanitario, di sicurezza o di emergenza nonché altro personale autorizzato dalla direzione di gara.

L'estensione ultima del terreno di gara è definita dalla direzione di gara e può non essere esplicitamente delimitata.

Il campo di gara può avere una qualsiasi forma geometrica con un numero pari di vertici in cui possa essere inscritto un cerchio del diametro minimo di 6m. (*esempio: campo quadrato di lato uguale o superiore ai 6 metri*).

La superficie del campo deve essere piana ed orizzontale.

Il posizionamento del campo deve evitare, per quanto possibile, di avvantaggiare l'uno o l'altro dei due atleti. Tutti i campi, nella stessa fase della gara, devono avere la stessa forma e dimensione.

Ogni campo deve essere visibilmente numerato.

Il **perimetro del campo** deve essere descritto da linee bidimensionali ben visibili e non fraindimenticabili 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 1m, libera da ostacoli e non sovrapposta ad altre aree.

Due angoli contrapposti del campo devono essere contrassegnati ed identificabili come "angolo rosso" ed "angolo blu". Internamente a questi angoli ad 1m 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.

2.02 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 un minuto; l'atleta che non si presenta entro un ulteriore minuto è sconfitto a tavolino (3 punti subiti, 0 punti effettuati).

2.03 Inizio dell'assalto

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

2.04 Combattimento

Colpi

I colpi, per essere validi, devono essere coerenti col “modo d’uso” dell’attrezzo. [Vedi 4.1 Regolamento Attrezzature > Attrezzi]

Un colpo valido, differenziato tra colpo di punta o colpo di taglio, può essere considerato efficace o non efficace:

- Un colpo si definisce efficace quando incontra il bersaglio in modo franco e netto.
- Un colpo si definisce non efficace quando non incontra il bersaglio in modo franco e netto oppure quando l’avversario esegue un malparè.

Bersaglio valido: è considerato bersaglio valido tutto il corpo dell’atleta:

- Si definisce **testa** la testa nella sua interezza; dalla sommità del capo sul lato superiore alla base del collo sul lato inferiore (sopra la linea delle spalle).
- Si definisce **torso** il torso nella sua interezza delimitato esternamente dall’articolazione delle spalle, sul lato superiore dalla base del collo ed inferiormente dalle linee rette passanti per la sommità delle anche e le pieghe degli inguini.
- Si definiscono **arti** gli arti superiori nella loro interezza (dalla spalla alla mano comprese) e gli arti inferiori nella loro interezza (dall’inguine ai piedi inclusi).

		Colpo			
		Punta		Taglio	
		Efficace	Non efficace	Efficace	Non efficace
Bersaglio	Testa	3	1	3	1
	Torso	3	1	1	0
	Arti	1	0	1	0

In caso di **malparè** (definito come la frapposizione di un attrezzo ad un colpo di taglio, tale da non impedire al colpo di raggiungere il suo bersaglio) si considera sempre il colpo come non efficace.

Disarmo

L’atleta che durante il combattimento perda un attrezzo, sia per causa propria che dell’avversario, si definisce in **disarmo parziale**. Non vi è attribuzione di punteggio e l’azione di combattimento non viene interrotta, fatto salvo il caso in cui l’attrezzo fuoriesca dal perimetro del campo di gara. In questo caso l’azione viene sospesa e l’attrezzo è ricollocato sul perimetro del campo in prossimità del punto d’uscita.

L’atleta ha facoltà di raccogliere i propri attrezzi da terra durante il combattimento.

L’atleta che durante il combattimento si ritrovi senza alcun attrezzo si definisce in **disarmo totale** e subisce 3 punti.

Gli attrezzi persi vengono restituiti automaticamente agli atleti solo qualora essi ripartano dagli angoli a seguito di un’interruzione.

Azioni di lotta

Le seguenti azioni di lotta sono permesse ma non attribuiscono punteggio:

- Prese

Per *presa* s’intende l’azione con cui un atleta afferra la mano o l’attrezzo (esclusa la lama) dell’avversario. Deve nascere da un atteggiamento di legamento, gli atleti hanno poi un tempo schermistico per portare un colpo valido prima che l’azione venga interrotta.

