

Agenda

Introduzione

Regolamento tecnico – Regole comuni alle tre armi

Regolamento tecnico – La Spada

Regolamento del materiale – L'arma

Regolamento del materiale – Equipaggiamento e abbigliamento

Agenda

Introduzione

Regolamento tecnico – Regole comuni alle tre armi

Regolamento tecnico – La Spada

Regolamento del materiale – L'arma

Regolamento del materiale – Equipaggiamento e abbigliamento

Un breve test

1. Il tiratore A fa un attacco in flèche e il tiratore B tira un arresto, mentre supera con i piedi la linea finale posteriore della pedana. Chiamate l'alt, perché il tiratore A è uscito di pedana. L'apparecchio segnala un colpo doppio. Come vi comportate:
 - a. Assegnate un colpo doppio
 - b. Annullate il colpo doppio
 - c. Assegnate la stoccata portata dal tiratore A e annullate quella del tiratore B
 - d. Assegnate la stoccata portata dal tiratore B e annullate quella del tiratore A

 2. Il tiratore A ha portato un colpo valido e il tiratore B vi chiede di controllare il corretto funzionamento della propria arma. Al primo controllo la spada non funziona, ma per tutti i controlli successivi la spada registra correttamente il colpo. Come vi comportate:
 - a. Annullate la stoccata portata dal tiratore A
 - b. Assegnate la stoccata portata dal tiratore A
 - c. Chiamate il tecnico delle armi; se il tecnico certifica il corretto funzionamento del materiale del tiratore B, allora assegnate la stoccata portata dal tiratore A

 3. Il tiratore A ha portato un colpo valido sul tiratore B. Il tiratore B però vi mostra che il passante si è staccato dalla propria presa di cocchia. Come vi comportate:
 - a. Annullate la stoccata portata dal tiratore A
 - b. Annullate la stoccata del tiratore A, solo dopo aver verificato che la presa di cocchia del tiratore B è dotata di un dispositivo di sicurezza per assicurare il passante all'arma
 - c. Assegnate la stoccata portata dal tiratore A
-

Un breve test

1. Il tiratore A fa un attacco in flèche e il tiratore B tira un arresto, mentre supera con i piedi la linea finale posteriore della pedana. Chiamate l'alt, perché il tiratore A è uscito di pedana. L'apparecchio segnala un colpo doppio. Come vi comportate:
 - a. Assegnate un colpo doppio
 - b. Annullate il colpo doppio
 - ★ c. Assegnate la stoccata portata dal tiratore A e annullate quella del tiratore B
 - d. Assegnate la stoccata portata dal tiratore B e annullate quella del tiratore A

 2. Il tiratore A ha portato un colpo valido e il tiratore B vi chiede di controllare il corretto funzionamento della propria arma. Al primo controllo la spada non funziona, ma per tutti i controlli successivi la spada registra correttamente il colpo. Come vi comportate:
 - ★ a. Annullate la stoccata portata dal tiratore A
 - b. Assegnate la stoccata portata dal tiratore A
 - c. Chiamate il tecnico delle armi; se il tecnico certifica il corretto funzionamento del materiale del tiratore B, allora assegnate la stoccata portata dal tiratore A

 3. Il tiratore A ha portato un colpo valido sul tiratore B. Il tiratore B però vi mostra che il passante si è staccato dalla propria presa di cocchia. Come vi comportate:
 - a. Annullate la stoccata portata dal tiratore A
 - b. Annullate la stoccata del tiratore A, solo dopo aver verificato che la presa di cocchia del tiratore B è dotata di un dispositivo di sicurezza per assicurare il passante all'arma
 - ★ c. Assegnate la stoccata portata dal tiratore A
-

