Disposizioni per le gare di Scherma Storica [1]

I. SCHEMA DI GARA[2]

Il campionato federale è costituito da due (o più) tappe di qualificazione e da una tappa conclusiva alla quale accedono i 4 finalisti di ogni competizione.

Agli atleti qualificati alla finale di campionato viene inviata convocazione ufficiale con richiesta di conferma entro i termini definiti nella suddetta lettera. In caso di rinuncia o di numero di atleti qualificati inferiore al previsto (ad esempio in caso di tiratori qualificati in più gare) si procede al ripescaggio tra gli atleti sulla base del posizionamento sul ranking, ma solamente per atleti che abbiano partecipato almeno ad una gara di qualificazione per l'anno in corso. In caso di rinuncia successiva alla scadenza fissata o di assenza il giorno della gara si procederà come da disposizioni per l'attività agonistica federale.

Ogni competizione prevede una serie di fasi a girone, volta a selezionare i migliori tiratori, fino ad arrivare ai 4 atleti finalisti, che anch'essi si affrontano in un girone finale.

Tutti i partecipanti alla competizione devono presentarsi entro l'inizio della manifestazione. L'assenza, non giustificata e autorizzata dalla direzione di gara, all'inizio della competizione comporta l'esclusione del partecipante dalla competizione e si procederà come da disposizioni per l'attività agonistica federale.

I partecipanti devono essere regolarmente iscritti alla F.I.S. e presentare il certificato medico agonistico in corso di validità.

I gironi della prima fase devono essere formati preferibilmente da 4 atleti ciascuno, laddove necessario per il numero dei partecipanti possono essere da 3 o 5 partecipanti.

La composizione dei gironi della prima fase va fatta secondo due criteri:

- distribuzione dei tiratori per posizionamento sul ranking creato sulla base dello storico delle gare federali, con l'obiettivo di distribuire su tutti i gironi in maniera omogenea i partecipanti. Per atleti non ancora collocati sul ranking si sorteggia la posizione;
- distribuzione dei tiratori appartenenti alla stessa sala, o a sale federate tra loro in scuole, con l'obiettivo di evitare, se possibile, gli incontri tra di essi.

I gironi della prima fase vengono comunicati entro la mattina della prima giornata di gare. Ogni girone viene assegnato ad uno di due (o più per esigenze organizzative) **turni**.

I punteggi di tutti gli incontri svolti in ogni fase a gironi contribuiscono alla realizzazione di una **classifica di qualificazione**. La classifica viene costruita secondo i seguenti criteri progressivi:

1. Maggior numero di assalti vinti
2. Maggior punteggio complessivo
3. Minor numero di colpi doppi
4. Minor numero di assalti persi (cioè azioni subite, compresi gli assalti persi per colpo doppio)

5. Minor numero di punti subiti[3]

In caso di posizionamento uguale tra due o più atleti, in seguito alla costruzione della classifica di cui sopra, si procede a segnare identico numero di posizionamento e ad adottare l'ordine di ranking per l'inserimento sulla classifica. Solo in caso di posizionamento dei due parimerito alla posizione determinante per il passaggio alla fase successiva si svolge un incontro di spareggio tra i due tiratori.

Nel caso in cui il numero di partecipanti di uno o più gironi sia **difforme** rispetto alla totalità dei gironi, per assenza di uno o più tiratori o per esigenze dettate dal numero dei partecipanti, si procede al peso proporzionale dei punteggi conseguiti dai tiratori all'interno del girone per poterli equiparare a quelli degli altri atleti in gara.

Ad ogni fase di gironi successiva alla prima accedono i migliori tiratori secondo la classifica di qualificazione, con l'obiettivo di dimezzare il numero di partecipanti o alla potenza di due o al multiplo di quattro più vicini, secondo le esigenze organizzative.

La composizione dei gironi avviene distribuendo i tiratori secondo la classifica di qualificazione assegnando i tiratori ad ogni girone invertendo l'ordine di classifica per ogni multiplo del numero di gironi (esempio: 8 tiratori si affrontano in due gironi con composizione da classifica 1-4-5-8 e 2-3-6-7; 16 tiratori si affrontano in 4 gironi così composti: 1-8-9-16; 2-7-10-15; 3-6-11-14; 4-5-12-13)

Si prosegue con questo criterio fino alla selezione dei 4 tiratori finalisti.

Tutti e quattro i finalisti classificati vanno a podio ottenendo rispettivamente medaglia d'oro per il primo classificato, d'argento per il secondo e i due bronzi a parimerito.

In caso di sconfitta per doppi nel girone finale si procede come nella fase a gironi iniziale, considerando l'incontro come doppia sconfitta. Tuttavia, per accedere al podio è necessario aver terminato almeno un incontro senza sconfitta per doppi colpi: se questo comporta l'esclusione di uno o più tiratori il podio verrà completato con gli atleti sulla base della classifica del turno precedente (secondo l'ordine di classifica dei quattro tiratori non selezionati per il girone finale).

In caso di infortunio nel corso del combattimento che impedisca il proseguimento dell'incontro l'atleta ha facoltà di ritirarsi: vengono mantenuti validi gli assalti già disputati e vengono considerati persi gli assalti ancora da disputare (con applicazione del punteggio minore).