Sanzioni tecniche

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

Azioni che comportano sanzione tecnica ed annullamento dell'azione:

- **Uscita di campo:** l'atleta che oltrepassi la verticale del perimetro del campo di gara con entrambi i piedi è da considerarsi uscito dal campo.
- **Sostituzione di bersaglio,** definita come frapposizione di un arto tra il colpo in arrivo ed il bersaglio di tale colpo. In questo caso si considera sempre il colpo ricevuto come efficace e come bersaglio quello sulla traiettoria originale del colpo che attribuisca punteggio maggiore.
es: Un fendente che possa colpire sia testa che spalla, a cui venga frapposto con intenzione di difesa il braccio, è da considerarsi colpo efficace alla testa.
- **Battuta o presa sulla lama** avversaria con la mano non armata: questa azione viene sempre considerata come *colpo efficace* ricevuto alla mano, a meno che non costituisca *sostituzione di bersaglio*.

Eventuali azioni che attribuiscono punteggio effettuate dall'atleta sanzionato, successivamente ad una delle suddette azioni, non sono mai considerate valide. Eventuali altre azioni che attribuiscono punteggio a sfavore dell'atleta sanzionato sono invece valide.

Altre azioni che comportano sanzione tecnica

- **Presa** sulla mano o l'attrezzo avversario che non sia preceduta da legamento, ovvero eseguita a ferri liberi
- **Colpo a sé stesso:** qualora l'attrezzo offensivo di un atleta colpisca con la parte "atta a ferire" l'atleta stesso.
- **Colpo non controllato:** colpo che porti l'attrezzo offensivo a rimbalzare sul terreno.
- **Utilizzo scorretto di un attrezzo;** esclusi i colpi non validi (es. colpi di piatto) o azioni che costituiscano azione fallosa.
- **Caduta a terra,** quando non causata dall'azione diretta dell'avversario.

Doppio Colpo

Si definisce "Doppio Colpo" la condizione in cui gli atleti, principiando contemporaneamente l'azione offensiva, si colpiscono simultaneamente con colpi validi.

Il "Doppio Colpo" determina interruzione del combattimento (vedi paragrafo 2.05) ma non attribuisce punteggio.

I "Doppi Colpi" si accumulano solo durante uno stesso incontro e, in fase di girone, determinano doppia sconfitta 8 a 8 quando arrivano al numero di 5

2.05 Interruzioni

Al comando "**Alt**" gli atleti interrompono il combattimento e mantengono la posizione; viene fermato il cronometro.

Un'interruzione avviene contestualmente ad uno o più dei seguenti eventi:

1. Azione che comporta attribuzione di punteggio
 2. Azione che comporta sanzione disciplinare
 3. Azione di presa prolungata oltre un tempo schermistico
 4. Doppio Colpo
 5. Uscita di campo
 6. Fuoriuscita di un attrezzo disarmato dal campo
 7. Pericolo per la sicurezza
 8. Infortunio
- Eventuali azioni dopo il comando "Alt" non sono mai valide; unica eccezione l'azione valida, composta da "un passo e un colpo", eseguita nel tempo schermistico immediatamente successivo.

- Nel caso di più azioni valide, che determinerebbero punteggio per entrambi gli atleti, viene assegnato punteggio sottraendo il più basso al più alto
 - es: *Gli atleti si scambiano un taglio valido al braccio che determina 1 punto a testa, 1-1=0, non vengono attribuiti punti.*
 - es: *Gli atleti si scambiano taglio valido al braccio e punta valida al torace, 3-1=2, 2pt all'atleta che ha colpito il torace.*
- L'azione valida, eseguita nel tempo schermistico immediatamente successivo a quella da cui scaturisce il comando "Alt" e che è composta da "un passo e un colpo", viene "inibita" e non determina punteggio se l'azione che ha determinato il comando "Alt" comprende un colpo di punta valido al braccio della spada dell'avversario.
- Nel caso in cui si siano verificate più azioni valide a favore del medesimo atleta, prima dell'interruzione, si attribuisce solo il punteggio di quella più vantaggiosa.
 - es: *Taglio efficace alla testa "ridoppiato" con taglio efficace al braccio attribuisce 3pt.*
 - es: *Disarmo seguito da taglio alla gamba attribuisce 3pt.*

Dopo un'interruzione lo staff ricostruisce l'azione e ne annuncia l'esito. L'atleta ha il dovere di agevolare il lavoro dello staff dichiarando se il proprio colpo non era valido (es. colpo di piatto) e può essere interpellato sui colpi da lui ricevuti.