I numeri della spada in Italia

Dati estratti dal ranking aggiornato al 07 Giugno 2004

Sciabola Femminile: 171

Sciabola Maschile: 284

Fioretto Femminile: 179

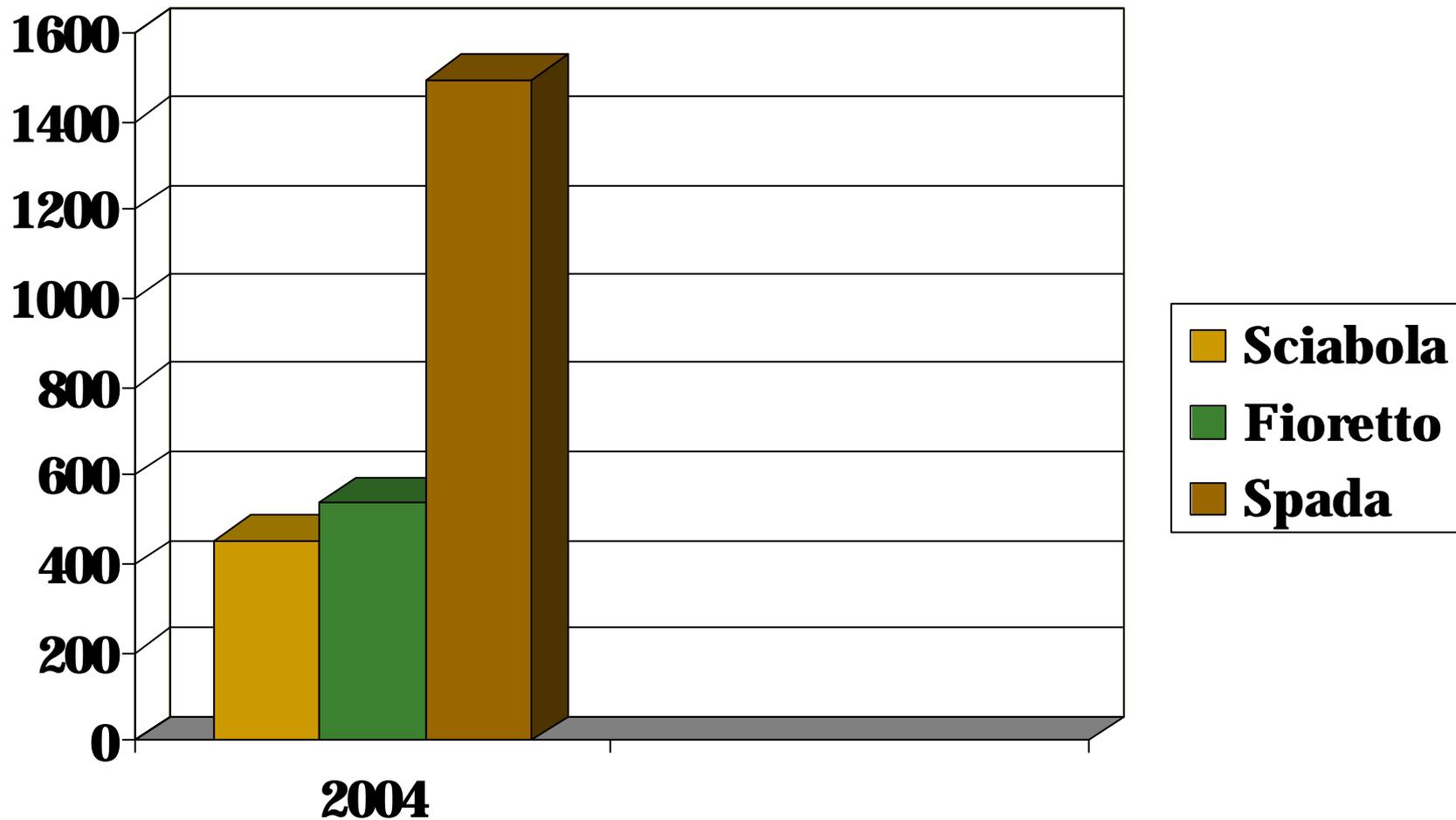
Fioretto Maschile: 361

Spada Femminile: 409

Spada Maschile: 1083

I numeri della spada italiana e quelli delle altre armi: un confronto

Dati estratti dal ranking aggiornato al 07 Giugno 2004



Agenda

Introduzione

Regolamento tecnico – Regole comuni alle tre armi

Regolamento tecnico – La Spada

Regolamento del materiale – L'arma

Regolamento del materiale – Equipaggiamento e abbigliamento

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il terreno

- t.13** La **larghezza** della pedana è da metri 1.5 a metri 2.
La **lunghezza** della pedana è di 14 metri, in maniera tale che ciascun tiratore, posto a 2 metri dalla linea mediana, abbia a sua disposizione per indietreggiare, senza oltrepassare la linea di fine pedana con i due piedi, una lunghezza totale di 5 metri.
- t.14** Sulla pedana sono tracciate, in maniera ben visibile, **cinque linee** perpendicolari alla larghezza della pedana, cioè:
- **una linea mediana** che deve essere tracciata in maniera discontinua lungo la larghezza della pedana;
 - **due linee di messa in guardia** a due metri e da ciascun lato della linea mediana (che devono essere tracciate attraversando tutta la pedana);
 - **due linee di fine- pedana**, che devono essere tracciate attraversando tutta la pedana, ad una distanza dalla linea mediana di sette metri. Inoltre gli ultimi due metri che precedono queste linee devono essere chiaramente segnalati, possibilmente con un colore della pista differente dal rimanente, in maniera tale che i tiratori si rendano conto della propria posizione in pedana.
-

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il combattimento

Modo di tenere l'arma

- t.16 .** Alle tre armi, l'azione difensiva si esercita esclusivamente con l'aiuto della lama e della coccia, impiegate sia separatamente, sia congiuntamente.
In assenza di un dispositivo speciale o di un attacco o di una forma speciale (ortopedica), il tiratore è libero di tenere l'impugnatura come vuole e può anche, durante l'assalto, modificare posizione della mano.

Tuttavia l'arma non può, in modo permanente o temporaneo, apparente o celato, essere trasformata in arma da lancio: essa deve essere impugnata senza che la mano abbandoni l'impugnatura e, durante un'azione offensiva, senza spostarsi, scivolando sull'impugnatura, dall'avanti all'indietro.

Quando esiste un dispositivo speciale, o un attacco, o una forma speciale (ortopedica), l'impugnatura deve essere tenuta in maniera tale che la superficie superiore del pollice sia orientata nella medesima direzione della scanalatura della lama (di fioretto o di spada), o perpendicolare al piano di flessibilità della lama alla sciabola.

L'arma è impugnata da una sola mano; il tiratore non può cambiare di mano fino alla fine dell'assalto, a meno che non sia autorizzato dall'arbitro, in caso di ferita alla mano o al braccio.