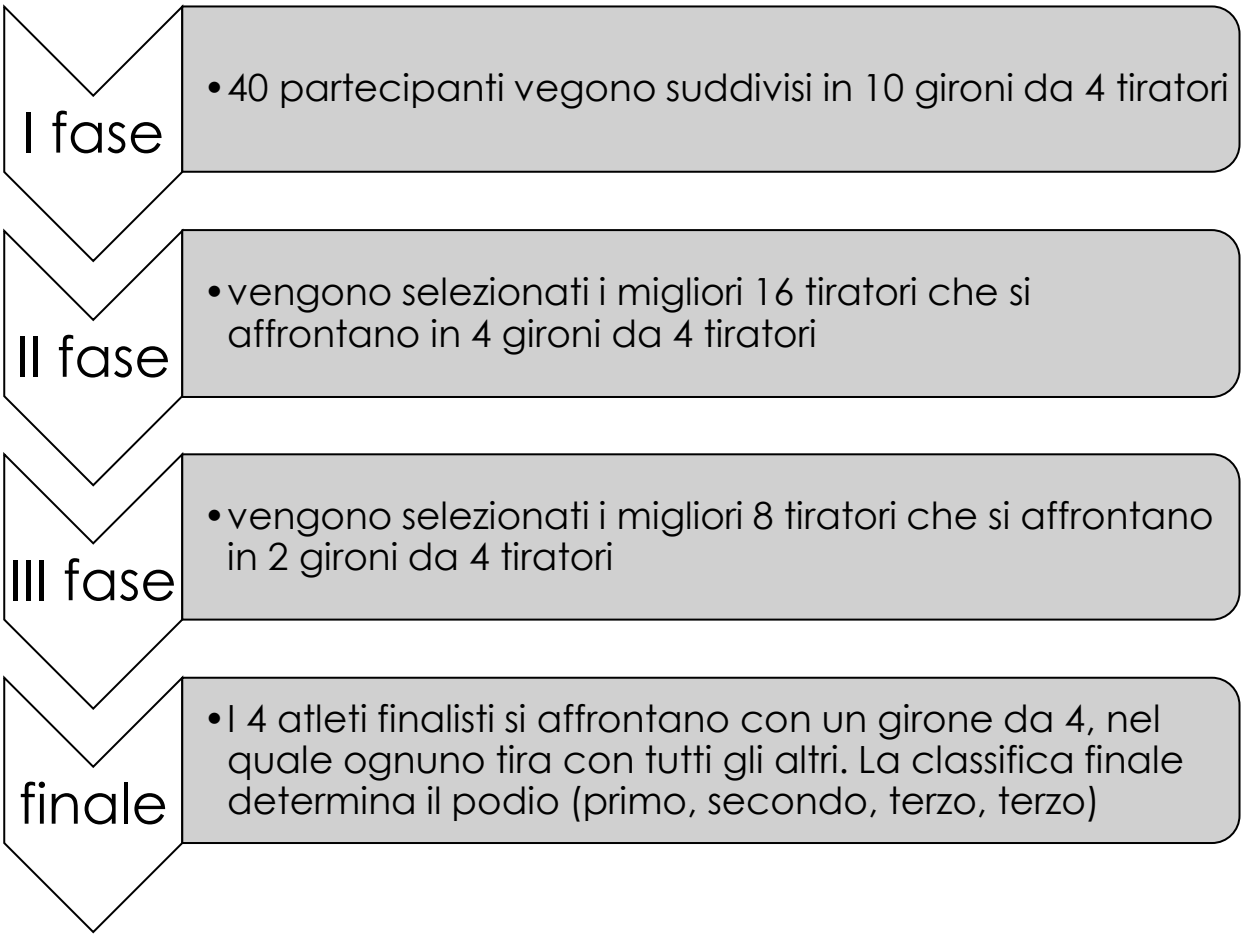


Figura 1: Esempio di schema di gara

II. TERRENO DI GARA

Il terreno di gara è formato da un'area quadrata o circolare non inferiori a 7 metri per lato o diametro, con cornice di almeno 1 m. per il posizionamento dei giudici intorno all'area, destinata al combattimento. I bordi dell'area di combattimento devono essere chiaramente visibili e segnalati. Il terreno di gara deve presentare una superficie piana ed orizzontale, priva di asperità e non scivolosa. Non può avvantaggiare né svantaggiare l'uno o l'altro dei due tiratori, soprattutto per quanto riguarda l'illuminazione.

Possono accedere al campo di gara solo i tiratori che abbiano preventivamente fatto validare il proprio equipaggiamento (vedi Sezione VII. Equipaggiamenti). All'interno del campo di gara devono trovarsi solamente le attrezzature controllate ed eventualmente "contrassegnate"; non è consentito nessun'altro materiale non autorizzato.

Non è prevista sul terreno di gara la presenza del secondo.[4]

Il combattimento può iniziare solamente quando l'area di combattimento risulti totalmente libera e va interrotto immediatamente dall'Arbitro centrale qualora si ravvedano elementi di pericolosità per la sicurezza degli atleti o di chiunque altro (ad esempio per ingresso accidentale nell'area o per compromissione della sicurezza del terreno).

A seconda delle esigenze organizzative è possibile istituire nel luogo della competizione una o più aree di combattimento all'interno del campo di gara. Attorno ad ogni area di combattimento va predisposto uno spazio di sicurezza di sufficiente estensione, che possa anche permettere agli arbitri di collocarsi ed eventualmente muoversi senza impedimenti. Fanno parte del campo di gara le aree di combattimento, le circostanti aree di sicurezza destinate agli arbitri e ai tavoli di gara e lo spazio di servizio per lo spostamento degli atleti e del personale di servizio. Non fa parte del campo di gara la zona destinata al pubblico.

Sul campo di gara deve essere presente almeno un equipaggiamento di primo soccorso ed un medico di servizio, la cui presenza è necessaria per avviare e proseguire la competizione. Consigliata la presenza dell'ambulanza.

Durante lo svolgimento della competizione possono essere presenti sul campo di gara solamente atleti coinvolti nella competizione e personale di servizio (arbitri, personale medico, etc.). Tutti coloro che non sono coinvolti nello svolgimento della competizione devono occupare lo spazio destinato al pubblico, opportunamente segnalato e delimitato.

III. DURATA INCONTRO[5]

Ogni **incontro** è composto da 5 (cinque) assalti nelle competizioni di qualificazione e da 7 (sette) assalti nella competizione conclusiva.

Per **assalto** si intende il lasso di tempo dedicato al combattimento, compreso tra il segnale di partenza dell'arbitro "A voi!" ed il segnale di interruzione dell'assalto "Alt!". È consentito ai tiratori combattere esclusivamente in tale intervallo e sanzionato il non rispetto di tali segnali (vedi sezione V. Sanzioni e Penalità).

L'assalto si può concludere:

- con la vittoria dell'assalto da parte di uno dei due tiratori per azione/colpo valido (vedi sezione IV. Punteggio e Azioni) e il conferimento del punteggio corrispondente;
- con la sconfitta di entrambi i tiratori, ed un punteggio di 0 (zero) per entrambi, in caso di *colpo doppio* (vedi sezione IV. Punteggio e Azioni);
- con l'annullamento dell'assalto e la sua ripetizione, per azioni confuse e non ricostruibili o non qualitativamente sufficienti all'attribuzione di un punteggio.

Conclusione dell'incontro

Raggiunto il limite dei 5 o 7 assalti, l'incontro viene dichiarato concluso.

In caso di conclusione dell'incontro dovuta al raggiungimento del limite di azioni non valide per *colpo doppio* (vedi sezione IV. Punteggio e Azioni) entrambi i tiratori sono dichiarati sconfitti con punteggio di 0 assalti vinti e 5 (nelle tappe di qualificazione) o 7 (nella tappa conclusiva) assalti subiti per entrambi, annullando ogni punto precedentemente ottenuto.

È previsto un **tempo massimo** per lo svolgimento dei singoli incontri di 14 minuti nelle tappe conclusive e 10 minuti nelle tappe di qualificazione, questo per consentire un regolare svolgimento della competizione. I dieci/quattordici minuti sono da considerare quelli effettivi di combattimento. Nel caso di superamento di tale limite l'incontro verrà interrotto e considerato valido il numero di assalti conclusi in quel tempo. È compito degli assistenti al tavolo segnalare ai tiratori ed agli arbitri l'avvenuto trascorrere dei primi due terzi del tempo a disposizione. Il segnale di "*Alt!*" sarà comunque dato dall'arbitro centrale e sarà l'unico segnale che interrompe l'assalto e l'incontro.

IV. PUNTEGGIO E AZIONI[6]

Colpo valido

Scopo del combattimento all'interno di ogni assalto è il conseguimento di una azione schermistica valida, il cui successo è determinato dall'applicazione del principio del "colpire senza essere colpiti".

È quindi considerato valido un colpo valutato come qualitativamente efficace da parte della squadra arbitrale, nell'esecuzione del quale il tiratore rimane illeso nel tempo schermistico precedente, contemporaneo e immediatamente successivo[7].

Il tiratore che esegue un colpo valido, vince l'assalto e consegue dei punti corrispondenti all'azione eseguita secondo lo schema qui riportato, specifico per ogni disciplina di gara.