2.06 Ripresa dell'assalto

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

- a. Se è stato attribuito un punteggio, gli atleti tornano ai propri angoli, col piede avanzato sulla linea di messa in guardia
- b. Se un atleta è uscito dal campo, esso si posiziona a cavallo della linea perimetrale in prossimità del punto di uscita, ovvero con un piede dentro e un piede fuori dal campo; l'avversario si posiziona quindi a distanza minima di messa in guardia.
- c. Se i due atleti si trovano a distanza inferiore a quella minima di messa in guardia, essi si riposizionano a tale distanza.
- d. In tutti gli altri casi si riprende dalle posizioni attuali.

La **distanza minima di messa in guardia** è quella distanza tra gli atleti per cui alla massima estensione gli attrezzi principali si sfiorino.

es: *le punte delle spade dei due atleti, a braccio completamente disteso, si sfiorano.*

2.07 Conclusione dell'assalto

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

1. Un atleta raggiunge un punteggio uguale o superiore a 8.
2. Termina il tempo di 3 minuti a disposizione per l'assalto.
3. Solo durante la fase a gironi: gli atleti accumulano 5 Doppi Colpi nello stesso incontro
4. Un atleta viene espulso.
5. Un atleta è impossibilitato a proseguire.
6. Un atleta si ritira.

In caso di espulsione, l'atleta espulso perde 0 a 8.

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

Nei casi in cui non sia ammesso il pareggio si procede ai supplementari.

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

2.08 Supplementari

Si procede ai supplementari nei casi in cui non sia ammessa la conclusione dell'assalto in parità o doppia eliminazione.

Vengono sempre mantenute eventuali sanzioni.

Se la priorità non è già assegnata, si assegna per sorteggio ad uno dei due atleti prima di proseguire.

La **priorità** può essere già assegnata all'atleta che nella prima azione valida dell'assalto non abbia subito punti. Rimane valida solo per l'assalto in corso.

L'assalto termina allo scadere del minuto supplementare o alla prima azione valida che determini punteggio. Se l'assalto supplementare termina con ulteriore pareggio vince l'atleta con priorità e viene assegnato il punteggio prefissato di 8 a 7.

Durante i supplementari continuano ad accumularsi i "Colpi Doppi" dell'incontro in corso.

2.09 Verifiche e ricorsi

Al termine dell'incontro l'atleta verifica la correttezza di punteggi ed annotazioni che lo riguardano sulla scheda segnapunti apponendo la propria firma. Nel caso vengano riscontrate incongruenze e/o irregolarità rispetto allo svolgimento, l'atleta può chiedere spiegazione allo staff di campo. L'atleta è l'unico responsabile della firma sulla scheda segnapunti.

Per gravi e fondati motivi, l'atleta ha facoltà di esporre ricorso ufficiale alla Direzione di Gara versando una cauzione di €100. Nel caso in cui il ricorso ufficiale termini con un verdetto a favore dell'atleta, la cauzione verrà restituita.

2.10 Infortunio

In caso d'infortunio l'atleta può richiedere una sosta di massimo 10 minuti. Scaduta la sosta l'atleta che non riprenda il combattimento sarà considerato impossibilitato o ritirato.

L'atleta infortunato non ha diritto a successive pause a causa del medesimo infortunio.

2.11 Sanzioni disciplinari

Le sanzioni disciplinari sono assegnate dallo staff e sono inappellabili. Tutte le sanzioni disciplinari sono contestate con richiamo verbale e/o chiara esibizione del cartellino del colore corrispondente.

L'atleta viene informato verbalmente dell'infrazione e la sanzione viene annotata sulla scheda segnapunti.