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il combattimento

Messa in guardia

- t.17** Il tiratore che è chiamato per primo, deve piazzarsi alla destra dell'arbitro, salvo nel caso di un assalto tra un destro ed un mancino, se il primo ad essere chiamato è il mancino. L'arbitro fa piazzare ciascuno dei due concorrenti in modo che il piede anteriore sia a due metri dalla linea mediana della pedana (quindi dietro la linea di "messa in guardia"). La messa in guardia all'inizio del combattimento e le rimesse in guardia, si fanno sempre nel mezzo della larghezza della pedana. Nel momento della messa in guardia, durante l'assalto, la misura tra i due tiratori deve essere tale che, nella posizione "in guardia", braccio disteso e lame in linea, le punte delle armi non possano entrare in contatto. Dopo ogni stoccata giudicata valida, i tiratori sono rimessi in guardia al centro della pedana. Se la stoccata non è stata aggiudicata, essi sono rimessi in guardia nel posto che occupavano all'interruzione del combattimento. La messa in guardia dopo ogni intervallo del match di Eliminazione diretta, o dell'eventuale minuto supplementare, deve essere effettuata al centro della pedana. La rimessa in guardia, pur tenendo conto della giusta distanza tra i tiratori, non può aver per conseguenza il piazzare oltre la linea di fine - pedana uno schermitore che, prima dell'interruzione del combattimento, non aveva ancora oltrepassato il limite posteriore. Anche se il tiratore ha un piede al di là del limite, egli resta al suo posto. Allo schermitore che per aver oltrepassato il limite laterale della pedana, viene arretrato al di là del limite posteriore della pedana, viene assegnata la stoccata di penalizzazione.
-

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il combattimento

Inizio, arresto e ripresa del combattimento.

- t.18** 1) L'inizio del combattimento è dato dal comando "A voi!". Nessuna stoccata lanciata o portata prima del comando è ritenuta valida.
- 2) La fine del combattimento è data dal comando "Alt!", salvo il caso di modifiche delle condizioni regolari e normali del combattimento (Vedi anche art. **t.32**)
Dopo il comando "Alt!", il tiratore non può iniziare una nuova azione: solo la stoccata già lanciata rimane valida. Tutto quello che avviene dopo non è più assolutamente valido (però vedi art. **t.32**) Se uno dei tiratori si ferma prima dell'"Alt!" ed è toccato, la stoccata è valida. L'ordine di "Alt!" è anche dato se il gioco dei tiratori è pericoloso, confuso o contrario al Regolamento, se uno dei tiratori è disarmato, se uno dei tiratori esce dalla pedana, o se, retrocedendo, si avvicina troppo al pubblico o all'arbitro (vedi art. **t.28, t.55, t.56, t.73/j**)
- 3) Salvo caso eccezionale, l'arbitro non può autorizzare un tiratore ad abbandonare la pedana. Chiunque lo faccia senza autorizzazione, sarà passibile delle sanzioni previste agli art. **t.114, t.116, t.120**.
-

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il combattimento

Combattimento ravvicinato

t.19 Il combattimento ravvicinato è ammesso fino a che i tiratori possono servirsi regolarmente delle loro armi e fino a che l'arbitro può, al fioretto ed alla sciabola continuare a seguire l'azione.

Il corpo a corpo

t.20 Il corpo a corpo si ha quando i due avversari vengono in contatto; in questo caso il combattimento viene arrestato dall'arbitro (vedi art. **t.25** e **t.63**).
Al fioretto e alla sciabola, è proibito provocare il corpo a corpo (anche senza brutalità e violenza). L'arbitro punirà lo schermitore falloso con le sanzioni previste dagli art. **t.114, t.116 e t.120**.
A tutte e tre le armi è proibito provocare il corpo a corpo volontario per evitare una stoccata, o urtare l'avversario. Nel caso di una simile infrazione, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli art. **t.114, t.116 e t.120** e l'eventuale stoccata portata dal tiratore colpevole sarà annullata.

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il terreno

Schivate – Spostamenti e superamenti

- t.21** Gli spostamenti e le schivate sono permessi, anche quelli in cui la mano non armata viene a contatto con il terreno.
E' proibito durante il combattimento volgere la schiena all'avversario.
L'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli art. **t.114, t.116 e t.120** e l'eventuale stoccata portata dallo schermitore colpevole sarà annullata.
Nel corso di un combattimento, quando un tiratore supera l'avversario, l'arbitro deve dare immediatamente l' "Alt!" e rimettere i tiratori nei posti dove si trovavano prima del superamento.
In caso di scambio di stoccate nel momento del superamento, la stoccata immediatamente portata è valida; la stoccata portata dopo il superamento è annullata, ma quella immediatamente portata dal tiratore che ha subito l'azione offensiva è valida anche se quest'ultimo si gira.
Quando, nel corso di un match, un tiratore che ha eseguito una flèche è segnalato toccato e oltrepassa l'estremità della pedana d'una distanza sufficientemente lunga da provocare lo strappo del rullo o del filo di collegamento di questo, la stoccata che egli ha ricevuto non sarà annullata (vedi art. **t.103**).
-

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il combattimento

Terreno guadagnato o perso

- t.24** All'ordine di "Alt" il terreno guadagnato resta acquisito, finché una stoccata non sia stata concessa. Al momento della rimessa in guardia, ciascun tiratore deve arretrare di una distanza pari, così da riprendere la distanza di messa in guardia (vedi art. **t.17**).
- t.25** Ciò nonostante se l'incontro è stato sospeso a causa di un corpo a corpo, i tiratori saranno rimessi in guardia, in modo tale che colui che ha subito il corpo a corpo si ritrovi nel posto ove trovava; così pure se l'avversario ha eseguito una flèche, anche senza un corpo a corpo.
-

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il combattimento

Sorpasso dei limiti (1 di 2)

Arresto del combattimento

- t.26** Se un tiratore supera con uno o con due piedi uno dei limiti della pedana, l'arbitro deve immediatamente dare l' "Alt".
- Se il tiratore esce di pedana con i due piedi, l'arbitro deve annullare tutto quello che è successo dopo il superamento del limite, salvo la stoccata ricevuta dallo schermitore che ha sorpassato il limite, anche se dopo il superamento, a condizione che si tratti di una stoccata semplice e immediata. Per contro la stoccata portata dal tiratore uscito di pedana con un piede resta valida se l'azione è lanciata prima dell'Alt.
- Quando uno dei due tiratori esce dalla pedana con i due piedi, può solo essere presa in considerazione la stoccata portata dallo schermitore che è rimasto in pedana con almeno un piede, anche in caso di un colpo doppio.

