

***FEDERAZIONE ITALIANA SCHERMA***

**NORMATIVA PER LA SCHERMA  
STORICA**



## INDICE

<b>CAPO I</b>	<b>DEFINIZIONI</b>	<b>pag. 3</b>
<b>CAPO II</b>	<b>REGOLE DI SICUREZZA PER LA PRATICA DELLA SCHERMA STORICA</b>	<b>pag. 3-4</b>
<b>CAPO III</b>	<b>NORME GENERALI PER LE GARE DI SCHERMA STORICA</b>	<b>pag. 5-7</b>
<b>CAPO IV</b>	<b>SCHERMA STORICARTISTICA</b>	<b>pag. 8-14</b>
<b>Appendice A</b>	<b>Schema di Gioco Schermistico</b>	<b>pag. 15</b>
<b>Appendice B</b>	<b>Schema di Coreografia Schermistica</b>	<b>pag. 16</b>
<b>Sceneggiatura (esempio)</b>		<b>pag. 17-18</b>
<b>Appendice C</b>	<b>Referto di gara</b>	<b>pag. 19</b>
<b>Appendice Cbis</b>	<b>Modulo di Giudizio</b>	<b>pag. 20</b>
<b>SCHERMA STORICA DA COMBATTIMENTO (StoriCombat)</b>		<b>pag. 21</b>
<b>SCHERMA STORICOMBAT MEDIEVALE</b>		<b>pag. 21</b>
<b>SCHERMA STORICOMBAT RINASCIMENTALE</b>		<b>pag. 21-32</b>
<b>SCHERMA STORICOMBAT CLASSICA</b>		<b>pag. 32</b>

# **NORMATIVA PER LA SCHERMA STORICA**

## **CAPO I**

### **DEFINIZIONI**

#### Art. 1

La Scherma Storica è la disciplina finalizzata alla rievocazione teatrale o alla disciplina marziale che si basa sullo studio storico, letterario, filologico e sperimentale delle tecniche di combattimento armato e disarmato utilizzate in Europa dal medioevo alla prima metà del '900, riprodotte in base alla trattatistica manoscritta e stampata.

La didattica e la pratica della scherma storica devono seguire il criterio della maggior verosimiglianza in relazione alle tecniche descritte nella trattatistica, senza improbabili e illogiche commistioni tra epoche diverse o arti marziali di diverse aree geografiche.

Per scherma teatrale si intende l'esecuzione di giochi e coreografie schermistici preordinati, da utilizzarsi in contesti teatrali, cinematografici, di rievocazione storica e spettacolare in genere, oltre che nelle competizioni di Scherma Storica Artistica.

Per scherma marziale si intende lo studio, la ricerca e l'applicazione pratica delle tecniche schermistiche in situazioni di combattimento non subordinato a schemi preordinati, oltre che nelle competizioni di Scherma Storica da Combattimento (StoriCombat). Essa si basa sul combattimento libero con protezioni, armi e procedure di sicurezza a norma della presente Normativa.

#### Art. 2

La direzione di qualunque attività connessa alla Scherma Storica è demandata ad un tecnico qualificato in possesso di regolare diploma riconosciuto dalla FIS e dall'AIMS.

L'insegnamento della scherma teatrale, come definita dal precedente art. 1, può essere svolto da un tecnico specializzato in Scherma Storica di qualunque grado (Magistro Scholare, Magistro o Magistro Re), limitatamente alle idoneità di specializzazione conseguite (Scherma Medievale, Rinascimentale o Moderna), mentre l'insegnamento della scherma marziale può essere svolto solo da un Magistro, limitatamente alle idoneità di specializzazione conseguite, o da un Magistro Re.

Ai fini della comparabilità tecnica per l'attività da loro esercitata nell'insegnamento della Scherma Storica, i gradi di Magistro Scholare e Magistro sono equiparati a quello di Istruttore Nazionale, mentre il grado di Magistro Re a quello di Maestro.

I tecnici non in possesso di abilitazione per l'insegnamento di una determinata specialità o il cultore di scherma storica non ancora diplomato, ma di comprovata esperienza, possono procedere a sperimentazioni pratiche sulla tecnica e sulla didattica lavorando con un numero non superiore a tre atleti e solo con l'autorizzazione scritta di un Magistro qualificato per la rispettiva specialità: tale autorizzazione può avere una durata massima di un anno ed è rinnovabile solo una volta.

## **CAPO II**

### **REGOLE DI SICUREZZA PER LA PRATICA DELLA SCHERMA STORICA**

#### Art. 3

Salve le ulteriori disposizioni dei regolamenti tecnici per le attività agonistiche, è fatto obbligo a tutti gli atleti di utilizzare, nell'esercizio della Scherma Storica, il seguente equipaggiamento minimo:

- a. maschera da scherma a norme FIE, con protezione della nuca;
- b. guanti a norma FIE per entrambe le mani;
- c. casacche a maniche lunghe e collo alto (la giacca della divisa FIE o prodotte con materiali di analoga resistenza) e pantaloni attillati di tessuto robusto e spesso, lunghi almeno fino alla caviglia;

d. conchiglia paragenitali per i tiratori maschi e paraseno per le tiratrici femmine.

Nell'esercizio della scherma teatrale l'uso di tali attrezzature è facoltativo, limitandosi l'esercizio a giochi e coreografie schermistici preordinati in ogni minimo dettaglio.

Nell'esercizio della scherma marziale le armi utilizzate devono essere conformi alle caratteristiche tecniche descritte nella normativa per le competizioni StoriCombat ed è pertanto proibito servirsi di ogni genere di riproduzioni di armi bianche, pur se prive di affilatura o punta acuminata, per il combattimento libero non preordinato.

E' fatto divieto tassativo di combattere con armi affilate o aguzze.

#### Art. 4

Per lo svolgimento di esibizioni di combattimento pubbliche il Comitato Organizzatore dovrà delegare un tecnico responsabile, specializzato in Scherma Storica e munito dei requisiti previsti dall'art. 2, che dovrà sempre accertarsi che nelle ambientazioni (piazze, teatri, luoghi di gara etc.) utilizzate:

- a. l'area di svolgimento degli assalti sia delimitata e non accessibile agli spettatori;
- b. le condizioni di luminosità siano adeguate;
- c. il terreno di combattimento sia sufficientemente agibile e privo di asperità;
- d. sia presente un'unità di primo soccorso.

Il tecnico dovrà valutare discrezionalmente e sotto la sua responsabilità la presenza di tali condizioni e non autorizzare l'esibizione anche nel caso della mancanza di una sola di esse.

#### Art. 5

Per quanto non specificato ed in quanto applicabile si rimanda alla normativa FIS e FIE.

## CAPO III

### NORME GENERALI PER LE GARE DI SCHERMA STORICA

#### Art. 6

Definizione – Nella sua forma agonistica, la Scherma Storica si divide in due settori, Scherma StoricArtistica e Scherma Storica da Combattimento.

La Scherma StoricArtistica è una disciplina agonistica basata sull'esecuzione di assalti schermistici preordinati a norma della presente Normativa.

La Scherma Storica da Combattimento (Scherma StoriCombat) è una disciplina agonistica basata su assalti schermistici liberi e non preordinati, con protezioni, armi e procedure di sicurezza a norma della presente Normativa.

#### Art. 7

Accettazione e conoscenza obbligatoria della Normativa - La partecipazione ad una competizione di Scherma Storica comporta l'automatica accettazione di tutte le norme contenute nella presente normativa.