Punteggi per la disciplina di <u>Spada a due mani</u>

Punta e taglio alla testa	2 punti	
Punta e taglio al corpo	2 punti	
Punta e taglio agli arti (braccia e gambe)	1 punto	
Disarmo o dominio di lotta/immobilizzazione con supremazia	2 punti	*
Colpo di pomo alla testa	1 punto	*
Taglio o punta eseguite con una sola mano sulla spada	1 punto	*
Colpo di piatto alla testa	1 punto	*

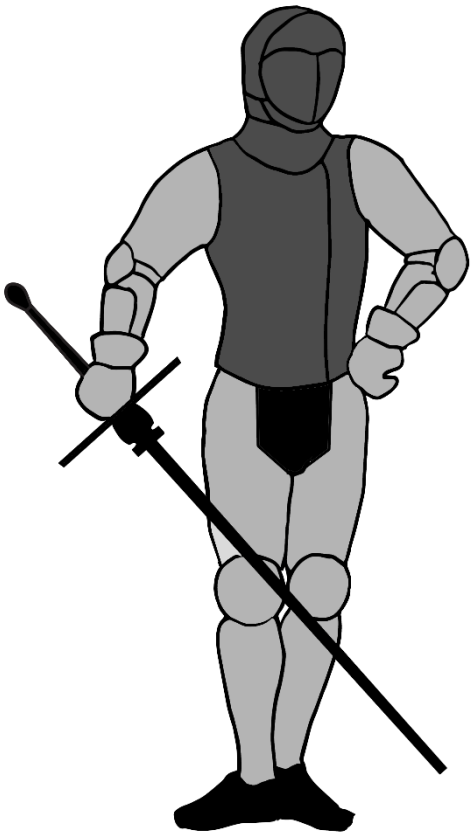


Figura 2: schema locazioni punteggi spada a due mani

Punteggi per la disciplina di <u>Spada a una mano e brocchiere</u>

Punta e taglio alla testa	2 punti	
Punta al corpo	2 punti	
Taglio al corpo	1 punto	
Punta e taglio agli arti (braccia e gambe)	1 punto	
Disarmo o dominio di lotta/immobilizzazione con supremazia	2 punti	*
Colpo di pomo alla testa	1 punto	*
Colpo di piatto alla testa	1 punto	*
Colpo di coppola del brocchiere alla testa	1 punto	*

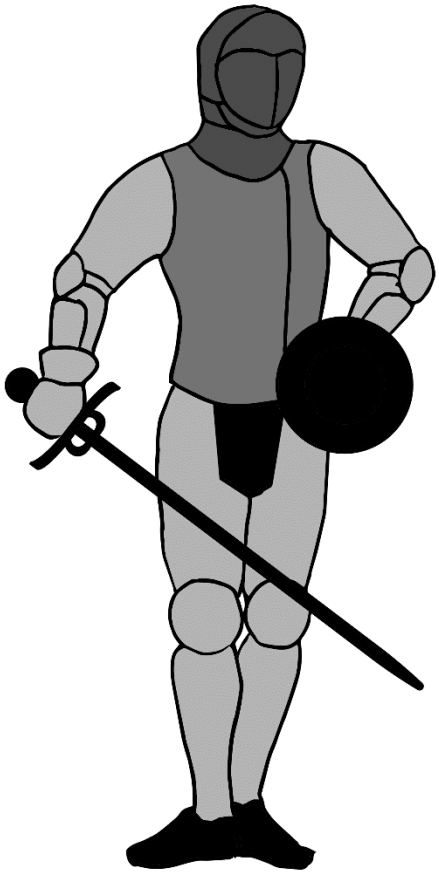
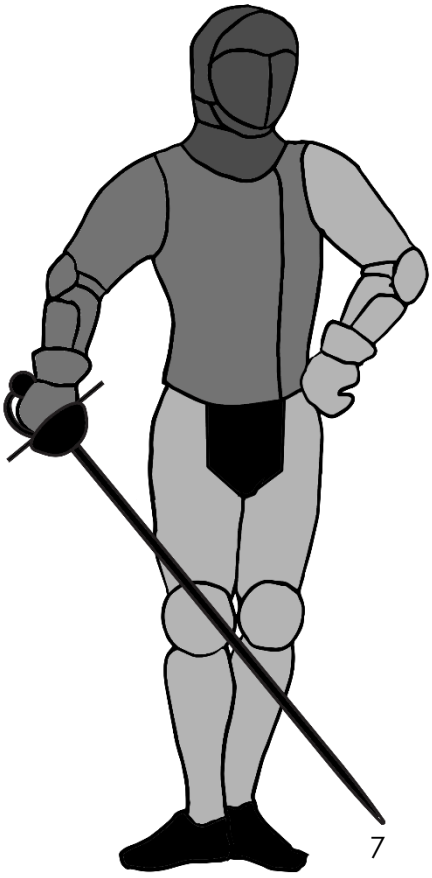


Figura 3: schema locazioni punteggi spada e brocchiere

Punteggi per la disciplina di <u>Striscia</u>

Punta e taglio alla testa	2 punti	
Punta al corpo	2 punti	
Taglio al corpo	1 punto	
Punta e taglio agli arti (braccio disarmato e gambe)	1 punto	
Disarmo o dominio di lotta/immobilizzazione con supremazia	2 punti	*
Colpo di pomo alla testa	1 punto	*
Punta al braccio armato	2 punti	



La sottrazione di bersaglio, sostituendo il braccio o la mano alla testa è considerato come colpo da due punti e non di uno.

Punte e tagli devono essere eseguite con la necessaria dinamica e con caratteristiche di costruzione ed esecuzione intenzionale. Non sono quindi colpi validi tocchi accidentali con la lama o colpi di intensità assolutamente irrilevante.

Il solo contatto della lama sul corpo avversario non costituisce colpo valido.

I colpi di punta sono considerati validi se tirati nettamente ed intenzionalmente e quando raggiungano nettamente il bersaglio.

I colpi di taglio sono validi se portati nettamente e intenzionalmente, con nodo di polso, gomito o spalla e nel rispetto della dinamica di taglio, quindi se colpiscono con il medio-debole della lama o se accompagnati dalla dovuta azione di "*segato*".

Le azioni di disarmo o di dominio devono essere fatte con la dovuta attenzione alla sicurezza nei confronti dell'avversario evitando azioni rischiose o eccessive. L'azione deve inoltre essere eseguita con la necessaria chiarezza ai fini del riconoscimento del punteggio. In caso di azione confusa o di elementi di pericolosità è discrezione dell'Arbitro centrale di fermare e annullare l'azione. La lotta a terra, le proiezioni, i calci, i pugni, le gomitate e gli sgambetti non sono azioni valide, ma sanzionabili.

I colpi di pomo devono essere portati con controllo della forza.

I colpi di piatto, intenzionali e ben portati, sono validi solo se portati sulla testa.

Nella spada a due mani, i colpi di taglio o punta portati con una sola mano sulla spada, sia essa la destra o la sinistra, devono essere considerati realistici e ben portati ai fini dell'attribuzione del punteggio. Non vengono considerati tali i colpi portati con la *presa di spada in arme*, caso in cui la mano non sul manico è portata sulla lama, questi valgono a tutti gli effetti come colpi portati a due mani.

Nella spada e brocchiere i colpi di brocchiere alla testa sono concessi solamente con la coppola e con controllo della forza.

Colpo non valido - Azione simultanea - Colpo doppio

Se nel corso dell'azione, entrambi i tiratori si colpiscono, in maniera qualitativamente efficace[8], l'assalto viene concluso con la sconfitta di entrambi e l'attribuzione di 0 (zero) punti ad entrambi i tiratori. L'assalto così svolto viene considerato valido ai fini del conteggio del numero di assalti totali dell'incontro e risulta come assalto perso/subito per entrambi. Non sono considerati doppi azioni nelle quali nonostante ci sia un tocco da parte di entrambi i tiratori, uno dei due viene considerato un colpo non efficace.

Viene considerato colpo doppio anche il colpo che sia concluso nel tempo immediatamente successivo a quello del primo colpo, solitamente indicato con il termine di *dopo-colpo*[9], che viene considerato nelle presenti disposizioni alla stregua del colpo doppio. Non sono invece considerati validi colpi successivi al segnale di "Alt" dell'arbitro centrale, o che nascano da un'azione che si frammenta, perdendo il requisito di continuità che la classifica come colpo doppio.

Qualora gli arbitri riscontrino la presenza di colpi doppi come responsabilità grave, evidente ed esclusiva di uno dei due tiratori, provvederanno all'annullamento del doppio e

all'impiego dello strumento della scherma non conservativa (vedi sezione V. Sanzioni e Penalità).