Limiti posteriori

- t.27** Quando uno schermitore supera completamente con i due piedi il limite posteriore della pedana dichiarato toccato.
-

Regolamento Tecnico - Regole comuni alle tre armi

Il combattimento

Sorpasso dei limiti (2 di 2)

Limiti laterali

t.28 Quando un tiratore supera con un solo piede un limite laterale della pedana non subisce penalizzazione, ma l'arbitro deve dare immediatamente l' "Alt" e rimettere in guardia i due schermitori.

Il tiratore che supera con uno o con i due piedi uno dei limiti laterali della pedana è penalizzato. Alla rimessa in guardia il suo avversario sarà avanzato di un metro relativamente al posto che occupava al momento del superamento e il tiratore penalizzato dovrà arretrare per riprendere misura.

Se a causa di tale penalizzazione uno dei tiratori si trova con i due piedi oltre il limite posteriore della pedana, viene dichiarato toccato.

Il tiratore che, per evitare una stoccata, esce con i due piedi da uno dei limiti laterali della pedana – specialmente facendo una flèche – riceverà le sanzioni previste dagli articoli **t.114**, **t.116** e **t.120**.

Uscita accidentale

t.29 Il tiratore che supera uno dei limiti a seguito di un caso fortuito (quale una spinta) non è passibile di alcuna penalizzazione.

Regolamento Tecnico – Regole comuni alle tre armi

La passività

Maniera di combattere

- t.87** Nel corso della prima e seconda frazione di un match di eliminazione diretta qualora i due tiratori manifestino chiaramente la loro volontà di mettere fine al combattimento o diano prova di passività manifesta , l'arbitro darà immediatamente l'Alt ed i tiratori avranno il loro minuto di riposo regolamentare. Nei gironi e nella terza frazione, in caso di passività dei due tiratori, l'arbitro darà un avvertimento (senza cartellino) ad entrambi. In caso di manifesta ripetizione l'arbitro darà l'Alt e si procederà d'ufficio all'ultimo minuto di combattimento. Questo minuto sarà decisivo e sarà preceduto da un'estrazione a sorte per determinare il vincitore in caso di uguale punteggio al termine del minuto.
-

Regolamento Tecnico – Regole comuni alle tre armi

Le infrazioni – Primo Gruppo (1 di 2)

Primo gruppo	Infrazioni	Articoli	Sanzioni		
			1a infr.	2a infr.	3a infr.
	Abbandono della pedana senza autorizzazione	t.18/3			
	Corpo a corpo semplice (fioretto e sciabola)	t.20			
	Corpo a corpo per evitare una stoccata (*)	t.20 e t.63			
	Volgere la schiena all'avversario (*)	t.21			
	Utilizzo del braccio o della mano non armata (*)	t.22			
	Toccare o afferrare il materiale elettrico	22			
	Copertura o sostituzione del bersaglio valido	t.22, t.49 e t.72			
	Uscita laterale dalla pedana per evitare una stoccata	t.28			
	Interruzione abusiva del combattimento	t.31			
	Raddrizzare l'arma sulla pedana	t.46, t.61, t.70/d			
	Materiale o divisa non regolamentare. Mancanza dell'arma o del cordone regolamentare/di riserva.	t.45/1, e t.3.b			
	Portare la spalla del braccio non armato davanti alla spalla del braccio armato al fioretto (*)	t.46			
	Al fioretto e alla spada appoggiare o trascinare la punta sulla pedana elettrica	t.46, t.61			
	Contatto dell'arma con il giubbetto elettrico (*)	t.53			
	Stoccata portata volontariamente al di fuori dell'avversario	t.53 e t.66			

1.2.1.1.1.1.1.1.1

(*) Annullamento della stoccata portata dal tiratore in colpa

Regolamento Tecnico – Regole comuni alle tre armi

Le infrazioni – Primo Gruppo (2 di 2) e Secondo Gruppo

Rifiuto d'obbedienza	t.82 e t.84			
Non rispondere all'appello dell'arbitro (1a chiamata) nel corso della gara	t.86			
Urto, caduta, gioco disordinato (*); togliersi la maschera prima dell'Alt; spogliarsi in pedana	t.87			
Reclamo ingiustificato	t.122			
Spostamenti anormali (*)				
Colpi portati brutalmente o cadendo (*)				

1.2.1.1.1.1.1.1

Secondo gruppo

Richiesta di sospensione con il pretesto di un infortunio non riconosciuto	t.33			
Mancanza del marchio di controllo (*)	t.45/3 a			
Atto violento dannoso o vendicativo, colpo con la coccia o con il pomolo (*)	t.87			

1.2.1.1.1.1.1.1

(*) Annullamento della stoccata portata dal tiratore in colpa

Regolamento Tecnico – Regole comuni alle tre armi

Le infrazioni – Terzo Gruppo

Terzo gruppo		1a infr.	2a infr.
Falsificazione dei marchi di controllo, modifica volontaria del materiale (*)	t.45/3 c e d		
Tiratore che turba l'ordine in pedana (4)	t.82 e t.83		
Combattimento non leale (*), rifiuto del saluto (1 solo tiratore) prima dell'inizio del match	t.87		
Infrazione del codice della pubblicità	Codice della pubblicità		
Ogni persona che turba l'ordine della pedana	t.82 e t.83	avvertimento	espulsione (3) o (4)
Rifiuto di incontrare un tiratore o una squadra	t.85	squalifica	
Modifica volontaria o non dell'ordine dei match in un incontro a squadre	t.86	incontro perso	
Rifiuto del saluto alla fine dell'assalto (1 solo tiratore)	t.87	sospensione (5)	