La non conoscenza della presente Normativa non può essere invocata a giustificazione per eventuali trasgressioni.

#### Art. 8

Terminologia - La terminologia ufficiale usata nella Scherma Storica è desunta dai trattati di riferimento, definiti dall'Associazione Italiana Maestri di Scherma e previsti per i programmi di scherma dell'Accademia Nazionale di Scherma, direttamente o per analogia con opere coeve; nella progettazione di un assalto preordinato l'autore potrà servirsi di terminologia diversa, solo nei casi in cui la terminologia ufficiale risulti lacunosa e non descriva tecniche o strumenti con maggiore precisione.

Qualora una lacuna terminologica non possa essere facilmente colmata, è permessa l'analogia con trattati di epoche cronologicamente più prossime e, qualora la lacuna persista, con la classificazione correntemente in uso.

#### Art. 9

Sicurezza - Gli schermitori combattono e si confrontano a loro modo, si armano, si equipaggiano, si vestono e tirano sotto la loro responsabilità e a loro rischio e pericolo, alla sola condizione di osservare le norme della presente Normativa.

Solo i tiratori possono essere resi responsabili, sotto ogni aspetto, degli incidenti di cui possono essere autori o vittime a causa del loro comportamento.

Le misure di sicurezza, come quelle di controllo, previste dalla presente Normativa, non sono destinate che ad aumentare la sicurezza dei tiratori, senza poterla garantire in modo assoluto e non possono, in conseguenza, qualunque sia il modo in cui sono applicate, comportare la responsabilità di organizzatori, arbitri o atleti, salvi i casi di accertata negligenza o inosservanza della presente Normativa per quanto di loro competenza.

Tutti gli schermitori dovranno, all'atto di iscrizione a qualunque gara, presentare prova di tesseramento ad una società di scherma o, in mancanza e salva l'approvazione degli organizzatori, di assicurazione personale e di certificato medico per l'attività sportiva agonistica.

#### Art. 10

Luogo di gara - Il luogo di gara deve essere soggetto ad omologazione da parte della Direzione di Gara e dovrà comprendere il terreno di gara, il recinto della competizione, i posti dedicati al pubblico e le strutture idonee per l'accoglienza degli atleti e degli organi giudicanti.

Nel luogo di gara dovrà essere presente almeno un equipaggiamento di primo soccorso ed un medico o paramedico abilitato per il pronto intervento.

Nel caso che le condizioni del terreno o quelle atmosferiche non consentissero lo svolgimento di una gara o la prosecuzione di una gara già iniziata e un Giudice ne abbia deciso la temporanea sospensione, la gara verrà ripresa non appena le condizioni del terreno o quelle atmosferiche lo permettano, purché essa possa avere termine, prevedibilmente, entro le ore 24 del giorno stabilito per la sua conclusione.

Lo spostamento da un luogo scoperto ad uno coperto, in caso di maltempo, può essere deciso dalla Direzione di Gara a condizione che l'ubicazione e le caratteristiche del terreno coperto siano state indicate nel programma e che entrambi i terreni si trovino nel raggio di 30 Km.

#### Art. 11

Terreno di gara - Il terreno di gara consiste in un'area la cui superficie dovrà essere pianeggiante, priva di asperità e non scivolosa e il cui perimetro dovrà essere chiaramente delineato e visibile.

Nel caso di gare al chiuso l'altezza da terra del soffitto non potrà essere inferiore ai 4 metri.

#### Art. 12

Recinto della competizione - Al recinto della competizione, ovvero l'area di rispetto ricavata tra il terreno di gara e i posti dedicati al pubblico, sono ammessi esclusivamente gli atleti iscritti alla gara, un allenatore per tiratore o squadra, i Giudici, il personale di servizio, il personale medico e gli organizzatori.

#### Art. 13

Giudici - L'arbitraggio delle gare è demandato a Giudici, arbitri qualificati dalla Federazione Italiana Scherma, abilitati per le discipline della Scherma Storica. I Giudici potranno non avere la qualifica descritta al comma precedente, solo nei casi espressamente previsti dalla presente Normativa.

#### Art. 14

Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento - L'Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento è formato da tre Giudici ed è preposto al controllo e all'omologazione dei programmi relativi agli esercizi da eseguire e di ogni elemento costituente l'equipaggiamento dei partecipanti.

#### Art. 15

Direzione di Gara - La Direzione di Gara è formata da tre a cinque Direttori di Gara con le medesime caratteristiche dei Giudici, che non parteciperanno all'arbitraggio.

#### Art. 16

Conflitto di interessi - I Giudici e i Direttori di Gara non dovranno avere rapporti professionali o personali con i partecipanti alla competizione tali da causare un grave conflitto di interessi.

Riguardo tale materia saranno competenti gli organi di giustizia ordinari della Federazione Italiana Scherma.

#### Art. 17

Ricorsi - Ogni ricorso alle decisioni prese dai Giudici durante la competizione dev'essere presentato alla Direzione di Gara entro un'ora dal fatto oggetto di controversia da chiunque ne abbia interesse, depositando una cauzione di € 50,00 (cinquanta/00).

#### Art. 18

La Direzione di Gara dovrà giudicare in camera di consiglio entro un'ora dalla presentazione del ricorso, sentiti i ricorrenti e i Giudici chiamati in causa. In caso di accoglimento anche parziale del ricorso la cauzione sarà immediatamente restituita, mentre in caso contrario essa sarà trattenuta dagli organizzatori.

Il giudizio della Direzione di Gara è inappellabile.

#### Art. 19

Funzioni disciplinari - Ogni Giudice, Direttore di Gara o rappresentante dell'organizzazione, ha l'autorità di allontanare qualunque persona che turbi in qualsivoglia modo il regolare e pacifico svolgimento della competizione.

Contro tale provvedimento è consentito il ricorso alla Direzione di Gara.

#### Art. 20

Programma - Ogni gara di Scherma Storica sarà organizzata sulla base di un programma scritto.

Il programma dovrà indicare le Epoche di riferimento, le specialità, il meccanismo di gara (gironi, eliminazione diretta, ecc.), gli orari di iscrizione degli atleti, di presentazione all'Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento, di inizio delle fasi eliminatorie, della fase finale e della premiazione.

#### Art. 21

Dichiarazione pubblica - Subito prima dell'inizio di una gara, un rappresentante dell'organizzazione leggerà pubblicamente, in particolare alla presenza degli atleti e degli arbitri di ogni genere, la seguente formula:

*“Signori schermitori, per il fatto che voi partecipate ad una competizione schermistica, vi impegnate sul vostro onore a confrontarvi lealmente, a rispettare i vostri avversari, a conformarvi ai regolamenti e alle decisioni arbitrali, ad essere deferenti verso i membri delle giurie e ad obbedire scrupolosamente agli ordini e ai comandi dei Giudici. L'eventuale trasgressione di questo impegno sarà per voi, innanzitutto, una mancanza d'onore. Buona Fortuna!*

*Signori Giudici e Direttori di Gara, accettando di far parte di un organismo giudicante vi impegnate sul vostro onore di rispettare e far rispettare i regolamenti, così da svolgere le vostre funzioni con la più scrupolosa imparzialità e la massima attenzione. L'eventuale trasgressione di questo impegno sarà per voi, innanzitutto, una mancanza d'onore. Buon Lavoro!”*

#### Art. 22

Norma di richiamo - Per quanto non specificato nella presente normativa e per quanto applicabile, possono essere applicate in via analogica le norme dei Regolamenti FIS e della Federation Internationale d'Esclime.