Si riconoscono tre livelli di sanzione:

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

Ammonizione

Comporta ammonizione:

a. *Azioni fallose* durante il combattimento:

- Colpi di pomo, guardia o altra parte di un attrezzo non “atta a ferire” finché essi siano accidentali
- Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo accidentale non portato con gli attrezzi finché essi siano accidentali

b. Non eseguire il saluto.

c. Dichiarare colpi sferrati all'avversario quando non richiesto dallo staff.

d. Esultare eccessivamente.

e. Imprecare.

f. Presentarsi sul campo senza le protezioni regolamentari già indossate.

g. Non interrompere il combattimento all' "Alt".

h. Gettare volutamente l'attrezzo dell'avversario fuori dal campo in caso di disarmo parziale.

i. Presentarsi con abbigliamento indecoroso.

Le ammonizioni vengono azzerate solo al termine della disciplina.

Una seconda ammonizione comporta automaticamente l'espulsione dalla disciplina.

Espulsione

In caso d'espulsione l'atleta perde l'assalto 0 a 8, viene allontanato dal terreno di gara e considerato assente per eventuali successivi incontri della stessa disciplina. Viene collocato in fondo alla classifica e non riceve punteggio di ranking dalla gara in questione.

Comporta espulsione:

a. *Azioni antisportive* durante il combattimento:

- Lancio di attrezzi (se non esplicitamente previsto nel regolamento attrezzature)
- Colpi di pomo, guardia o altra parte di un attrezzo non “atta a ferire” finché essi siano intenzionali
- Pugni, calci, ginocchiate, testate e qualsiasi colpo intenzionale non portato con gli attrezzi finché essi siano intenzionali
- Tentativo di privare l'avversario delle protezioni
- Colpi con evidente intenzione lesiva
- Lanciarsi o tuffarsi contro l'avversario

b. Seconda ammonizione

c. Rifiutarsi di eseguire il saluto all'inizio o alla fine di un assalto

d. Mancare di rispetto all'avversario, a un membro dello staff o al pubblico

e. Esibirsi in plateali manifestazioni di rabbia (es. scagliare a terra il proprio attrezzo)

f. Atti osceni o offesa al pudore

g. Presentarsi in condizioni di alterazione psicofisica tra cui ma non limitate a:

- Stato di ebbrezza
- Uso di sostanze stupefacenti
- Doping

Squalifica

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

3. Regolamento Staff

3.1 Staff di campo

Composizione

- 1 Arbitro
- 2 o 4 Guardalinee

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

Funzioni

Verifica dell'identità degli atleti

Ispezione della conformità di attrezzi e protezioni

Direzione dell'incontro

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

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

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

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

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

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

L'arbitro ricostruisce sempre le azioni consultandosi prima con i guardalinee ed eventualmente con gli atleti. Gli atleti possono dichiarare colpi effettuati o subiti solo a proprio svantaggio. Il giudice ha il **dovere** di tenere in conto tali dichiarazioni, ma ha il diritto di provare a convincere l'atleta a ritirarle qualora non le ritenga accurate.

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

In caso di priorità, il giudice proclama "Priorità" dopo aver assegnato il punteggio all'atleta che l'ha conseguita.

In caso di attribuzione di sanzioni si procede allo stesso modo.

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

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

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

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

Si ripete il comando "Saluto".

Cronometraggio

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

Il cronometro si azzerà solo al termine dell'assalto.

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

Registrazione di punteggi, sanzioni ed altre annotazioni

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

Per quest'ultima viene annotata anche la motivazione di attribuzione.

3.2 Direzione di gara

Funzioni

- Supervisione e consulto in caso di dubbi o dispute sul contenuto del presente regolamento.
- Gestione degli staff di campo.
- Supervisione della gara: ha facoltà di variare l'ordine e le modalità di esecuzione di gironi, eliminatorie, ed assalti in genere.
- Redazione di gironi, eliminatorie, classifiche e ranking.
- Valutazione dei ricorsi.
- Valutazione delle sanzioni disciplinari
- Organizzazione del terreno di gara:

3.3 Responsabilità

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

4. Regolamento Attrezzature – Protocolli sicurezza

4.1 Attrezzi

Sono ammessi in gara solo gli attrezzi conformi a quanto descritto nel presente regolamento, che non presentino evidenti segni di usura o affaticamento dei materiali o elementi di costruzione che possano costituire pericolo o vantaggio. L'accertamento della conformità rimane ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara.