In caso di ripetizione di un'azione di colpo doppio, con responsabilità di entrambi gli atleti, al raggiungimento della terza[10] azione di colpo doppio l'incontro viene concluso con la sconfitta per entrambi.

Azioni proibite

Sono azioni proibite per ragioni di sicurezza e sanzionabili come nel capitolo che segue:

- percussioni portate con il piede;
- testate, gomitate e ginocchiate;
- pugni, colpi a mano aperta, lotta a terra e proiezioni;
- colpi tirati con l'elsa ed altri fornimenti difensivi;
- le chiavi articolari;
- lanciare intenzionalmente l'arma;
- impugnare l'arma dalla lama per colpire con l'elsa;
- tirare intenzionalmente a genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille, piede;
- afferrare la maschera dell'avversario;
- col brocchiere, colpire con la *penna* (il bordo) dello scudo;
- girarsi, chinarsi o inginocchiarsi intenzionalmente esponendo i bersagli proibiti, per inibire l'azione o la reazione avversaria.

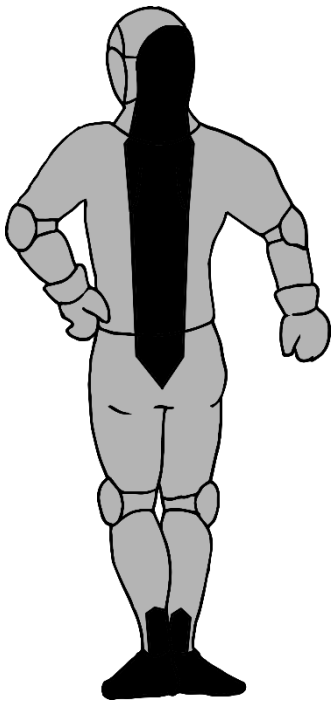


Figura 4: schema locazioni proibite

V. SANZIONI E PENALITÀ[11]

Azioni sanzionate

Sono considerate sanzionate:

- l'utilizzo di azioni proibite, intenzionali o accidentali, per motivi di sicurezza (vedi sezione IV);
- la perdita accidentale dell'arma;
- la mancanza di controllo dell'arma che comporta il colpire con forza il terreno
- afferrare punta o debole della lama avversaria
- il colpire in seguito al segnale di "Alt", ignorando l'arbitro e mettendo in pericolo il tiratore avversario che ha fermato la propria azione;
- il partire prima del segnale di "A voi" lasciando prematuramente l'angolo;
- la caduta accidentale a terra;
- la carica, in corsa dall'angolo senza auto-difesa e controllo dell'azione;

- la proiezione a terra dell'avversario;
- il colpo portato su un avversario visibilmente impossibilitato a proteggersi (ad esempio per infortunio, caduta, perdita dell'arma etc.);
- l'influenzare il giudizio arbitrale, ad esempio tramite commenti, gesti o reclami non giustificati prima o durante il giudizio degli arbitri;
- l'auto-segnalazione senza il rispetto delle corrette tempistiche (vedi sezione VI);
- l'interruzione abusiva o l'abbandono non giustificato dell'area di combattimento.
- Quando sia manifesta al gruppo arbitrale la volontà di ledere l'avversario con la volontà di far male.
- Quando sia manifesta al gruppo arbitrale la non combattività ed eccessiva passività

In caso di tali comportamenti da parte di uno dei due (o di entrambi i) tiratori, l'Arbitro centrale, anche su segnalazione degli arbitri di linea, provvede al primo **richiamo** formale, segnalando il comportamento contestato e comunicandolo al tiratore. Il richiamo comporta anche l'annullamento dell'azione se a favore del tiratore sanzionato.

In caso di ripetizione del medesimo comportamento sanzionabile, alla seconda occorrenza e ad ogni successiva si procede con l'interruzione dell'incontro e l'applicazione di una **sanzione**, secondo la quale si dichiara concluso l'assalto assegnando la vittoria all'altro tiratore cui saranno assegnati 2 punti e annullando se presente il primo assalto vinto dal tiratore sanzionato. Il conteggio delle sanzioni non viene mantenuto tra diversi incontri, ma viene mantenuto nei diversi assalti dello stesso incontro.

Scherma non conservativa e non efficace[12]

È non conservativo l'atteggiamento del tiratore che ripetutamente ponga in essere azioni che non rispettino il principio dell'autodifesa, non curandosi del parare, non curandosi di mantenere una postura atta alla difesa prima, dopo o durante l'esecuzione di un gesto schermistico. È non efficace quella che non si curi del realismo dei colpi, che di conseguenza assomiglino di più a tocchi che a reali punte o tagli di un'arma bianca.

Al verificarsi di tale circostanza, l'Arbitro centrale, anche su segnalazione degli altri arbitri e in accordo con la squadra arbitrale, ha facoltà di richiamare l'atleta, annullando l'azione contestata e il relativo punteggio.

Nel caso in cui, successivamente al primo richiamo, il tiratore metta in essere nel corso dello stesso incontro ulteriori comportamenti valutati come inverosimili perché non conservativi e non efficaci dalla squadra arbitrale, si dichiara concluso l'assalto assegnando la vittoria all'altro tiratore cui saranno assegnati 2 punti.

Uscita dall'area di combattimento

In caso di uscita dall'area di combattimento nel corso dell'assalto con entrambi i piedi, sia essa accidentale o intenzionale, viene annullata l'azione di chi è uscito, mentre rimane valida quella di chi abbia portato l'eventuale colpo rimanendo all'interno dell'area. Nel caso di uscita si procede al richiamo dell'atleta. Dal secondo richiamo per uscita dall'area all'interno dello stesso incontro, si dichiara concluso l'assalto assegnando la vittoria all'altro tiratore cui saranno assegnati 2 punti e annullando il primo assalto vinto dal tiratore sanzionato.

In caso di uscita di entrambi i tiratori il richiamo e il relativo conteggio ai fini della penalità viene applicato ad entrambi i tiratori.

Sanzioni gravi

Le sanzioni gravi vengono applicate in seguito a consultazione della Direzione di gara e possono prevedere la conclusione dell'incontro con sconfitta e annullamento dei punti ottenuti nell'incontro o l'espulsione dalla competizione, salvo che ciò comporti maggiori provvedimenti disciplinari.

Sono considerati gravi i seguenti comportamenti:

- la reiterata applicazione di comportamenti sanzionati in maniera sistematica e consecutiva, che mostri la palese volontà del tiratore di non correggere i comportamenti contestati;
- il comportamento non sportivo;
- la protesta eccessiva o l'insulto, o contro gli arbitri o contro l'avversario;
- il rifiuto di salutare l'avversario o gli arbitri, prima o al termine dell'incontro;
- l'esecuzione intenzionale di un colpo proibito o di un'azione pericolosa;
- la partecipazione a turbativa sul campo di gara;
- la modifica illecita delle attrezzature o la contraffazione;
- la partecipazione ad accordi illeciti e collusione;
- l'utilizzo di sostanze illecite (doping) secondo i regolamenti CONI/FIS.

VI. ARBITRAGGIO E PERSONALE DI GARA[13]

Arbitraggio

All'arbitro è richiesta la disponibilità sull'area per il regolare svolgimento degli incontri, e la chiara ed efficace comunicazione con il resto della squadra arbitrale, al fine di ricostruire al meglio l'azione schermistica avvenuta. Tutti i tiratori sono tenuti a conoscere le presenti disposizioni.