## CAPO IV

### SCHERMA STORICARTISTICA

#### Art. 23

1. **Gioco schermistico e Coreografia schermistica** - La competizione di Scherma StoricArtistica è basata su giudizio estetico, sia tecnico-schermistico che teatrale, del Gioco schermistico e della Coreografia schermistica.

Il Gioco schermistico è una sequenza logica di tecniche preordinate che rappresenta lo svolgimento di un assalto perfetto, per tempo, velocità, misura e stile di esecuzione.

La Coreografia schermistica è un Gioco schermistico eseguito da due o più schermitori, corredato di elementi scenici, quali scenografia, musica di sottofondo, testi parlati, con una precisa caratterizzazione degli interpreti e del contesto.

2. **Specialità** - Le specialità oggetto delle competizioni sono le seguenti:
  - a. Assolo - Gioco eseguito da un singolo atleta, riproducente una serie di movimenti tecnici eseguiti a tempo
  - b. Duello – Gioco eseguito da due schermitori
  - c. Battaglia – Gioco eseguito da tre o più schermitori
  - d. Collettivo - Assolo eseguito da più atleti, sincronizzati tra loro
  - e. Coreografia di Duello - Coreografia eseguita da due schermitori
  - f. Coreografia di Battaglia - Coreografia eseguita da tre o più schermitori.
3. **Epoche** - Le competizioni sono caratterizzate da quattro categorie di contesto temporale, definite Epoche:
  - a. Medievale (1200-1400)
  - b. Moderna Rinascimentale (1500-1600)
  - c. Moderna Classica (1700-1900)
  - d. Fantasia

Le specialità di Duello, Battaglia, Assolo e Collettivo si svolgono solo nelle prime tre Epoche, mentre le specialità di Coreografia in tutte e quattro.

Ogni gara sarà caratterizzata da una o più Epoche.

Ogni gara di Coreografia relativa alle prime tre Epoche (Storica) dovrà essere caratterizzata dalla coerenza storica e filologica, per quanto concerne costumi, scenografia e Gioco schermistico, e riferibili al contesto geografico e temporale definito nelle norme generali.

Ogni gara di Coreografia di Epoca Fantasia sarà invece caratterizzata dalla piena libertà creativa, con riferimenti anche diversi al contesto geografico e temporale succitato, ma con l'obbligo della predominanza del contesto geografico europeo negli elementi distintivi.

4. **Stili schermistici** - I Giochi schermistici per le specialità di Duello, Battaglia, Assolo e Collettivo devono essere progettati per i seguenti stili:

Epoca Medievale

  - a. Spada da una mano



- Spada da una mano e boccoliere
  - Spada da una mano e scudo imbracciato
  - b. Spada da due mani
    - Spada da due mani
- Epoca Moderna Rinascimentale
- c. Spada da filo
    - Spada e brocchiere
    - Spada e pugnale
    - Spada e cappa
    - Spada e targa
    - Spada e rotella
    - Spada sola
    - Due spade
  - d. Striscia/Spada Napoletana-Spagnola/Spadino Francese
    - Spada sola
    - Spada e pugnale
    - Spada e cappa
- Epoca Moderna Classica
- e. Spada
    - Spada da terreno
  - f. Sciabola
    - Sciabola da terreno.

I Giochi schermistici per le specialità di Coreografia di Duello e di Battaglia potranno essere progettati sia per gli stili descritti, sia per qualunque altro stile di scherma o combattimento all'arma bianca, ispirato a trattati storici.

5. **Partecipanti** - Alle gare di Duello, Battaglia, Collettivo e Coreografia di Duello e di Battaglia partecipano esclusivamente squadre, definite Compagnie, composte da due a otto componenti.

Nelle gare di Coreografia, le Compagnie devono essere formate da almeno due schermitori e da un massimo di un attore ogni due schermitori.

Ai fini del comma precedente è definito Schermitore l'atleta che, oltre ad eventualmente recitare, esegue il Gioco schermistico contenuto nella Coreografia e Attore l'atleta che svolge attività puramente recitativa o di comparsa; agli attori è permesso eventualmente prendere parte attiva al Gioco schermistico, senza impugnare armi.

Ogni compagnia dovrà avere un rappresentante designato tra uno dei suoi membri, detto Capitano.

6. **Elementi essenziali del Gioco e della Coreografia** - I Giochi Schermistici dovranno avere forma ~~dattilo~~scritta in duplice copia, seguendo lo schema a colonna, contenente:
- a. il titolo del Gioco;
  - b. il nome dell'autore;
  - c. i nomi degli schermitori che lo eseguiranno;
  - d. l'indicazione dell'arma e dello stile utilizzati;
  - e. la tipologia di assalto, in riferimento alle mani dominanti degli schermitori (destrimane(mancino) VS destrimane(mancino) o destrimane VS mancino) – questo elemento non è necessario per i Giochi di Assolo e Collettivo;

- f. la citazione del trattato/i di scherma cui il Gioco si ispira - più trattati di riferimento dovranno essere necessariamente coevi: si intende che, considerando il trattato più antico e quello più recente, tra le due date di pubblicazione non dovrà intercorrere un tempo superiore ai cento anni);
- g. durata di esecuzione;
- h. titolo e autore o esecutore della eventuale musica di sottofondo.

Per le Coreografie si aggiungono:

- i. titolo della Coreografia;
- j. nomi degli interpreti, sia schermatori che attori, e dei relativi personaggi;
- k. autore e testo della sceneggiatura in carattere Courier corpo 12, contenente lo svolgimento dell'azione, la descrizione dei luoghi in cui si svolge e il testo dei dialoghi;
- l. nome del curatore della scenografia;
- m. nome del curatore dei costumi;
- n. nome del regista.

7. **Abbigliamento** - L'abbigliamento dei tiratori, nelle specialità di Duello, Battaglia, Assolo e Collettivo sarà costituito esclusivamente da camicia bianca e calzamaglia nera.

L'abbigliamento dei tiratori nelle specialità di Coreografia di Duello e di Battaglia dovrà essere conforme alla sceneggiatura e al contesto della Coreografia.

I capi di abbigliamento dovranno essere confezionati in modo da evitare qualunque impaccio allo schermatore e non dovranno avere maniche eccessivamente larghe e lacci o cinture sciolti.

Le scarpe dovranno avere una suola in gomma o altro materiale antiscivolo ed essere esteticamente accettabili in relazione all'abbigliamento previsto.

I guanti sono obbligatori per entrambe le mani e dovranno essere in pelle o materiale dalle analoghe caratteristiche.

E' permesso l'uso degli occhiali da vista e di tutori ortopedici.

8. **Armi** - Le armi, sia offensive (spade e pugnali) che difensive (scudi e cappe), dovranno essere coerenti con l'epoca del trattato di riferimento del Gioco e gli atleti dovranno presentare, qualora richiesto dai Giudici, una prova documentale (foto di stampa, dipinto, scultura, estratto di trattato di oplitologia, ecc.) che attesti la suddetta coerenza.

Le armi offensive dovranno essere in buone condizioni di manutenzione, presentare la punta arrotondata ed essere prive di filo tagliente, oltre a non avere else o pomi acuminati e a non avere forme o meccanismi insidiosi (lama rompispada, daga a seste, ecc.).