Qualora gli attrezzi siano forniti dall'organizzazione per tutti gli atleti, essi possono differire dalle caratteristiche descritte nel presente regolamento ma devono essere simili tra loro in modo da non avvantaggiare l'uno o l'altro atleta.

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

Tutte le lame devono essere flessibili e prive di parti affilate; l'estremità non deve essere appuntita e deve essere sempre applicata una terminazione in materiale plastico liscio (Blunt) se non già presente nella costruzione dell'attrezzo.

4.1.1 Simulacri in metallo

Spada a Striscia

- Peso: tra 550 e 850 gr.
- Lunghezza massima della lama (dal foro di uscita della coccia): 90 cm.
- Il simulacro può montare lame di sciabola, fioretto, spada o altri modelli a sezione triangolare
- Lunghezza massima della guardia compresa del pomo: 25 cm.
- Lunghezza massima totale (lama e guardia sommate): 110 cm
- Bottone: pieno o ripiegato della stessa lama, di minimo 6 mm e massimo 10, rivestito di nastro adesivo o coperto da un tappo di gomma fissato con nastro adesivo.
- Fornimento: a coccia, "Pappenheimer", a conchas, simili.

Modo d'uso

La spada 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.

4.2 Equipaggiamento protettivo minimo

Fanno parte dell'equipaggiamento protettivo minimo obbligatorio:

- Maschera
- Giubba
- Guanti
- Pantaloni
- Ginocchiere
- Para-seno e/o conchiglia para-genitali

Non sono ammesse:

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

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

4.2.1 Maschera

Deve essere conforme e riportare le marcature CE ed EN13567 level 2 (1600N).

È facoltativo l'uso del para-nuca.

La maschera deve essere indossata ed assicurata secondo le modalità previste dal produttore.

4.2.2 Giubba

A scelta tra:

- giubba imbottita da scherma storica, con protezione equivalente a 350 N o superiore;
- giubba da scherma moderna 800 N, con aggiunta di piastrone di cuoio/pettorina in PVC.

4.2.3 Guanti

- **Per la mano che tiene la spada:** guanto da scherma moderna a norma FIE, o guanto di media/alta protezione da scherma storica.
- **Per la mano disarmata:** guanto di media/alta protezione da scherma storica.

4.2.4 Pantaloni

È facoltativo l'uso di pantaloni da scherma (moderna o storica) 350 N o superiore, sono ammessi anche indumenti non tecnici purché non esponano pelle nuda.

4.2.5 Ginocchiere

È obbligatoria una protezione rigida per giuntura del ginocchio, anteriore e laterale, e può essere integrata nei pantaloni.

4.2.6 Protezioni aggiuntive

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

4.2.7 Altre protezioni facoltative

- gomitiere protettive, rigide o semi-rigide, che coprano le articolazioni;
- parastinchi, rigidi o semi-rigidi, che coprano la tibia;
- protezione per gli avambracci;
- corazzetta 800 N da schermo moderna;
- gorgiera.
- Copri maschera

5. Regolamento Ranking

5.1 Prefazione

Il Campionato Italiano Scherma Storica ASC si appoggia a un sistema di valutazione delle prestazioni degli atleti, che permetta di capire, di anno in anno, quali atleti si qualificano per le Gare degli Assoluti; tale sistema di valutazione è il Ranking descritto in questo documento.

Il Ranking è stato studiato per favorire la competizione, permettendo, per esempio, di migliorare i propri punteggi partecipando a più Gare di Qualificazione. Questa possibilità, però, è stata volutamente mitigata in modo da non favorire troppo quegli atleti che hanno più mezzi, risorse, tempo e possibilità di viaggiare, rispetto a chi, invece, può permettersi di partecipare a una sola Gara di Qualificazione: come sarà evidente dai meccanismi di seguito descritti, solo chi migliora il proprio piazzamento ha un vero vantaggio ad aver partecipato a più di una gara, in quanto di tutte le Gare di Qualificazione a cui si partecipa, si conserva solo il punteggio migliore.