1.2.1.1.1.1.1.1.1 CARTELLINO NERO:

Esclusione : (1) dalla prova
(2) dal torneo

Un tiratore riceve un CARTELLINO NERO del 3° gruppo, anche se ha commesso in precedenza un'infrazione dello stesso gruppo (sanzionata con un CARTELLINO ROSSO)

Espulsione: (3) dal luogo di gara

(4) nei casi più gravi, l'arbitro può escludere o espellere immediatamente il colpevole

Sospensione

(5) Sospensione per il prosieguo della gara in corso e per le due prove FIE seguenti nell'arma relativa. I punti o i titoli ottenuti al momento della infrazione restano acquisiti.

Regolamento Tecnico – Regole comuni alle tre armi

Le infrazioni – Quarto gruppo

Quarto gruppo

1a infrazione

Materiale non conforme per frode manifesta (2)	t.45/3 e
Non presentazione all'inizio della gara/ girone/eliminazione diretta/incontro, dopo i tre appelli con un minuto d'intervallo (1)	t.86
Infrazioni contro lo spirito sportivo (1) e (2)	t.87
Brutalità intenzionale (1), rifiuto del saluto (dei due tiratori prima (1) o dopo (5) il match	t.87 e t.105
Favorire l'avversario, accordi illeciti (1)	t.88 e t.105
Doping (2)	t.129

1.2.1.1.1.1.1.1

CARTELLINO NERO:

Esclusione : (1) dalla prova
(2) dal torneo

Espulsione: (3) dal luogo di gara
(4) nei casi più gravi, l'arbitro può escludere o espellere immediatamente il colpevole

Sospensione
(5) Sospensione per il prosieguo della gara in corso e per le due prove FIE seguenti nell'arma relativa. I punti o i titoli ottenuti al momento della infrazione restano acquisiti.

Agenda

Introduzione

Regolamento tecnico – Regole comuni alle tre armi

Regolamento tecnico – La Spada

Regolamento del materiale – L'arma

Regolamento del materiale – Equipaggiamento e abbigliamento

Regolamento Tecnico – La Spada

Convenzioni del combattimento

CORPO A CORPO E FLECHES

t.63 Lo schermitore che, sia con una flèche, sia portandosi decisamente in avanti, da luogo, anche più volte consecutive, al corpo a corpo (senza brutalità né violenza) non trasgredisce le convenzioni fondamentali del combattimento di spada, né commette alcuna irregolarità (vedi art. **t.20 e t.25**)

Il tiratore che provoca il corpo a corpo volontariamente per evitare una stoccata, o che urta l'avversario, riceve le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.116 e t.120**.

Non bisogna confondere **la “flèche che finisce sistematicamente in un corpo a corpo”** di cui si tratta in quest'articolo con **la “flèche che termina in uno scontro che urta l'avversario”**, la quale a tutte e tre le armi è considerata un atto brutale e come tale punita. (vedi art. t.87, t.120)

Viceversa, la **“flèche eseguita correndo al di là dell'avversario”** e senza corpo a corpo non è proibita: l'arbitro non deve dare l' "Alt" troppo presto per non annullare l'eventuale risposta; se eseguendo questo tipo di flèche, senza aver toccato l'avversario, il tiratore supera uno dei limiti laterali della pedana, deve subire le sanzioni previste dall'art. **t.28**.

Regolamento Tecnico – La Spada

Convenzioni del combattimento

GIUDIZIO DELLA STOCCATA

- t.64** Le prove di spada sono giudicate con l'aiuto dell'apparecchio elettrico di segnalazione delle stoccate.
Quando i due tiratori sono toccati e l'apparecchio segnala validamente le due stoccate, si avrà "colpo doppio", cioè una stoccata per ciascuno.

Regola fondamentale

- t.65** Per giudicare la materialità della stoccata solo l'indicazione dell'apparecchio segnalatore fa fede. In nessun caso l'arbitro potrà dichiarare lo schermitore toccato, senza che l'apparecchio lo abbia segnalato (salvo i casi previsti dal Regolamento agli art. **o.17 e o.24** e per le stoccate di penalizzazione).

Annullamento delle stoccate (1 di 5)

- t.66** 1. Nel giudicare, l'arbitro non deve tenere conto delle segnalazioni dovute a colpi: lanciati prima dell' "A voi" e dopo l' "Alt" (vedi art. **t.18**); provocati da un incontro tra le punte delle spade o per una botta che colpisca il terreno; o che tocchi oggetti qualsiasi esterni all'avversario, compreso il suo equipaggiamento (vedi art. **t.36 e t.67/e**)
Il tiratore che, volontariamente, provocherà una segnalazione toccando una qualsiasi superficie esterna all'avversario, subirà le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.116 e t.120**.
-

Regolamento Tecnico – La Spada

Convenzioni del combattimento

Annullamento delle stoccate (2 di 5)

- t.67** 2. L'arbitro deve tenere conto dei eventuali guasti del materiale elettrico ed annullare l'ultima stoccata registrata nei casi seguenti:
- se un colpo portato sulla cocchia del tiratore segnalato come toccato o sulla pedana metallica, provoca l'accensione dell'apparecchio;
 - se una stoccata regolamentare portata dallo schermitore segnalato toccato non provoca l'accensione dell'apparecchio;
 - se l'apparecchio s'accende intempestivamente dalla parte dello schermitore segnalato toccato, per esempio a seguito di una battuta sul ferro o per qualsiasi movimento dell'avversario, o per qualsiasi altra causa diversa da una stoccata regolare;
 - se la segnalazione di una stoccata portata dal tiratore indicato toccato, risulta annullata da un'ulteriore stoccata dell'avversario.