L'arbitro segnala l'azione vista:

- sollevando verticalmente in alto il braccio (o la bandierina qualora fornita) corrispondente al tiratore che abbia conseguito un'azione valida da 2 punti;
- sollevando orizzontalmente di lato il braccio (o la bandierina qualora fornita) corrispondente al tiratore che abbia conseguito un'azione valida da 1 punto;
- Sollevando entrambe le braccia (o bandierine qualora fornite) nel caso in cui voglia segnalare un'azione di colpo-doppio o colpo insieme;
- Incrociando le braccia (o le bandierine qualora fornite) nel caso in cui voglia dichiarare l'azione non valida;

Nel caso in cui l'arbitro non abbia potuto vedere o ricostruire con certezza l'azione avvenuta si astiene dalla chiamata arbitrale portando le braccia (o le bandierine) dietro la schiena.

Ogni arbitro ha facoltà di intervenire tempestivamente e segnalare l'interruzione del combattimento con il segnale di "Alt!" in caso di potenziale pericolo per la sicurezza dei tiratori o di chiunque altro presente sul campo di gara (a titolo di esempio nei casi di uscita dall'area dei tiratori, perdita di protezione, rottura dell'arma etc.).

Per arbitrare una gara federale è richiesta la partecipazione e il superamento del corso di formazione arbitrale organizzato nei contesti federali.

Auto-segnalazione

Solamente a seguito della valutazione della squadra arbitrale e della dichiarazione del punteggio da parte dell'arbitro centrale è facoltà del tiratore di sollevare il braccio per dichiarare la propria intenzione all'auto-segnalazione di un punteggio subito e non visto dagli arbitri nel corso dell'assalto appena concluso. In questo caso l'arbitro centrale interloquisce con il tiratore per verificare la natura dell'auto-segnalazione e può o meno raccoglierla, modificando, nel caso, la valutazione dell'assalto concluso. Non è concessa ed è sanzionabile l'auto-segnalazione a proprio favore o interrompendo l'assalto in corso o anticipando la valutazione da parte degli arbitri.

PERSONALE DI GARA

Arbitri di linea

Sono in numero non inferiore a quattro, dotati eventualmente di appositi strumenti per indicare i punti visti durante l'assalto, rimangono fuori dal terreno di gara.

È richiesto agli arbitri di segnalare in maniera chiara all'arbitro centrale l'avvenuto colpo valido tramite segnalazione verbale "Colpo!" favorendo la pronta interruzione dell'azione, qualora l'arbitro centrale non fosse in condizione di valutare la validità di un colpo.

Gli arbitri di linea segnalano l'azione vista per intero e non il singolo colpo, qualora non abbiano visione di insieme si astengono dal pronunciarsi. Devono segnalare o il doppio colpo o il colpo portato senza essere colpiti, nel caso di dubbio si astengono.

La valutazione deve essere svolta in maniera non frettolosa ma concisa e in autonomia dagli altri arbitri.

Arbitro centrale

Il direttore di gara seleziona gli arbitri sulla base dei criteri di merito e competenza.

L'arbitro centrale svolge il ruolo di gestione dell'incontro e di rappresentanza della squadra arbitrale, partecipando alla valutazione dell'azione ma senza mai prescindere dalla pluralità che rappresenta.

L'arbitro centrale dichiara in maniera chiara e udibile l'inizio di ogni assalto tramite il segnale a voce "A voi!" preceduto dal numero di assalto in corso. All'avvenuto colpo valido, visto o segnalato da un arbitro di linea, l'arbitro centrale interrompe l'azione con il segnale "Alt!" che determina la conclusione dell'assalto. Al termine della valutazione da parte della squadra arbitrale dell'azione conclusasi, l'arbitro centrale dichiara ai tiratori e al tavolo di

gara il punteggio attribuito in seguito alla ricostruzione dell'azione e al parere vincolante della squadra arbitrale.

È facoltà dell'arbitro centrale richiedere un veloce consulto a voce con il resto della squadra arbitrale in caso di ricostruzione di azioni particolarmente complesse o di dubbi sull'attribuzione di punti o sanzioni ai tiratori. A seguito della consultazione gli arbitri tornano al loro posto ed esprimono nuovamente la loro valutazione eventualmente modificandola.

In casi rari e confermati da validi elementi di valutazione (ad esempio dalla dichiarazione concorde degli atleti) è facoltà dell'arbitro centrale esprimere un giudizio anche in disaccordo con il giudizio espresso dagli arbitri di linea.

In caso di azioni confuse o di estrema varietà di valutazione da parte della squadra arbitrale è facoltà dell'arbitro centrale annullare e ripetere l'assalto, al fine di non penalizzare nessun tiratore. Qualora invece l'incertezza di ricostruzione non escluda un colpo valido di entrambi i tiratori si procede all'attribuzione di un colpo doppio.

L'arbitro centrale è inoltre responsabile del regolare svolgimento dell'incontro nell'area ed è tenuto a richiedere l'intervento della direzione di gara in caso di contestazioni, problemi relativi alla sicurezza o problemi con altri arbitri o con il personale di servizio e per comminare le "sanzioni gravi".

Il **Direttore di gara** è il responsabile dello svolgimento della competizione in tutti i suoi aspetti e dell'applicazione delle norme di sicurezza e delle presenti disposizioni. Il direttore di gara interviene in situazioni di contestazione e stabilisce le modalità di risoluzione di eventuali controversie. Il direttore di gara inoltre ha facoltà di nominare suoi delegati che lo aiutino nei compiti di monitoraggio ed eventuale intervento sullo svolgimento della competizione.

Il **personale medico** è individuato dalla direzione di gara ed è responsabile della verifica della necessaria strumentazione medica sul luogo della competizione. Interviene in caso di emergenza medica e/o infortunio sul luogo della competizione e la sua presenza è obbligatoria per consentire lo svolgimento della competizione.

Il **personale di servizio** è composto da tutti coloro che contribuiscono allo svolgimento regolare e ordinato della competizione ad esempio controllando la conformità dell'attrezzatura dei tiratori nelle aree, registrando su appositi fogli di gara i punteggi e le chiamate arbitrali in ogni incontro, stilando la classifica al termine della fase a gironi e al termine di ogni passaggio della fase ad eliminatorie, monitorando la sicurezza e l'ordine sul campo di gara, tengono il tempo limite degli incontri e facilitano il conteggio degli assalti, etc.

VII. SEZIONE EQUIPAGGIAMENTI[14]

REQUISITI MINIMI PER I SIMULACRI D'ARMA IN FASE DI CONTROLLO PRE-GARA

Tutti i Simulacri d'arma devono presentare dei requisiti minimi per poter prendere parte alle Competizioni FIS.

Devono essere in buono stato generale; senza presentare danni visibili, tacche e scheggiature lungo tutti i fili ed in tutte le parti che potrebbero comprometterne la sicurezza; non devono presentare riparazioni della struttura metallica; devono essere ben smussate in ogni parte senza spigoli vivi; il simulacro deve essere fissato in maniera solidale e stabile in ogni sua parte; la punta del simulacro deve presentare l'apposito bottone di sicurezza ricavato dalla lama stessa (parte della lama stessa e non apportato, fatto dello stesso metallo della lama ripiegato o ricavato dalla lama creando un bottone pieno, costituito da un allargamento della lama a "becco d'anatra"), il bottone deve essere rivestito con un apposito tappo plastico o rivestito con nastro adesivo, nastro auto-agglomerante o specifico nastro fornito dal Comitato Organizzatore; il manico deve essere ricoperto da apposito grip fatto di corda o fasce che assicurino una presa salda o essere in materiale plastico antiscivolo.

Indicazioni dimensionali.

SPADA A DUE MANI

Lunghezza complessiva: min 1300mm - max 1400mm.

Lunghezza della lama: min 995 mm - max 1050mm.

Lunghezza del manico (compreso pomo): min 305mm - max 350mm.

Larghezza della croce di guardia: min 230mm - max 300mm.