Parimenti le armi difensive dovranno essere in buone condizioni di manutenzione e non dovranno presentare parti affilate o acuminati, né avere forme o meccanismi insidiosi (brocchieri armati, bordi rompispada, ecc.).

E' proibito l'uso di armi riprodotte non filologicamente; la lama, l'elsa e il pomo possono essere forgiati solo in acciaio armonico non inossidabile, mentre la struttura del manico dovrà essere costruita in legno, osso o cuoio e rivestita in pelle o filo metallico intrecciato; in ogni caso e solo per le parti non in acciaio, l'uso di materiali moderni è consentito se all'esame visivo dell'arma essa si presenti sufficientemente corrispondente ai canoni filologici di riferimento.

Nelle specialità di Duello, Battaglia, e Collettivo, le armi utilizzate dovranno essere della medesima tipologia e di analoghe dimensioni.

9. **Controllo preliminare** - Prima dell'inizio della competizione, all'ora stabilita dal programma, i tiratori dovranno presentarsi, in tenuta di gara, all'Ufficio di Controllo dell'Esercizio e dell'Equipaggiamento.

In tal sede saranno presentate la documentazione scritta relativa ai Giochi e alle Coreografie, da eseguire in gara e le eventuali prove documentali relative alla conformità di abbigliamento e armi.

Ogni partecipante potrà eseguire solo ed esclusivamente i giochi presentati ai sensi del precedente comma.

L'Ufficio di Controllo ratificherà gli esercizi e l'equipaggiamento e trasmetterà la documentazione agli organi giudicanti sul campo di gara.

Qualora i tiratori risultassero non in regola con l'equipaggiamento e i documenti, avranno tempo fino a un'ora prima dell'inizio della loro prima esecuzione per regolarizzarsi di fronte all'Ufficio.

Scaduto tale termine il partecipante, singolo o squadra, sarà squalificato.

A tale sanzione è previsto ricorso di fronte alla Direzione di Gara.

10. **Gioco Schermistico tecnico** - Nelle specialità di Duello, Battaglia, Assolo e Collettivo, il Gioco schermistico è espressione tecnica e stilistica di uno stile di combattimento, pertanto la sua esecuzione dovrà essere caratterizzata da assoluta serietà e rigore marziale.

Deve essere eseguito con competenza, e dimostrare una chiara comprensione da parte dei tiratori dell'ambito storico cui esso si ispira.

Deve essere realistico e dimostrare potenza, velocità ed efficacia tecnica, come anche grazia, ritmo ed equilibrio.

Non deve avere carattere teatrale, pertanto l'enfaticizzazione della gestualità facciale e corporea per esprimere sentimenti o stati psico-fisici deve essere evitata o resa in minima parte.

Nel valutare l'esecuzione di un Gioco i giudici dovranno tenere conto dei seguenti aspetti tecnici:

- a. Ricerca Tecnica (logicità della sequenza preordinata, sua resa precisa, resa dell'efficacia potenziale delle tecniche usate);
- b. Virtuosismo e Abilità (forma corretta dello stile che si sta dimostrando, nei termini di tempo, misura, velocità e portamento di ferro, esecuzione entro i termini di tempo stabiliti);
- c. Padronanza e Sicurezza (uso corretto e controllato della respirazione, corretta focalizzazione dell'attenzione e della concentrazione, equilibrio e correttezza nel portamento, nelle posizioni e nei movimenti, esercizio eseguito senza oltrepassare il perimetro del terreno);

11. **Gioco Schermistico tecnico e artistico** - Nelle specialità di Coreografia, il Gioco schermistico è espressione artistica di uno stile di combattimento, pertanto la sua esecuzione dovrà essere caratterizzata anche dalla libertà di espressione da parte degli interpreti, nei limiti consentiti dalla legge e dalle comuni regole di buon costume.

Nel valutare l'esecuzione di una Coreografia gli arbitri dovranno tenere conto, oltre che degli aspetti tecnici relativi al Gioco, anche dei seguenti aspetti artistici:

- d. Interpretazione (presenza scenica degli interpreti, espressività verbale e gestuale);
- e. Originalità del soggetto;
- f. Costumi e Scenografia;

12. **Durata degli esercizi** - Nelle specialità di Duello, Battaglia, Assolo e Collettivo, l'esercizio dovrà avere durata prevista non inferiore a 30" e non superiore a 180".

Nelle specialità di Coreografia, l'esercizio dovrà avere durata prevista non inferiore a 120" e non superiore a 480".

13. **Giuria** - Il giudizio della gara è demandato ad una Giuria composta in numero dispari da tre a nove Giudici, la maggioranza dei quali maestri di scherma o arbitri FIE e i restanti scelti tra esperti di teatro e cinema (produttori, registi, attori, sceneggiatori, scenografi, costumisti ecc.), e un Cronometrista, iscritto alla FICr o, in sua mancanza, un arbitro ordinario in tale funzione.

I Giudici non potranno assolutamente parlare durante lo svolgimento delle tornate di gara, né tra di loro, né con altri.

14. **Tornate** - Ogni gara è suddivisa in due frazioni dette tornate.

Ogni tornata sarà caratterizzata dall'esibizione di tutti i partecipanti, uno dopo l'altro.

L'ordine di esibizione per la prima tornata sarà ottenuto mediante sorteggio, da parte della Giuria, alla consegna della lista definitiva dei partecipanti, mentre per la seconda in ordine di punteggio ottenuto, dal più basso al più alto.

15. **Chiamata** - In risposta all'annuncio del nome, lo schermitore o la compagnia intera si presenterà sul terreno, schierandosi di fronte alla Giuria e all'annuncio dei nomi dei componenti ciascuno saluterà la Giuria.

Se dopo tre chiamate, separate ognuna da trenta secondi, i partecipanti non si saranno presentati, essi saranno squalificati; il ritardo nel presentarsi alla chiamata sarà sanzionato con 10 punti di penalità.

16. **Saluto** - La sequenza del saluto alla Giuria è libera, ma dev'essere eseguita in modo conveniente dal punto di vista storico e tradizionale e deve esprimere il rispetto e la cortesia nei confronti dei Giudici.

L'esecuzione del saluto sarà considerata dai giudici come elemento del Gioco e giudicata di conseguenza.

17. **Non conformità sul terreno** - Nel caso in cui un Giudice, rilevasse un abbigliamento o un'arma o qualunque altro elemento del Gioco non conforme, chiederà conferma all'Ufficio di controllo e qualora la non conformità fosse confermata, vi sarà un'interruzione di cinque minuti primi, calcolati dal Cronometrista, entro i quali la coppia dovrà provvedere, a pena di eliminazione dalla tornata.

La non conformità di abbigliamento o dell'arma, nell'istante subito precedente l'esecuzione dell'esercizio sarà sanzionato con 10 punti di penalità.

18. **Esecuzione dell'esercizio** - Dopo il saluto, sarà emesso un segnale sonoro e gli atleti si prepareranno in posizione.

L'esercizio dovrà iniziare entro 20 secondi dal segnale e il cronometro partirà all'avvio della musica o al primo movimento di uno degli atleti o alla prima battuta pronunciata da uno degli schermatori o attori.

Ai partecipanti è consentito affidarsi ad un proprio responsabile di fiducia per la gestione delle musiche.