Il punteggio di ranking può essere integrato anche dalla partecipazione ad altre gare del circuito ASC che:

- Siano preventivamente approvate dal Comitato Gare Scherma Storica ASC e quindi inserite nel circuito
- Rispettino integralmente il presente regolamento
- Abbiano un numero di partecipanti effettivi pari o superiore ad 8 atleti

Queste gare sono di seguito definite come *Gare Satellite* e sono equiparate alle GdQ con alcune eccezioni:

- Non concedono ai partecipanti la possibilità di essere convocati alle GA
- Non qualificano automaticamente i primi classificati alla partecipazione alle GA
- Conferiscono *Coefficiente Tecnico* inferiore (illustrato in seguito)

Il Ranking è stato anche studiato per conservare memoria delle prestazioni passate di un atleta, riducendone però il peso col passare del tempo. Un tale decadimento del Ranking un duplice scopo: permettere a un atleta di non perdere troppo terreno nel caso dovesse prendersi un periodo di pausa; spingere gli atleti ad impegnarsi comunque con una certa costanza nel tempo a mantenere alto il proprio punteggio di Ranking.

5.2 A cosa serve il Ranking

Il Ranking è un algoritmo che misura le prestazioni di ciascun atleta in ciascuna disciplina ammessa al Campionato Italiano Scherma Storica ASC tramite l'assegnazione di un punteggio.

Viene usato per:

- determinare chi si qualifica per le Gare degli Assoluti
- formare gironi bilanciati nelle gare del circuito

È importante sottolineare come essere primi nel Ranking dopo le Gare degli Assoluti non comporta l'assegnazione del titolo di Campione Assoluto d'Italia per una data disciplina, in quanto tale titolo è assegnato all'atleta vittorioso nella corrispondente Gara degli Assoluti.

5.3 Elementi del Ranking

Il Ranking di ciascun atleta è diviso per disciplina ed è calcolato solo sulla base dei risultati dell'atleta in quella disciplina nell'anno in corso e negli anni precedenti. Gli elementi alla base del calcolo sono:

- i Punti ottenuti dalle Gare in base al:
 - posizionamento in classifica durante le Gare di Qualificazione;
 - posizionamento in classifica durante le Gare degli Assoluti (se applicabile);
- il Differenziale tra colpi effettuati e colpi subiti nel corso delle Gare di Qualificazione e delle Gare degli Assoluti;
- il Coefficiente Tecnico;
- il Coefficiente Qualitativo;
- il Coefficiente di Decadimento e il Ranking dell'anno precedente.

5.4 Calcolo del Ranking

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

5.4.1 Punti e Differenziale ottenuti dalle Gare

A seguito dei risultati conseguiti in un torneo, un atleta riceverà dei Punti secondo la seguente tabella:

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

A questi punti saranno sommati algebricamente 0,1 punti moltiplicati per il differenziale D (vedi [Appendice A Calcolo del differenziale](#)), calcolato sui risultati di tutta la gara (quindi inclusivi degli incontri disputati durante la fase a eliminatorie).

Quindi i punti ottenuti sono sempre $(p + 0,1D)$.

5.4.2 Coefficiente Tecnico

Il Coefficiente Tecnico **CT** misura il prestigio della Gara da cui si stanno ottenendo i Punti.

Il CT assume i seguenti valori:

- Gare degli Assoluti: CT = 1
- Gare di Qualificazione: CT = 0,6
- Gare Satellite: CT = 0,3

5.4.3 Coefficiente Qualitativo

Il Coefficiente Qualitativo **CQ** rappresenta la qualità della Gara da cui si stanno ottenendo i Punti.

Il CQ delle Gare degli Assoluti è pari a 1; il CQ delle Gare di Qualificazione dipende invece da due parametri:

- il *parametro numerico*, ovvero il numero di partecipanti alla Gara rispetto al totale dei partecipanti di tutte le Gare di Qualificazione;
- il *parametro ranking*, ovvero il Ranking medio dei partecipanti alla Gara rispetto al Ranking medio di tutti i partecipanti a tutte le Gare di Qualificazione.