Grandezza dello *Shilt/elsetti*[15]: lunghezza min 60mm - max 100mm / larghezza min 50mm - max 100mm.

Peso complessivo: min 1350 gr - max 1650gr.

Bilanciamento POB: min 55mm - max 70mm dalla croce di guardia.

SPADA DA LATO

Lunghezza complessiva: min 1000mm - max 1100mm.

Lunghezza della lama: min 800mm - max 950mm.

Lunghezza del manico (compreso pomo): max 140 mm.

Larghezza della croce di guardia: min 200mm - max 260mm.

Peso complessivo: min 840 gr - max 1100 gr.

Bilanciamento POB: min 55mm - max 75mm dal ricasso.

La guardia deve presentare per la sicurezza della mano: un ramo di guardia dalla crociera al pomo, al quale può o meno essere assicurato, due archetti di cui uno dalla crociera al filo dritto ed uno dalla crociera al filo falso della lama, un anello tra le basi dei due archetti ed uno meno ampio tra le teste degli stessi. È possibile aggiungere un ramo di collegamento tra la testa dell'archetto del filo falso e la base di quello del filo dritto che unisca gli anelli che insistono sugli archetti. È possibile prevedere i rami di parata al filo dritto ed al filo falso che escano perpendicolarmente ai fili a formare la crociera, ma questi devono essere piegati in modo da non poter assolutamente essere usati con effetto perforante.

I disegni dei diversi produttori dovranno essere sempre sottoposti alla commissione S.E.M.I. per approvazione delle forme e dei calibri, così come le schede tecniche degli acciai utilizzati per i fornimenti.

STRISCIA

Lunghezza complessiva: min 1100 mm - max 1260 mm.

Lunghezza della lama: min 950 mm - max 1060 mm (dal foro di uscita della lama della coccia).

Lunghezza della guardia (dal pomo, fino al foro di uscita della lama della coccia): min 200 mm - max 250 mm.

Diametro Coccia: min. 130 mm - max 140 mm.

Profondità Coccia: min 50 mm – max 70 mm

Larghezza della croce di guardia (gavigliani/vette trasversali): min 200 mm - max 280 mm.

Peso complessivo: min 900 gr - max 1200 gr.

Bilanciamento POB: min 30mm - max 100 mm dal ricasso.

I fornimenti della striscia sono costituiti da una coccia o tazza rotonda, elsi (vette) e archetti di unione che formino una "guardia o impugnatura all'italiana", arco di protezione per le dita, manico e pomo, fissati alla lama con sistema di pressione e avvitamento, o a pressione e ribattuti.

BROCCHIERE

Il brocchiere è un piccolo scudo di forma circolare, privo di imbracciatura e dotato di una singola impugnatura centrale posta dietro un umbone più o meno pronunciato ed anch'esso di forma circolare. Non può presentare punte, borchie, conchiglie ed in generale alcun tipo di parte appuntita o affilata; deve essere interamente fabbricato in metallo (sono concesse guancette in legno o materiale plastico per l'impugnatura).

Diametro esterno: max 370mm.

Spessore minimo del materiale: min 2 - max 3mm.

Per il regolare svolgimento delle Competizioni di Scherma Storica FIS, sono considerate come obbligatorie alcune protezioni essenziali. Laddove sarà possibile, l'organizzazione potrà mettere a disposizione simulacri d'arma e protezioni per permettere il regolare svolgimento delle competizioni; è tuttavia responsabilità di ogni partecipante disporre delle protezioni minime ed essenziali che rispettino gli standard indicati, pena l'esclusione dalla Competizione.

Protezioni obbligatorie per tutte le competizioni:

1. Maschera da scherma 1600 Newton "level 2", con protezione imbottita e paranuca.
2. Giubba imbottita da scherma storica con protezione certificata equivalente o superiore a 350 Newton
3. Corazzetta da Scherma olimpica con Protezione certificata equivalente a 800 N (facoltativa se la giubba imbottita da scherma storica ha protezione equivalente o superiore a 800N)
4. Pantaloni Imbottiti per la Scherma Storica con protezione certificata equivalente o superiore a 350 Newton
5. Pantaloncino o pantalone anti-perforazione da protezione 800 Newton (facoltativo se il pantalone imbottito da scherma storica ha protezione equivalente o superiore a 800N)
6. Protezioni Rigide in plastica per gomiti, ginocchia, avambracci e stinchi.
7. Conchiglia para-genitali e para-seno.
8. Guanti idonei
9. Calzature e calze

Per tutti gli equipaggiamenti e protezioni è consigliato il colore nero.

Tutte le personalizzazioni concesse non dovranno presentare elementi volgari, riferimenti offensivi o incitanti all'odio politico, razziale, religioso o di genere, pena l'esclusione dalla competizione.

Tutte le protezioni devono essere in buono stato di conservazione generale senza presentare ammaccature, danni, rotture o lacerazioni che potrebbero compromettere la loro efficacia.

1. MASCHERA

Deve essere regolarmente certificata per una protezione equivalente a 1600N e appartenere alla classe LEVEL 2. Consigliamo di disporre di maschere studiate e prodotte appositamente per la scherma Storica, con buona distanza tra il viso e la grata e con ampie gorgiere. Sopra la machera è obbligatorio disporre di apposito copri-maschera in tessuto imbottito con annesso para-nuca. Non sono ammesse le due protezioni, copri-maschera + para-nuca, in soluzione separata. Non sono permesse personalizzazioni che non si limitino alla sola personalizzazione grafica sulla griglia in metallo.

NB: Sotto la maschera non sono permessi occhiali da vista tranne gli apposti e certificati occhiali specifici per l'attività sportiva, o lenti a contatto.

NB: è consigliato il paradenti, almeno superiore.

2. GIUBBA IMBOTTITA

La giubba deve essere specifica per la scherma storica, con una protezione regolarmente certificata superiore o equivalente a 350N. Deve disporre di apposito colletto con tasca ferma-lama. Sono vietate personalizzazioni grafiche od orpelli in genere che vadano oltre alla presenza di n.3 toppe su tutta la giubba.

3. CORAZZETTA DA SCHERMA OLIMPICA

Sotto la giubba, di cui al punto 2, deve essere indossata obbligatoriamente una corazzetta per la scherma olimpica con una protezione regolarmente certificata equivalente a 800N. Se la giubba imbottita (vedi punto 2) è da 800N, non è obbligatoria alcuna corazzetta

4. PANTALONI IMBOTTITI

I pantaloni imbottiti devono essere specifici per la scherma storica, che proteggano dalla vita fino a sotto il ginocchio, con una protezione regolarmente certificata equivalente o superiore a 350N. Sono vietate personalizzazioni grafiche od orpelli in genere che vadano oltre alla presenza di n.3 toppe su tutto il pantalone. Pantaloni da Scherma olimpica non sono ammessi poiché sprovvisti delle apposite imbottiture integrate.

5. PANTALONCINI ANTIPERFORAZIONE

Sotto i pantaloni imbottiti da scherma storica, di cui al punto 4, se privi di protezione equivalente o superiore a 800N, è obbligatorio l'uso di pantaloncino antiperforazione da 800N.

6. PROTEZIONI RIGIDE

Per Gomiti, Avambracci, Ginocchia e Stinchi sono obbligatorie apposite protezioni rigide. Le protezioni possono essere incluse nella giubba e nei pantaloni o essere fissate esternamente alle stesse. Per gli avambracci, se il guanto non dispone di apposita protezione allungata per gli avambracci, si deve indossare una protezione rigida che vada da sotto il gomito al polso, senza compromettere la buona mobilità dell'intero braccio. Per gli stinchi sono permessi quelli in utilizzo per l'Hockey su erba o quelli da indossare sotto la calza, con una protezione che vada da sotto il ginocchio sino alla caviglia.