Lo scadere del tempo previsto sarà avvertito da un segnale sonoro.

Una volta conclusasi l'esecuzione gli atleti torneranno in riga al centro del terreno, nella stessa posizione iniziale, saluteranno la Guria e usciranno dal terreno.

19. **Giudizio** - Terminata l'esecuzione dell'esercizio, il giudizio sarà espresso in centesimi, come media dei punti attribuiti da ciascun giudice ad ogni aspetto, tecnico e artistico, utilizzando i seguenti criteri:

a. Aspetti Tecnici: 55 punti (100 punti nelle specialità di Duello, Battaglia, Assolo e Collettivo).

Ricerca Tecnica: 25 punti (40 punti).

Virtuosismo e Abilità: 15 punti (30 punti).

Padronanza e Sicurezza: 15 punti (30 punti).

b. Aspetti Artistici: 45 punti.

Interpretazione: 15 punti.

Originalità del soggetto: 15 punti.

Costumi e Scenografia: 15 punti.

Il punteggio finale, valido per la proclamazione dei vincitori, sarà dato dalla somma dei voti complessivi ottenuti da ogni partecipante in entrambe le tornate.

Ogni Giudice dovrà scrivere, in ogni tornata e su un apposito biglietto, il proprio giudizio e consegnarlo ad un ufficiale della Direzione di Gara, che provvederà a conteggiare i voti, comprensivi delle penalità.

Al termine di ogni tornata l'ufficiale della Direzione di Gara compilerà il referto di gara, raccogliendo le firme dei membri della Giuria e dei capitani delle Compagnie, e lo trasmetterà tempestivamente alla Direzione di Gara.

20. **Interruzione dell'esercizio** – Gli atleti dovranno fermarsi ogniqualvolta un Giudice ordini "Alt!" e mantenere la posizione in cui si trovavano al momento dell'interruzione.

L'interruzione dell'esecuzione di un esercizio da parte di un Giudice dovrà avvenire tassativamente e obbligatoriamente nei seguenti casi, motivando immediatamente il suo intervento:

- a. rottura di un'arma;
- b. ferimento di uno dei tiratori o degli attori;
- c. un evidente stato di alterazione psichica o fisica, che possa causare perdita di controllo da parte degli schermitori;
- d. qualunque circostanza esterna all'esercizio e alla compagnia che lo esegue, che possa mettere in serio pericolo l'incolumità degli attori o dei tiratori o la loro concentrazione e capacità di controllo.

Quando l'interruzione avverrà per uno dei motivi descritti alle lettere a), b), c) la compagnia sarà eliminata dalla tornata; quando avverrà per i motivi alle lettere b) e c) dovrà inoltre essere certificata dal personale medico di gara la capacità del tiratore o dell'attore a continuare la competizione.

Nel caso descritto alla lettera d) l'esecuzione potrà essere ripreso dall'inizio, una volta eliminata la circostanza pericolosa.

21. **Ritardo nell'esecuzione dell'esercizio** - Superare la durata di tempo prevista dal Gioco o dalla Coreografia da tre a dieci secondi comporterà una penalità di 10 punti dal punteggio totale e ogni ulteriore ritardo sarà sanzionato di un punto al secondo.

Queste penalizzazioni vengono applicate in tutte le categorie, eccetto nei casi di problemi tecnici, che non dipendono dai partecipanti.

22. **Pareggio** - In caso di parità, il partecipante che non ha penalizzazioni vince.

Se persiste un pareggio, il partecipante con il punteggio per l'aspetto tecnico più alto vince.

Se persiste un pareggio, il partecipante con il punteggio per l'aspetto artistico più alto vince.

Se persiste un pareggio, allora la Giuria deciderà a maggioranza.









(soddisfatto)

Basta così, è sufficiente. Hai imparato bene, Cesare e da oggi potrai insegnare ad altri, perchè hai dimostrato con l'arma in pugno di ben conoscere l'arte della scherma.

Fiore stringe la mano a Cesare e i due si abbracciano.

Scenografia.....

Costumi.....

Musica –  
titolo.....autore.....esecutore.....

Regia.....

Tempo di esecuzione (in minuti secondi).....

Data.....

## Appendice C - Referto di gara

Luogo e data della gara.....

Ora di inizio della gara.....

Categoria Storica ( )..... Fantastica ( )

Specialità.....

Schermitore/Compagnia.....

Titolo del Gioco Schermistico.....

Titolo della Coreografia.....

N° d'ordine 1° tornata.....

N° d'ordine 2° tornata.....

Firma del Capitano.....

Punteggio

	Nome del Giudice	Punti 1° Tor.						Punti 2° Tor.						Firma del Giudice
		Ta	Tb	Tc	Aa	Ab	Ac	Ta	Tb	Tc	Aa	Ab	Ac	
Giudice														
Giudice														
Giudice														
Giudice														
Giudice														
Giudice														
Giudice														
Giudice														
Giudice														
Penalità	*****													***** *****
Totale	*****													***** *****

Penalità

Ritardo alla chiamata ( )

Non conformità sul terreno ( )

Ritardo (sec.....)

Note.....

Per ratifica, firma dei componenti la Direzione di Gara

.....  
 .....

## Appendice Cbis – Modulo di Giudizio

Tornata	Nome del Giudice	Punti						Firma del Giudice
		Ta	Tb	Tc	Aa	Ab	Ac	
1() 2()								

## **SCHERMA STORICA DA COMBATTIMENTO (StoriCombat)**

### Art. 24

1. La competizione di Scherma Storica da Combattimento (Scherma StoriCombat) è basata sul conteggio dei colpi subiti dai tiratori che, in combattimento, cercano di prevalere l'uno sull'altro, con l'obiettivo di colpire senza essere colpiti.

La Scherma StoriCombat deve essere praticata in ogni caso utilizzando adeguate protezioni e armi di sicurezza a norma della seguente normativa.

2. Le competizioni sono caratterizzate da quattro categorie di contesto temporale, definite Epoche

- e. Medievale (1200-1400)
- f. Moderna Rinascimentale (1500-1600)
- g. Moderna Classica (1700-1900)

3. Ogni Epoca è costituita da specialità, dette Stili, identificate dalle armi utilizzate e dai relativi stili schermistici.

## **SCHERMA STORICOMBAT MEDIEVALE**

### Art. 25

1. La scherma StoriCombat Medievale è costituita da ogni forma di combattimento contemplata dai trattati di riferimento, resa in forma agonistica e nel pieno rispetto di tutte le prescrizioni delle norme di sicurezza per la pratica della Scherma Storica a norme FIS-AIMS.

## **SCHERMA STORICOMBAT RINASCIMENTALE**

### Art. 26

1. La Scherma StoriCombat Rinascimentale comprende i seguenti Stili:

- a) Spada sola
- b) Spada & brocchiere
- c) Spada & rotella
- d) Spada & pugnale
- e) Spada & cappa

2. Il terreno di combattimento consiste in un'area pianeggiante di forma circolare, di 12 metri di diametro, oppure ottagonale, calcolata in base all'ottagono inscritto nel cerchio.

L'area potrà anche essere delimitata da corde o da uno steccato, di altezza non inferiore a 120 centimetri e non superiore a 150 dal terreno di gioco e fissata a dei pilieri posti in corrispondenza degli angoli dell'ottagono.

3. Il combattimento si svolge senza interruzione in riprese da due minuti primi, dette Assalti, intervallati da pause da un minuto ciascuna.