Caso particolare:

Se si verifica un colpo doppio per una stoccata valida ed una non valida (stoccata al di fuori dell'avversario vedi art. 66, stoccata portata dopo aver abbandonato la pedana vedi art. **t.26 e seg.**), si annulla solamente la stoccata non valida.

Se si verifica un colpo doppio per una stoccata certa ed una dubbiosa (guasto dell'apparecchio elettrico), il tiratore che ha portato la stoccata certa può scegliere di accettare il colpo doppio o di farselo annullare.

Regolamento Tecnico – La Spada

Convenzioni del combattimento

Annullamento delle stoccate (3 di 5)

- t.68** 3. L'arbitro deve inoltre applicare le seguenti regole d'annullamento delle stoccate:
Solo l'ultima stoccata che precede la constatazione del guasto può essere annullata, e solamente se il tiratore dato come toccato è svantaggiato da tale guasto.
Il guasto deve essere constatato da esami fatti immediatamente dopo l'arresto del combattimento, sotto la sorveglianza dell'arbitro e senza niente cambiare del materiale utilizzato.
In tali esami, si deve solo constatare se esiste la possibilità materiale di un errore nel giudizio, causa di un guasto. La determinazione di tale guasto nell'insieme del materiale elettrico, compreso l'equipaggiamento personale dell'uno o dell'altro dei tiratori è senza importanza per il giudizio.
Il tiratore che, senza essere invitato dall'arbitro, proceda a modificare o cambiare il suo materiale, prima che il giudizio sia reso, perde il diritto all'annullamento (vedi art. **t.35/d**).
Uguualmente, dopo la rimessa in guardia e dopo la ripresa effettiva del combattimento, un tiratore non può più chiedere l'annullamento di una stoccata segnalata su di lui prima della ripresa del combattimento.
Non è necessario, per l'annullamento di una stoccata, che il guasto segnalato si ripeta a ciascuno colpo, ma è necessario che sia constatato, con certezza, almeno una volta dall'arbitro.
Se gli incidenti segnalati dall'art. **t.67** si producono a seguito del distacco delle prese di contatto del cordone del tiratore (sia presso la mano, sia sul dorso del tiratore), essi non possono dar luogo all'annullamento della stoccata segnalata.
Tuttavia, se il dispositivo di sicurezza prescritto dall'art. m/55.4 non funziona o non esiste, l'annullamento deve essere concesso nel caso di distacco della spina sul dorso del tiratore.
-

Regolamento Tecnico – La Spada

Convenzioni del combattimento

Annullamento delle stoccate (4 di 5)

- t.68** Il fatto che la spada di un tiratore presenti sulla coccia, sulla lama o altrove, macchie isolanti più o meno diffuse, formate da ossido, colla, pittura o altra materia, sulle quali le stoccate avversarie possono provocare un segnale, così come il bottone elettrico mal fissato sulla punta della lama in modo tale, cioè, da poter essere avvitato o svitato con l'uso delle mani, non può costituire motivo d'annullamento di stoccate a carico di quel tiratore.
- Il fatto che il tiratore segnalato come toccato si trovi ad aver rotto la propria lama, motiva l'annullamento della stoccata su di lui portata da parte dell'avversario a meno che la rottura non si sia verificata nettamente dopo la registrazione della stoccata.
- Nel caso in cui, per un colpo a terra, un tiratore strappa la pedana metallica, e nel contempo il segnale si accende dal lato dell'avversario, la stoccata deve essere annullata.
- In tutti i casi in cui la verifica divenga impossibile, a seguito di un caso fortuito, la stoccata sarà considerata dubbia e annullata (ma vedi art. **t.67/e**)
- L'arbitro deve essere molto attento alle stoccate non registrate o registrate in modo anomalo dall'apparecchio. Nel caso in cui tali difetti si ripetano, l'arbitro deve far appello ai membri della Commissione SEMI presenti o ad un esperto tecnico in funzione, in modo da verificare se il materiale è consono al Regolamento.
- L'arbitro dovrà stare attento affinché non venga modificato alcunché sia nell'equipaggiamento dello schermitore, sia nell'apparecchio elettrico prima del controllo dell'esperto.
-

Regolamento Tecnico – La Spada

Convenzioni del combattimento

Annullamento delle stoccate (5 di 5)

- t.69** 4. L'arbitro dovrà, inoltre, sorvegliare lo stato della pedana metallica; non ammetterà che l'assalto si inizi o si continui se la pedana presenta strappi che possano alterare la registrazione o provocare incidenti. (Gli organizzatori dovranno prendere le misure necessarie per provvedere alla riparazione o alla tempestiva sostituzione delle pedane metalliche).
-

Agenda

Introduzione

Regolamento tecnico – Regole comuni alle tre armi

Regolamento tecnico – La Spada

Regolamento del materiale – L'arma

Regolamento del materiale – Equipaggiamento e abbigliamento

Regolamento del materiale – L'arma

Peso, lunghezza e lama

Peso

m.14 Il peso totale della spada pronta per essere usata è inferiore a gr. 770

Lunghezza

m.15 La lunghezza totale massima della spada è di cm. 110

Lama

m.16 La lama è in acciaio, la sua sezione è triangolare, senza bordi taglienti e deve essere realizzata secondo le norme di sicurezza inserite nel presente Regolamento. Deve essere quanto più possibile diritta; è montata con la svasatura maggiore verso l'alto. La curvatura eventuale deve essere regolare e la freccia del suo arco deve comunque essere inferiore a cm. 1; è ammessa solo in senso verticale e deve trovarsi all'incirca nella zona mediana della lama.