Regolamento

*Parametro numerico, **pn*** = numero di partecipanti alla Gara / media dei partecipanti alle Gare di Qualificazione; questo parametro non può essere maggiore di 1.

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

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; se il numero di partecipanti dotati di Ranking a una singola gara è inferiore al 30%, quella Gara non è considerata nel computo del denominatore del pr e ha un pr pari a 0.3.

Il CQ di una Gara di Qualificazione è il prodotto dei due parametri:

$$CQ = pn * pr$$

Esempio.

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

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

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

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

Il totale dei partecipanti è 189, la media è 63

$$pn_a = 62/63 = 0,9841$$

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

$$pn_c = 67/63 = 1,0635 \text{ limitato a } 1,0000$$

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

Ranking medio delle Gare A e B:

$$R_m = (110*34 + 100*38)/(38+34) = 104,7222$$

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

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

$$pr_c = 0,3$$

$$CQa = pn_a * pr_a = 0,9841 * 1,0503 = 1,0336$$

$$CQb = pn_b * pr_b = 0,9524 * 0,9549 = 0,9094$$

$$CQc = pn_c * pr_c = 1,0000 * 0,3 = 0,3$$

5.4.4 Coefficiente di Decadimento

Il Coefficiente di Decadimento **CD** 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: $CD = 0,1$.

Il CD si applica al Ranking ottenuto da un atleta negli anni precedenti in una determinata disciplina. Atleti sprovvisti di tale Ranking pregresso in una determinata disciplina, ma dotati di un punteggio similare in altri circuiti o sistemi di ranking, possono richiedere che tale punteggio gli sia riconosciuto, dopo un'opportuna conversione, in sostituzione del Ranking ASC. L'accettazione del punteggio ottenuto in un altro circuito e i coefficienti di conversione sono a insindacabile giudizio del Comitato Gare Scherma Storica ASC.

5.4.5 Punteggio P ottenuto da una Gara

Mettendo tutti i fattori insieme, il Punteggio P ottenuto da una gara è determinato nel seguente modo:

$$P = (p + 0,1 * D) * CT * CQ$$

in cui:

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

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

$$P_q = (p + 0,1 * D) * 0,3 * CQ$$

Qualificazioni:

$$P_q = (p + 0,1 * D) * 0,6 * CQ$$

Assoluti:

$$P_a = (p + 0,1 * D) * 1 * 1$$

Esempio

L'atleta A ottiene 40 punti ad una Gara di Qualificazione con Differenziale pari a 0.3 e Coefficiente Qualitativo pari a 1,0336

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

I Punteggi che ottiene sono:

$$P_q = (40 + 0,3*0,1) * 0,6 * 1,0336 = 24,8520$$

$$P_a = (30 - 0,3*0,1) * 1 * 1 = 29,9700$$

5.4.6 Punteggio Complessivo delle Gare di Qualificazione

Il Punteggio Complessivo delle GdQ si calcola prendendo il miglior Punteggio ottenuto nelle GdQ o Gare Satellite della stagione in corso.

Punteggio Complessivo Qualificazioni

$$P_{cq} = \text{miglior Punteggio Qualificazioni};$$

5.4.7 Calcolo del Ranking

Il Ranking R è calcolato due volte nel corso della stagione, alla fine di tutte le Gare di Qualificazione e dopo la Gara degli Assoluti.

Il Ranking R a valle delle Gare di Qualificazione è pari a:

$$R_{\text{stagione corrente}} = R_{\text{stagione precedente}} * CD + P_{cq}$$

Il Ranking R a valle della Gara degli Assoluti è pari a:

$$R_{\text{stagione corrente}} = R_{\text{stagione precedente}} * CD + P_{cq} + P_a$$

Esempio

Riprendendo l'esempio precedente, il Ranking dell'Atleta A, alla sua prima partecipazione (ovvero con un Ranking della stagione precedente pari a zero) è pari a:

$$R = P_{cq} + P_a = 24,8520 + 29,9700 = 54,7950$$

5.5 Ranking Globale

5.5.1 Cosa rappresenta il Ranking Globale

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

In sostanza misura la capacità dell'atleta di eccellere in tutte le discipline e non solo in alcune a scapito di altre. Questo significa che, se un atleta non ha punteggio in anche una sola disciplina del circuito, non avrà un punteggio di Ranking Globale.