Obiettivo di ogni schermitore sarà di aggiudicarsi la vittoria del numero di Assalti previsto dal regolamento di gara.

Tutta la superficie corporea del tiratore è considerata bersaglio valido.

4. Il giudizio del combattimento è affidato a cinque arbitri, di cui uno, sorteggiato a caso, svolgerà la funzione di Giudice Mastro mentre i rimanenti quattro avranno il ruolo di Giudici di Linea: essi seguiranno l'incontro dall'esterno del terreno formando due coppie, che controlleranno un tiratore ciascuna, per giudicare e conteggiare le botte subite.

Dovrà inoltre essere presente un addetto al cronometro, preferibilmente iscritto alla FICr.

5. Il Giudice Mastro:

- a) dà il via e interrompe il combattimento;
- b) infligge le ammonizioni;
- c) controlla la conformità dei materiali e delle attrezzature dei tiratori.

6. I Giudici di Linea:

- a) contano i colpi ricevuti dal tiratore di loro competenza e segnalano il raggiungimento dei 15 colpi subiti;
- b) confermano le ammonizioni su richiesta del Giudice Mastro.

I Giudici di Linea devono comunque coordinare e coadiuvare l'attività del Giudice Mastro, segnalando tempestivamente l'eventuale uscita anche parziale di uno dei tiratori e interrompendo eccezionalmente il combattimento, qualora si accorgano di circostanze che possano mettere seriamente in pericolo l'incolumità dei tiratori.

7. Il cronometrista deve far partire il cronometro ad ogni comando "A Voi!" del Giudice Mastro e fermarlo ad ogni comando "Alt!".

Dovrà inoltre segnalare con apposito segnale sonoro lo scadere del tempo di ogni Assalto e il raggiunto limite dei 15 colpi conteggiati da entrambi i Giudici di Linea attribuiti a uno schermitore.

8. Ogni tiratore dovrà obbligatoriamente presentarsi sul terreno di combattimento correttamente abbigliato ed equipaggiato di almeno due spade e, se del caso, di due esemplari per arma ausiliaria.

Subito prima del saluto iniziale, il Giudice Mastro deve controllare la conformità delle attrezzature dei tiratori, in particolare le armi, le maschere, i corpetti protettivi e le conchiglie.

9. Prima dell'inizio del combattimento ciascuno dei due contendenti si presenterà a capo scoperto, armato, e saluterà i Giudici e il proprio avversario.

Dopo il saluto, i tiratori raggiungeranno i rispettivi angoli, calzeranno la maschera, quindi prenderanno posizione per iniziare l'assalto.

- a) La sequenza del saluto è libera, ma dev'essere eseguita in modo conveniente e deve esprimere il rispetto e la cortesia nei confronti dei Giudici.

La non corretta o approssimata esecuzione del saluto comporterà la sanzione di una ammonizione.

10. Dopo che i tiratori avranno preso posizione sulle linee di messa in guardia, segnate nella zona centrale del terreno a due metri di distanza l'una dall'altra, il Giudice Mastro darà il via all'assalto con il comando "Pronti? - A Voi!".

I tiratori dovranno fermarsi ogniqualvolta il Giudice Mastro ordini "Alt!" e mantenere la posizione in cui si trovavano al momento dell'interruzione.

11. Il Giudice Mastro è l'unico che può avviare o interrompere l'Assalto; ogni Giudice di Linea lo può e lo deve fare solo qualora si accorgesse di circostanze in grado di mettere seriamente in pericolo l'incolumità dei tiratori: nel caso in cui fosse il Giudice Mastro ad accorgersi di tali circostanze, ha anch'egli l'obbligo tassativo di interrompere l'Assalto.

12. I colpi di punta e di taglio sono botta valida in ogni parte del corpo se tirati con decisione e nettamente.

I colpi dovranno essere portati senza brutalità o violenza intenzionale.

I tagli agli arti e al busto valgono un punto, ai fini dell'attribuzione dell'Assalto.

I tagli e le punte alla testa valgono due punti.

Le punte agli arti valgono un punto.

Le punte al busto valgono tre punti.

La delimitazione delle aree corporee è la seguente:

- a) la testa, cioè maschera e gorgiera;
- b) il busto, delimitato dalla linea degli'inguini, dall'attaccatura degli omeri e dalla linea della gorgiera;
- c) gli arti superiori e inferiori.

13. I Giudici di Linea, dotati di una piccola bandiera, dovranno segnalare il raggiungimento del tetto massimo di punti conteggiati nel modo seguente: quando un Giudice di Linea raggiungerà i 15 punti conteggiati, dovrà alzare la bandiera in aria.

Appena il cronometrista vedrà sollevate le due bandiere del medesimo colore, dovrà subito bloccare il cronometro e azionare il segnale sonoro di fine Assalto, e il Giudice Mastro dovrà immediatamente dare l'"Alt!" e, verificati i punteggi, attribuire la vittoria al tiratore opposto a quello controllato dai Giudici di Linea con la bandiera alzata.

Allo scadere del tempo di ogni Assalto, mentre i tiratori riposeranno, ogni Giudice di Linea comunicherà il risultato dei colpi da lui conteggiati e si provvederà a ricavare le due medie matematiche tra i risultati componenti le coppie giudicanti, attribuite a ciascun tiratore: chi dei due tiratori avrà subito meno colpi, sarà dichiarato vincitore dell'Assalto dal Giudice Mastro.

In caso di parità alla fine di un Combattimento, sarà giocato un Assalto supplementare da un minuto, con priorità sorteggiata, per l'attribuzione della vittoria in caso di ulteriore parità.

14. Le percussioni sia di piede che di mano sono proibite.

Sono proibite testate, gomitate e ginocchiate

Sono proibiti i colpi tirati con la cocchia, i bracci di guardia e di parata, la guardia laterale o il pomolo, come anche quelli tirati con lo scudo.

Sono proibite le proiezioni a terra e le chiavi articolari di rottura e slogatura.

15. Le prese, da sole, non danno luogo a botta valida, ma dovranno essere seguite da un taglio o punta; il Giudice Mastro sarà obbligato ad interrompere l'Assalto, in caso di palese e continuata inferiorità.

Sono permesse le spinte di ogni genere che non si configurino come percussioni e che quindi consistano in un contatto morbido con il corpo dell'avversario e con l'applicazione della relativa pressione.

È proibito afferrare a pugno chiuso con la mano non armata la lama dell'avversario o avvolgerla con il braccio, ma è invece permesso defletterla o spingerla via, toccandola solo in corrispondenza del piatto.

È proibito afferrare la maschera dell'avversario in ogni sua parte.

16. È proibito lanciare ogni tipo di arma, sia difensiva che offensiva, salvo il lancio della cappa, che è consentito.

Qualora la cappa lanciata cadesse a terra senza imbrigliare il tiratore avversario, il Giudice Mastro darà l'"Alt!" alla fine dell'azione e rimetterà in guardia i tiratori, ma quello che ha effettuato il lancio dovrà continuare l'Assalto privo di cappa.

Qualora la cappa lanciata avvolgesse la testa del tiratore avversario, sarà concesso attaccarlo, ma il Giudice Mastro sarà obbligato ad interrompere l'Assalto, in caso di palese e continuata inferiorità.