7. CONCHIGLIA PARAGENITALI E PARASENO

Per i Partecipanti di sesso maschile è obbligatorio l'uso della conchiglia para-genitali indossato sotto il pantalone imbottito, per le Partecipanti di sesso femminile è obbligatorio l'utilizzo del para-seno rigido da indossare sotto la giubba imbottita e sopra la corazzetta per la scherma olimpica.

8. GUANTI

I guanti devono essere studiati per la scherma storica, devono avere protezioni rigide e semi rigide per le articolazioni. Non sono ammessi guanti che non offrano un'adeguata protezione. Guanti con imbottiture e protezioni insufficienti non possono essere utilizzati a discrezione della direzione di gara e dei responsabili incaricati del controllo equipaggiamento.

8. CALZATURE E CALZE.

Le calzature dovranno obbligatoriamente avere la suola in materiale antiscivolo ed essere dei modelli per la pratica di attività sportiva in genere. Sono necessarie calze lunghe per coprire tutto lo stinco fino sotto al ginocchio.

9. PROTEZIONI EXTRA

È possibile utilizzare protezioni extra, oltre a quelle obbligatorie, ad esempio protezioni rigide per spalle, bicipiti, cosce e per il collo del piede; protezione rigida per torso per i tiratori di sesso maschile; copricapo imbottito anti-urto da indossare sotto la maschera, eventuali PAD in materiale semi rigido, da indossare sotto le protezioni imbottite di schiena e torso.

CONTROLLO DEGLI EQUIPAGGIAMENTI

Prima dell'avvio ufficiale della Competizione il Partecipante dovrà presentarsi per la verifica ed il controllo di tutte le attrezzature. Sarà cura di uno o più responsabili controllare ed autorizzare l'idoneità degli equipaggiamenti. Ogni omissione o mancata segnalazione per eventuali criticità dell'equipaggiamento ricadrà sulla responsabilità esclusiva del Partecipante in caso di incidenti. Se non verrà autorizzata l'idoneità degli equipaggiamenti, per mancanza dei requisiti richiesti, il Partecipante dovrà sostituirli o recuperarli entro l'inizio della gara, altrimenti non potrà prendere parte alla Competizione. La direzione di gara, per mezzo del personale di gara potrà sempre valutare il perdurare delle condizioni di sicurezza del materiale durante il torneo ed intervenire.

Disposizioni per le gare di forme o assalti codificati

F.I.S.

Nel patrimonio alla base della riscoperta dell'arte delle armi – scherma storica, che sono i libri manoscritti ed a stampa degli antichi maestri, sono contenute intere lezioni assimilabili a quelli che in oriente sono chiamati *taolu* (Cina) o *kata* (Giappone), dimenticati dalla cultura e dalla educazione fisica italiane per molti anni. Queste sequenze preordinate di colpi, movimenti, difese prendono in considerazione la frase schermistica dal fuori gioco fino al gioco stretto e all'uscir di gioco, sono molte, molto ricche e molto ampie. Permettono di strutturare competizioni in cui il risultato della competizione sia il superamento di un giudizio con esito positivo, che permetta a molti di "vincere" nello stesso giorno. L'inserimento di questa disciplina in ambito federale permette di riappropriarsi di un patrimonio che a torto si pensava di esclusiva orientale e che tanto bene ha fatto a quelle società in cui è stato mantenuto e sviluppato.

Le fonti

Nel suo trattato del 1536, Maestro Achille Marozzo lascia un insegnamento volutamente racchiuso in "assalti" codificati, composti da posizioni di guardia, colpi e parate uniti in sequenze, legate tra loro da un percorso di crescita nell'apprendimento dell'arte delle armi. Tali assalti sono ideati in modo da essere eseguibili a solo o in coppia così da addestrare l'allievo ad una comprensione dell'arma e delle sue dinamiche che va oltre lo studio delle singole tecniche.

Alcune armi prevedono la suddivisione in più assalti (tre per la spada a due mani, tre per spada e brocchiere, due per spada e targa) per sottolineare i diversi momenti del "gioco largo", del "gioco largo e stretto insieme" e dell'arte della "mezza spada e strette". Lo stesso metodo si ritrova in pochi altri autori, per i quali si potranno istituire simili percorsi di gare, una volta avviato con successo questo primo progetto. Saranno presi in considerazione solamente quei sistemi ideati come tali da maestri antichi e documentati nei testi d'epoca, non ricostruzioni o costruzioni moderne.

Giuria - Commissione

Per la prima gara la giuria sarà composta da minimo 2, massimo 5 persone che abbiano in passato dato prova della conoscenza della materia e siano riconosciuti in Italia ed all'estero come esponenti di questa disciplina, insieme ad un osservatore federale, che sarà membro effettivo della Giuria-Commissione. Sarà compito dello stesso gruppo selezionare ulteriori giudici tra coloro che abbiano con maggior merito (votazioni "esemplari") superato il maggior numero di prove tra quelle qui sottoelencate.

Gara Annuale sulle Forme (suddivisione materie)

Le materie di gara, dal trattato di Achille Marozzo, sono in un numero di diciannove, quattordici con solo il primo assalto, tre con secondo e due con terzo. Quando previste, alle gare di secondo e terzo assalto si potrà accedere solamente dopo l'ottenimento di una votazione positiva nelle gare di primo ed eventualmente secondo assalto della stessa disciplina, ma senza necessità di ottenere una votazione positiva in tutte le gare del livello precedente. Tutte le gare potranno essere fatte unicamente nella forma "a solo". Ove richiesto o concordato con la commissione si dovrà - potrà eseguire l'assalto da agente in

coppia con un membro della commissione o un altro candidato indossando le adeguate protezioni richieste dalla commissione.

XVIII FORME CODIFICATE – ASSALTI

Primo Assalto

- spada sola & passeggio di guardia in guardia
- spada a due mani UNO: "primo assalto di gioco largo"
- spada e brocchiere UNO: "primo assalto di gioco largo"
- spada e targa UNO: "primo assalto di spada e targa"
- spada e pugnale
- due spade
- spada e cappa
- spada e brocchiere largo
- spada e rotella
- spada e imbracciatura
- armi in asta (lanciotto, spiedo, ronca)
- partigiana e partigiana e rotella
- pugnale, pugnale & cappa
- disarmi da pugnale

Secondo Assalto

- spada a due mani DUE: "secondo assalto di gioco largo e stretto insieme"
- spada e brocchiere DUE: "secondo assalto di gioco largo e stretto insieme"
- spada e targa DUE: "secondo assalto di spada e targa"

Terzo Assalto

- spada a due mani TRE: "terzo assalto di mezza spada"
- spada e brocchiere TRE: "terzo assalto di prese e mezza spada insieme"

Prima Fase di gara

Coloro che vogliano partecipare alla gara dovranno inviare, tre mesi prima della gara stessa, una domanda di iscrizione scritta comprendente: nome, cognome, recapito, data e luogo di nascita, appartenenza ad una società riconosciuta dalla FIS (affiliata). Unitamente alla domanda dovrà essere inviata liberatoria in materia di trattamento dei dati personali, come da modulistica allegata alla presente normativa.

La gara si compone di due fasi. La prima prevede che a seguito della domanda scritta di iscrizione l'atleta presenti alla commissione un filmato che mostri la sua abilità nell'esecuzione dell'assalto per cui si propone. Il materiale video dovrà pervenire contestualmente alla domanda di iscrizione. In alternativa il candidato dovrà presentarsi di

persona ad uno dei componenti la commissione svolgendo gli assalti che verranno presentati in gara.