La lunghezza massima della lama è di cm. 90.

La larghezza massima di una qualunque delle tre facce è di mm. 24.

La lama deve presentare una flessibilità corrispondente a cm. 4,5 di minimo e cm. 7 di massimo, misurata nelle seguenti condizioni:

La lama è fissata orizzontalmente a 70 cm. dall'estremità del bottone;
un peso di 200 gr. è sospeso a 3 cm. dall'estremità del bottone;

la flessibilità è misurata all'estremità del bottone nella posizione non caricata e caricata;

Regolamento del materiale – La spada

La coccia e i fili elettrici

Coccia

- m.17** La coccia, il cui bordo dev'essere circolare, deve passare attraverso un cilindro del diametro di 13,5 cm. su 15 cm. di lunghezza (gabarit), la lama essendo parallela all'asse del cilindro. La profondità della coccia - distanza fra i piani b) e c) – è compresa tra 3 e 5,5 cm. (vedi m.3)
- La lunghezza totale fra i piani a) e c) non può superare cm. 95,5 (vedi m.3)
- L'eccentricità (distanza tra il centro della coccia e il punto in cui la lama vi passa dentro) è ammessa se non supera i 3,5 cm.

Fili elettrici

- m.18** Nella spada sono inseriti, incollati nella scanalatura della lama, due fili elettrici che collegano il bottone a due spine del collegamento all'interno della coccia, che costituiscono il circuito attivo della spada. La "massa" della spada è collegata alla terza spina del collegamento.
-

Regolamento del materiale

Punta d'arresto e bottone

Punta d'arresto e bottone (1 di 2)

- m.19** Il bottone elettrico termina con una punta d'arresto che deve rispondere alle condizioni seguenti:
- La punta d'arresto è cilindrica. La sua superficie anteriore è piatta e perpendicolare all'asse. Al bordo presenterà sia un arrotondamento di 0,5 mm. di raggio, sia una smussatura a 45° di 0,5 mm.
- Il diametro della corona della punta d'arresto è di 8 mm. con la tolleranza di + o - 0,05 mm. Il diametro della base non può essere inferiore a 7.7 mm.
- Il collaretto che guida la punta d'arresto, così come ogni placca isolante deve essere sufficientemente rientrante in rapporto alla corona (si raccomanda da 0,3 a 0,5 mm. di diametro) così che non sia possibile provocare un segnale facendo scorrere sotto pressione la punta d'arresto contro la superficie convessa della coccia (vedi art. t.67/2a)
- La corsa d'accensione deve essere superiore a 1 mm., come per le punte abituali.
- La pressione da esercitare sulla punta d'arresto, necessaria per provocare la creazione di un contatto del circuito della spada e per far scattare così l'apparecchio, deve essere superiore a 750 gr., vale a dire che tale peso deve essere respinto dalla molla del bottone.
- Il peso utilizzato per il controllo delle spade degli schermatori in pedana è costituito da un cilindro di metallo perforato in una delle due basi, con un foro parallelo ai suoi bordi; questo foro, nel quale va introdotta la punta della lama, deve essere munito di una guaina isolante affinché la sua parte metallica non abbia la possibilità di stabilire un contatto con la "massa" della spada e di falsare i risultati del controllo. Il peso di 750 gr., fornito dal Comitato Organizzatore può avere una tolleranza di + o - 3 grammi. Es.: 747 - 753)
-

Regolamento del materiale

Punta d'arresto e bottone

Punta d'arresto e bottone (2 di 2)

- m. 19** La corsa della punta d'arresto, necessaria per stabilire il contatto del circuito della spada e lo scatto dell'apparecchio, detta **corsa d'accensione**, deve essere superiore a 1 mm. La corsa residua della punta d'arresto deve essere inferiore a 0,5 mm. (disposizione imperativa come quella della corsa d'accensione).
- Per permettere il controllo in pedana, la corsa totale deve essere superiore a 1,5 mm. (vedi t.43)
- E' proibito regolare la corsa d'accensione, essendo la punta fissata all'arma facendo ricorso a viti o a qualche dispositivo esterno.
- Una vita esterna o un dispositivo similare saranno ammessi solo se serviranno ad assicurare l'assemblaggio della punta.
- La testa della vite o del dispositivo non dovrà sorpassare la superficie piatta anteriore della punta e l'alloggiamento in questa superficie piatta non potrà essere superiore a 2 mm. di diametro.
- Le punte d'arresto devono essere mantenute nel bottone in almeno due punti egualmente intervallati o con altro sistema approvato dalla Commissione SEMI.
- Quando vi è stoccata il contatto deve essere stabilito.
-

Agenda

Introduzione

Regolamento tecnico – Regole comuni alle tre armi

Regolamento tecnico – La Spada

Regolamento del materiale – L'arma

Regolamento del materiale – Equipaggiamento e abbigliamento

Regolamento del materiale – Equipaggiamento e abbigliamento

Condizioni generali

Condizioni generali (1 di 3)