17. In caso di disarmo, il Giudice Mastro non dovrà dare l'"Alt!", ma attendere:

- a) il colpo tirato dal disarmante a qualunque parte del corpo, e comunque dare l'"Alt!" subito dopo;
- b) la concessione palese del disarmante all'avversario di recuperare l'arma, nel qual caso al disarmante sarà cancellata un'ammonizione eventualmente già ricevuta.

18. Qualora un tiratore commettesse un fallo sanzionabile, il Giudice Mastro arresterà il combattimento e, rivoltosi al tiratore falloso, annuncerà, a seconda della gravità dell'infrazione, l'ammonizione singola, doppia o tripla.

Nel caso in cui fossero inflitte ad un tiratore tre ammonizioni, per uno o per somma di infrazioni, si avrà automaticamente la sconfitta del tiratore stesso.

19. L'uscita dal terreno, che potrà avvenire con il semplice superamento del perimetro del terreno, con la caduta o con lo scavalco della barriera, con almeno un piede intero o metà del corpo, sarà sanzionata con una doppia ammonizione.

Nel caso di uscita doppia simultanea entrambi i tiratori saranno sanzionati.

20. Durante il combattimento, ogni tiratore ha facoltà di chiedere l'"Alt!", sciogliendo misura e alzando la mano per dichiararsi sconfitto nell'Assalto.

Il Giudice Mastro potrà allora terminare al singolo Assalto rimandando agli angoli gli schermitori.

I tiratori hanno facoltà di comunicare il loro ritiro dal combattimento solo durante gli intervalli.

In ogni momento in cui un tiratore si trovasse in difficoltà oggettive tali da necessitare l'interruzione del combattimento, potrà chiedere l'"Alt!" con le stesse modalità di cui ai



precedenti commi; qualora l'interruzione risultasse pretestuosa il tiratore sarà sanzionato con un'ammonizione.

21. Al termine degli Assalti, il GM annuncerà la fine del combattimento; allora i tiratori si toglieranno la maschera, quindi, armati, riprenderanno posto nelle posizioni iniziali e ripeteranno il saluto; il GM indicherà il vincitore e i due si stringeranno la mano destra.

I tiratori dovranno sempre mantenere un contegno dignitoso e cavalleresco, fino all'uscita dal terreno.

L'inosservanza del rituale da parte di uno o di entrambi i tiratori comporterà la sanzione di un'ammonizione e quindi l'eventuale modifica dell'esito finale dell'incontro.

22. E' punito con un'ammonizione:

- a) il tiratore che non esegue convenientemente il saluto;
- b) il tiratore che si toglie la maschera, anche solo sollevandola, durante il combattimento senza l'autorizzazione del Giudice Mastro;
- c) il tiratore che colpisce l'avversario palesemente dopo l'"Alt!";
- d) il tiratore che si sottrae al combattimento e che dimostra scarsa combattività, assumendo un atteggiamento eccessivamente difensivo;
- e) il tiratore con attrezzature incomplete o non conformi, alle quali dovrà provvedere entro cinque minuti primi;
- f) il tiratore che raddrizza la lama sul terreno;
- g) il tiratore che, durante l'Assalto, esce dal terreno, prima dell'"A Voi!" o dopo l'"Alt!", senza autorizzazione del GM;
- h) il tiratore che chiedesse l'"Alt!" senza giustificato motivo.

E' punito con due ammonizioni:

- a) il tiratore che protesta maleducatamente o arrogantemente contro le decisioni arbitrali;
- b) il tiratore che tira un colpo proibito;
- c) il tiratore che esce dal terreno durante l'Assalto, dopo l'"A Voi!" e prima dell'"Alt!";
- d) il tiratore con attrezzature non conformi, che non si sia riattrezzato in tempo;
- e) il tiratore che simula un infortunio in seguito ad un colpo proibito dell'avversario.

E' punito con tre ammonizioni, salvo che ciò comporti maggiori provvedimenti disciplinari:

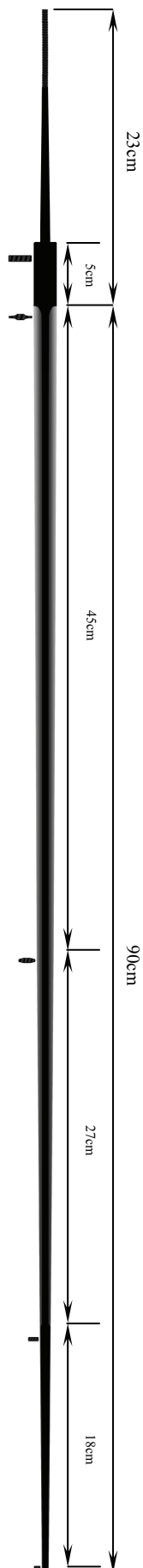
- a) il tiratore che protesta inveendo e insultando, o contro gli arbitri o contro l'avversario;
- b) il tiratore che tira un colpo proibito, tale da impedire all'avversario la prosecuzione del combattimento;
- c) il tiratore che causa o partecipa ad una rissa sul terreno, a meno di essere intervenuto per pacificare lo scontro;
- d) il tiratore che ha illecitamente modificato le attrezzature o contraffatto i marchi di omologazione;
- e) il tiratore che ha combinato l'esito dell'incontro;

23. I materiali utilizzati nella StoriCombat sono di due categorie: con obbligo di marchio e senza obbligo di marchio.

I materiali con obbligo di marchio dovranno essere corredati del marchio FIE o dal punzone di un produttore certificato dai laboratori tecnici della Federazione Italiana Scherma.

24. La spada utilizzata nella StoriCombat presenta le seguenti caratteristiche tecniche:

a) lama in acciaio armonico temprato, con obbligo di marchio, dalle caratteristiche specificate nel seguente schema:



Estremità arriciata con diametro di 5/6 mm  
 Flessibilità generale: freccia da 4 a 6cm, con bloccaggio della lama a un terzo dall'uscita della guardia e peso di 200g sospeso a 3cm dall'estremità

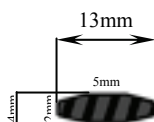
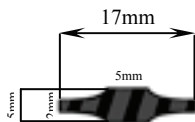
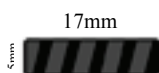


Tallone/5cm (ricasso)

50cm/77cm

5cm/50cm

77cm/90cm



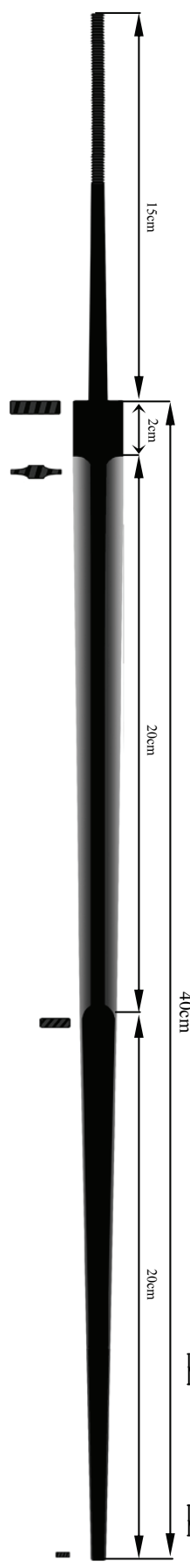
La lama dev'essere in acciaio armonico di composizione chimica e trattamento termico previsto dalle tabelle FIE per gli acciai non maraging e deve resistere alla medesima prova di flessione ripetuta effettuata per le lame da fioretto a norme FIE, superando il numero minimo di 7000 cicli.