5.5.2 Calcolo del Ranking Globale

Il metodo scelto per il calcolo del Ranking Globale è la media geometrica calcolata sulle discipline ammesse al Campionato Italiano Scherma Storica ASC.

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

Esempio

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

A1 = 21,9004

A2 = 27,6656

A3 = 55,1283

A4 = 46,4773

*RG = RAD4(21,9004 * 27,6656 * 55,1283 * 46,4773) = 35,2982*

Appendice A – Calcolo del differenziale

Gli elementi per il calcolo del Differenziale sono:

- **Ni** = numero di incontri disputati nel girone
- **Nv** = numero di vittorie ottenute nel girone
- **Δp** = Punti Effettuati (Pe) – Punti Subiti (Ps)
- **Punti Effettuati** = somma dei punti messi a segno in ciascun assalto; nel caso di doppia eliminazione i punti effettuati in quell'assalto sono ignorati, Pe = 0;
- **Punti subiti** = somma dei punti subiti in ciascun assalto, ovvero i punti messi a segno dall'avversario.

La formula del Differenziale D è la seguente: **$D = (\Delta p + Nv) / Ni$**

Esempio 1:

L'atleta A svolge 3 incontri:

Vince un incontro 5 a 2

Perde un incontro 1 a 3

Doppia morte in un incontro fino a quel momento condotto 3 a 2

Ni = 3

Nv = 1

Pe = 5 (dall'incontro vinto) + 1 (dall'incontro perso) + 0 (dall'incontro doppia morte) = 6

Ps = 2 (dall'incontro vinto) + 3 (dall'incontro perso) + 2 (dall'incontro doppia morte) = 7

$\Delta p = 6 - 7 = -1$

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

Esempio 2:

L'atleta B svolge 3 incontri:

Vince un incontro 2 a 0

Perde un incontro 1 a 3

Pareggia un incontro 2 a 2

Ni = 3

Nv = 1

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

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

$\Delta p = 5 - 5 = 0$

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

Appendice B – Cheat-sheet

Punteggi

		Colpo			
		Punta		Taglio	
		Efficace	Non efficace	Efficace	Non efficace
Bersaglio	Testa	3	1	3	1
	Torso	3	1	1	0
	Arti	1	0	1	0

Malparè → Colpo sempre non efficace

Sostituzione di bersaglio → ST + Punteggio del bersaglio originale

Presa o battuta su lama → ST + Punteggio efficace all'arto

Disarmo totale → 3pt

Ritiro/Assenza → Sconfitta a tavolino 0 a 3pt

Espulsione → Sconfitta a tavolino 0 a 5pt

In una azione si assegna sempre solo un punteggio, il più vantaggioso, per il singolo atleta.

Time-out

Assalti consecutivi → 1 minuto

Infortunio → 10 minuti (Non ripetibile per lo stesso infortunio)

A

Ammonizione · 9
Arto · 5
Assalto · 4
Assenza · 4

B

Battuta sulla lama · 6
Bersaglio · 5

C

Campo di gara · 4
Classifica interna · 2
Colpi · 5
Colpo a sé stesso · 6
Colpo di piatto · 6
Colpo efficace · 5
Colpo non controllato · 6

D

Disarmo · 5
Discipline · 2
Distanza minima di messa in guardia · 7
Doppia eliminazione · 7

E

Eliminatorie · 3
Espulsione · 9

F

Finale · 3

G

Gironi di qualificazione · 2

I

Incontro · 4
Infortunio · 8

Interruzione · 6

L

Linea di messa in guardia · 4
Lotta · 5

M

Malparè · 5

P

Perimetro del campo · 4
Presa · 5
Presa sulla lama · 6
Priorità · 8

R

Ricorso · 8

S

Sanzione disciplinare · 8
Sanzione tecnica · 6
Sostituzione di bersaglio · 6
Spareggio · 8
Squalifica · 9
Supplementari · 8

T

Terreno di gara · 4
Testa · 5
Torso · 5

U

Uscita di campo · 6
Utilizzo scorretto di un attrezzo · 6