- m.25** **PROTEZIONE:** L'equipaggiamento e l'abbigliamento devono assicurare la massima protezione compatibile con la libertà di movimenti, indispensabile per la pratica della scherma.
- SICUREZZA:** Non si deve correre nessun rischio di ferire l'avversario, o procurarsi strappi o aperture attraverso le quali possa – salvo casi fortuiti – infilarsi la lama dell'avversario, così come trattenerla o deviarla. La divisa ed il colletto devono essere completamente abbottonati o chiusi.
- CARATTERISTICHE DELL'ABBIGLIAMENTO:** Deve essere costituito da un materiale sufficientemente robusto, pulito ed in buono stato.
- Il materiale di cui è costituito l'equipaggiamento non deve presentare una superficie liscia tale da far scivolare la punta d'arresto, il bottone o la stoccata dell'avversario. (vedi **art. m.30**).
- Le divise devono essere realizzate completamente in un tessuto resistente a 800 newton. Un'attenzione tutta particolare sarà prestata nell'eseguire le cuciture, se ve ne sono, in corrispondenza delle ascelle. Una sotto – divisa costituita da una corazzetta di protezione delle parti vitali alte (secondo il disegno dell'allegato "Norme di sicurezza per i fabbricanti..."), resistente a 800 newton, è ugualmente obbligatoria. L'abbigliamento dei tiratori può essere di colori differenti, ma il tronco deve essere di un solo colore, bianco o comunque di un colore chiaro.
-

Regolamento del materiale

Condizioni generali

Condizioni generali (2 di 3)

m.25 PARTE SUPERIORE DELLA DIVISA: In tutte le armi, la parte superiore della divisa deve ricoprire i pantaloni per un'altezza di almeno 10 cm., quando lo schermitore è in posizione in guardia. (vedi art. **m.28 e m.34**)

La divisa deve obbligatoriamente prevedere un sotto – braccio che raddoppi la manica fino alla piegatura interna del gomito ed il fianco fino alla regione dell'ascella. Di spada, lo schermitore ha l'obbligo di vestire una divisa regolamentare che copra tutta la superficie del tronco.

L'equipaggiamento delle donne deve prevedere, inoltre, all'interno della divisa, un proteggi – seno in metallo o altra materia rigida.

PANTALONI: Il pantalone deve essere bloccato o fissato al di sotto delle ginocchia. Con i pantaloni è obbligatorio indossare un paio di calze. Esse devono ricoprire interamente le gambe fino al di sotto dei pantaloni e devono essere calzate in maniera che non caschino. Il tiratore è autorizzato ad avere un risvolto delle calze di 10 cm. nella parte alta con i colori della squadra nazionale.

Regolamento del materiale

Condizioni generali

Condizioni generali (3 di 3)

- m.25** **GUANTO:** In tutte le armi, la manichetta del guanto deve, in ogni caso, ricoprire interamente metà dell'avambraccio armato del tiratore per evitare che la lama dell'avversario possa inserirsi nella manica della divisa.
- MASCHERA:** La maschera deve essere costituita da una rete le cui maglie (spazio tra i fili) siano distanti non più di 2,1 mm. e di cui i fili abbiano un diametro minimo di 1 mm. La maschera deve avere un elastico di sicurezza nella parte posteriore.
- Le maschere, in tutte le armi, devono essere realizzate secondo le norme di sicurezza allegate e portare un'etichetta che assicuri il rispetto di tali norme.
- Al momento del controllo, in caso di dubbio, l'addetto può verificare che la rete della maschera, tanto verso la faccia anteriore, che dai lati, sopporti, senza deformazioni permanenti, l'inserimento tra le maglie di una punta conica con 4 gradi di conicità (tra la generatrice e l'asse) spinta da una pressione di 12 chili.
- Una maschera che non risponda alle prescrizioni di sicurezza del presente articolo, sarà resa inutilizzabile in presenza del proprietario, della persona che ha presentato le armi per il controllo, o del capitano della squadra del tiratore in difetto.
- La gorgiera della maschera deve essere realizzata in un tessuto resistente a 1600 newton.
-

Regolamento del materiale

Regole specifiche della spada

Regole specifiche alla spada

Maschera

m.30 La maschera in nessun punto deve essere ricoperta da materiale atto a far scivolare la punta dell'avversario (vedi art. **m.25**)

La maschera ha una forma tale che la gorgiera deve ricoprire la punta delle clavicole.

Passante

m.31 I fili conduttori del passante (materiale di proprietà del tiratore) devono essere ben isolati tra di loro, insensibili all'umidità, riuniti o intrecciati tra di loro.. La resistenza massima di ciascuno dei fili da spina a spina è di 1 ohm.

Il passante termina a ciascuna delle due estremità con una spina di collegamento.

Dalla parte del rullo, una spina maschio a tre spinotti sarà collegata ai fili nella seguente maniera:

spinotto di 15 mm; al filo collegato direttamente alla punta d'arresto

spinotto centrale all'altro filo

spinotto di 20 mm; alla massa della spada o della pedana metallica

Questa spina deve rispondere alle condizioni di fabbricazione e di montaggio dell'articolo

m.55.

All'interno della coccia il sistema di collegamento è libero, ma, in ogni caso, deve rispondere alle norme dell'articolo **m.5.**

Inoltre gli spinotti maschi della spina non devono poter toccare, in ogni caso, il metallo della coccia.

I due fili conduttori provenienti dalla punta della spada saranno protetti da guaine isolanti, una per ciascun filo, dall'entrata nella coccia fino alle due borchie isolate del supporto della spina. Mai i fili non isolati possono superare le borchie (vedi art. m.5 e m.9).