- b) coccia di sciabola modello Pecoraro, in lamiera da 15/10 di mm, di diametro di 12 centimetri con foro centrale, sagomato per l'inserimento del ricasso;
- c) elsa ricavata da un tondino da 8mm, con bracci di guardia e parata smussati che fuoriescano dalla coccia di non più di 3 mm per parte;
- d) guardia laterale in tondino da 8mm il cui arco non superi la lunghezza del braccio di guardia, saldata nella parte interna della coccia.

25. Il peso complessivo dell'arma dev'essere non inferiore a 900 e non superiore a 1000 grammi; la lunghezza della lama dal tallone (uscita dalla coccia) all'estremità dev'essere non superiore a 90 centimetri.

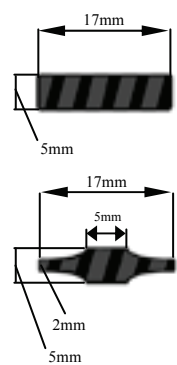
26. Il pugnale utilizzato nella Scherma da Combattimento presenta le seguenti caratteristiche tecniche:

- a) lama con obbligo di marchio dalle caratteristiche specificate nel seguente schema:



Estremità arriciata con diametro di 5/6 mm  
 Flessibilità generale: freccia da 2 a 3cm, con bloccaggio della lama a un terzo dall'uscita della guardia e peso di 200g sospeso a 3cm dall'estremità

5/6mm



La lama dovrà essere realizzata con i medesimi materiali e principi costruttivi utilizzati per la lama di spada.

- b) guardia triangolare a vela in lamiera da 15/10 di mm, larga non più di 13 centimetri con foro centrale e con l'estremità unita al manico;
- c) elsa ricavata da un tondino da 8mm con vette che non fuoriescano dalla guardia.

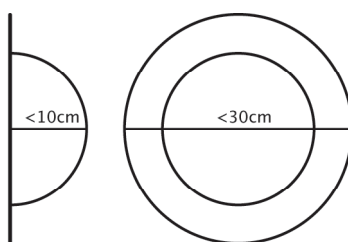
27. Il peso complessivo dell'arma dev'essere non inferiore a 300 e non superiore a 600 grammi; la lunghezza della lama dal tallone all'estremità dev'essere non superiore a 40 centimetri.

28. Il brocchiere sarà realizzato in lamiera d'acciaio di spessore 15/10 di mm e avrà un diametro non superiore a 30 centimetri; il peso complessivo dell'arma dev'essere non inferiore a 300 e non superiore a 600 grammi.

La cupola del brocchiere, a forma di semisfera, dovrà avere un'estrusione inferiore a 10 centimetri.

I bordi del brocchiere dovranno essere piegati e ribattuti verso l'interno.

Il brocchiere non dovrà presentare nessuno spigolo o bordo tagliente e nessuna parte appuntita o acuminata, o ancora parti in rilievo tali da bloccare la lama.

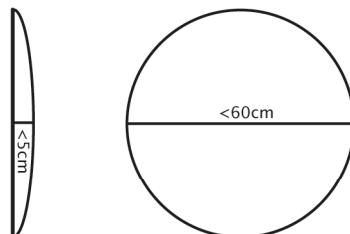


29. La rotella sarà realizzata in lamiera d'acciaio di spessore 15/10 di mm e avrà un diametro non superiore a 60 centimetri; il peso complessivo dell'arma dev'essere non inferiore a 1500 e non superiore a 3000 grammi.

La convessità della rotella, dovrà essere inferiore a 5 centimetri.

I bordi della rotella dovranno essere piegati e ribattuti verso l'interno.

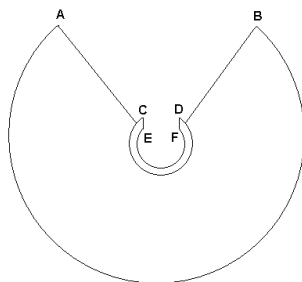
La rotella non dovrà presentare nessuno spigolo o bordo tagliente e nessuna parte appuntita o acuminata, o ancora parti in rilievo tali da bloccare la lama.



30. La cappa dovrà essere di colore chiaro, confezionata in tessuto antitaglio e il suo peso sarà compreso tra 1000 e 2000 grammi.

La cappa dev'essere a ruota intera e lunga al massimo 100 cm, misurati dalla cucitura del colletto alla circonferenza della ruota.

Il colletto dovrà essere largo al massimo 10 cm.



$$AE = BF \leq \text{cm } 100$$

$$CE = DF \leq \text{cm } 10$$

31. La maschera protettiva per testa e collo è la medesima utilizzata nelle competizioni internazionali a norme FIE e deve presentarne il relativo marchio di omologazione; non è consentito l'uso della maschera con visiera trasparente.

La maschera dovrà essere corredata da una protezione posteriore in pelle imbottita o materiale analogo, che copra la nuca e il collo di almeno dieci centimetri oltre la linea del colletto della giubba.

La maschera potrà essere decorata a piacimento, a patto di non modificarne l'integrità strutturale e la conseguente omologazione.

32. La giubba deve avere le stesse caratteristiche delle giubbe a norme FIE e presentarne il relativo marchio, oltre ad essere imbottita con almeno 6 strati di cotone o idossata sopra un corpetto protettivo dalle analoghe o superiori caratteristiche di assorbimento degli urti.

Dovrà avere rinforzi alle parti frontali e laterali del busto, dalle clavicole all'addome.

La giubba può essere di qualunque colore; sulla giubba dev'essere riportato lo stemma o il fregio scelto dal tiratore e che lo identifica.

Lo stemma non deve presentare elementi volgari, riferimenti offensivi o incitanti all'odio politico, razziale o religioso.

33. I guanti dovranno essere in pelle o altro materiale dalle analoghe caratteristiche, rinforzato sul dorso della mano, sul polso e sul manicotto e dovranno coprire l'avambraccio fino al gomito.

Ogni tiratore dovrà indossare i guanti su entrambe le mani.

34. I pantaloni dovranno essere confezionati in tessuto a norme FIE, essere ben aderenti alle gambe e coprirle fino alla caviglia, oltre ad essere imbottiti con almeno 6 strati di cotone o idossata sopra una calza protettiva dalle analoghe caratteristiche di assorbimento degli urti.

Dovranno essere rinforzati nelle zone laterali delle gambe e frontalmente nella zona del ginocchio e della tibia.

35. Le scarpe dovranno obbligatoriamente avere la suola in gomma o in altro materiale dalle analoghe caratteristiche.

36. Ai tiratori è consentito l'uso di schinieri per le gambe e di ogni altro tipo di protezione personale a patto che questa non risulti potenzialmente pericolosa nell'utilizzo delle armi.

È comunque obbligatorio per tutti i tiratori l'uso della conchiglia paragenitali e per le tiratrici femmine il corpetto paraseno.

## **SCHERMA STORICOMBAT CLASSICA**

### Art. 27

1. La scherma StoriCombat Classica è costituita dalla forma agonistica di combattimento alle tre armi contemporanee (Fioretto, Spada e Sciabola), contemplata dai trattati di riferimento dalla seconda metà del XIX al momento subito precedente all'adozione dell'apparecchio elettrico di segnalazione delle stoccate, nel pieno rispetto di tutte le prescrizioni del regolamento di sicurezza per la pratica della Scherma Storica a norme FIS-AIMS.