Entro un mese dal ricevimento della domanda di iscrizione e del materiale video o dimostrazione in persona la Commissione sarà tenuta a comunicare al candidato la sua ammissione alla gara, oppure l'invito a presentare iscrizione per la gara successiva. L'accettazione delle candidature sarà condivisa dai giudici e sarà frutto di una valutazione collegiale.

Seconda fase di gara

La seconda fase di gara potrà durare uno o più giorni, in base al numero degli iscritti. I partecipanti si dovranno registrare un'ora prima dell'apertura della gara, presentando l'accettazione dell'iscrizione ed un documento di identità. Al termine della registrazione si procederà alla comunicazione dell'ordine delle esibizioni (divise per gruppi di esibizioni sulla stessa forma).

Il luogo di gara dovrà essere pianeggiante e senza ingombri, il terreno liscio, avere un diametro di minimo cinque metri e strutture che separino gli atleti, la giuria ed il pubblico.

Ogni atleta sarà chiamato ad esibirsi su tutto l'assalto, in ogni sua parte ed in maniera continuativa tra le parti dello stesso. Rimane la possibile richiesta di esecuzione in coppia come precedentemente illustrato.

Elementi di valutazione e scheda di valutazione

L'esecuzione verrà valutata nel suo complesso, immediatamente, ad opera dei singoli giudici, segnando su una apposita scheda il punteggio da 1 a 10 per i singoli elementi di valutazione. Così, al termine della gara stessa, si potrà confermare il risultato (minimo media del 7) ed anche la valutazione media della giuria (sufficiente 7, buono 8, ottimo 9, esemplare 10). In caso di valutazione inferiore al 7, se ritenuto necessario da uno o più giudici o su richiesta dell'atleta si potrà analizzare il filmato ed esprimere un secondo parere che annulli e sostituisca il primo parere, a maggioranza dei giudici. La scheda di valutazione dovrà riportare: nome e cognome dell'atleta, associazione o società (affiliata FIS); dovrà prevedere i cinque elementi di valutazione sottoelencati e per ognuno la valutazione; ogni giudice avrà una scheda di valutazione per ogni singolo atleta e sarà tenuto a firmare e consegnare al presidente della giuria la sua scheda al termine di ogni dimostrazione. Al termine di tutte le dimostrazioni verrà stilata la classifica generale degli atleti che hanno raggiunto un punteggio medio uguale o superiore a 7 nelle diverse discipline (sommate). In caso di pari merito nelle prime tre posizioni della classifica ad ogni primo, ogni secondo ed ogni terzo sarà consegnata la medaglia o il premio previsti per la gara. Entro un mese dalla gara gli atleti con valutazione uguale o superiore a 7 riceveranno, oltre al premio, l'attestato con la valutazione finale ed una pezza di stoffa riportante: immagine del trattato raffigurante l'arma oggetto della gara sostenuta, la dicitura completa, ad esempio "spada a due mani I", "spada a due mani II", la data della gara ed il luogo in cui si è svolta e lo stemma federale.

Podio e medaglie:

Vince la gara il candidato che somma il maggior punteggio totale, sommando tutti i punteggi medi degli assalti proposti in gara. Per gli assalti di primo livello il punteggio dovrà essere considerato moltiplicato per 1, per quelli di secondo livello il moltiplicatore sarà 1,2 mentre per quelli di terzo livello il moltiplicatore sarà 1,4. Vengono premiati i primi quattro classificati: un oro, un argento e due bronzi.

ELEMENTI DI VALUTAZIONE:

1 Conoscenza di base:
L'atleta deve dimostrare di aver appreso la sequenza dell'assalto in ogni sua parte, eseguendolo senza interruzioni o senza errori di sequenza né dimenticanze, sia nei passi che nel susseguirsi di tagli, parate e guardie.

2 Apprendimento mnemonico istintivo dell'assalto:
L'assalto deve risultare talmente fatto proprio dall'atleta, mediante lo studio e la pratica costante, da essere dallo stesso eseguito in maniera istintiva, in ogni sua parte, deve apparire parte di un bagaglio padroneggiato ed utilizzabile all'occorrenza. Non deve essere un cimento estraneo alla persona dell'atleta, bensì una sua proprietà, una sua ricchezza.

3 Realismo di colpi e parate:
Ogni singolo movimento all'interno dell'assalto deve mantenere la sua funzionalità, i tagli devono andare estesi e forti a colpire l'avversario, le punte devono essere slanciate e non trattenute, le finte dovranno essere condotte con credibilità, le parate devono risultare forti e stabili, non statiche ma inserite nella dinamica dell'assalto. Tagli punte e parate non devono sembrare dei passaggi da uno all'altro per giungere al termine di un assalto. Il gesto del taglio deve coinvolgere le spalle, i gomiti ed i polsi in un'esplosione che tende verso l'obbiettivo, nascendo da una corretta postura. Il taglio deve risultare fluido ed ininterrotto dal momento della nascita nell'intenzione dell'atleta al momento del suo termine in una posizione di guardia o di parata. Ugualmente la parata deve esplodere verso il colpo dell'avversario coinvolgendo le articolazioni del braccio e la postura, disegnando la linea di protezione.

4 Postura:
Le gambe, dal piede all'anca, devono sorreggere il gesto schermistico e mantenere la stabilità del corpo. Devono suggerire insieme celerità, forza, controllo e capacità di gestire l'assalto. S'intende per postura la stabilità dell'atleta nell'esecuzione degli assalti, le ginocchia reattive, capaci di flettersi e distendersi, le anche aperte a mantenere un atteggiamento frontale, la pianta del piede sicura a terra in continuo movimento tra punta e tallone per distribuire i pesi e liberare l'azione, la totale libertà della parte superiore del corpo che deve essere condotta da quella inferiore senza che la stessa ne intralci mai l'azione, risultando le due parti una sola, in dialogo e continuo scambio di pesi e tensioni. In questo modo viene rispettata la lezione dei Maestri rinascimentali di tenere le gambe leggere e vicine, come scrive Maestro Monte, le braccia del compasso (la *forchina*) che suggerisce Maestro Agrippa, e nella simbologia di sole e torre di Maestro Vadi e dell'elefante turrito di Maestro Fiore.

5 Fluidità e rapidità di esecuzione:
I passaggi da un taglio all'altro, da una parata ad un colpo, da una guardia ad ogni gesto devono risultare rapidi e fluidi senza interruzioni fisiche o mentali (che non siano pause volute, sospensioni scelte del tempo schermistico, per valorizzare accelerazioni). senza pregiudicare il valore individuale di ogni singolo gesto, ma suggerendo una capacità di gestire con interpretazione personale (capacità di adeguarsi ai ritmi di un combattimento o dettare gli stessi) una melodia (l'assalto nella sua interezza e nelle sue parti composite) fatta di singole note eseguite con perfezione tecnica (i tagli, le parate, le punte, le finte, le guardie). Viene valutata l'efficacia di ogni singolo colpo ed ogni singola parata che compongono ogni parte di un assalto, ma qui, in questo elemento di valutazione anche la capacità dell'atleta di unirli tra loro interpretando la dinamica dell'assalto.

NOTE

[1]

Dopo più di un quarto di secolo da quando è stata riportata in vita, la scherma storica si trova ad affrontare palcoscenici e sfide nuovi. Da ultimo in questo 2019 è stata, di fronte al mondo, ospite del programma culturale dei Giochi Olimpici Europei. Sempre più nella sua componente culturale dialoga con musei, Università ed arti marziali orientali.

Prima di scrivere queste disposizioni per la scherma storica è servito interrogarsi su quali siano gli obbiettivi di una sportivizzazione della stessa. La componente sportiva è solo una parte di questo movimento che è profondamente legato alla cultura europea, alla storia sociale, tecnologica ed anche filosofica dell'Europa. Il primo compito ricevuto dalla Federazione Italiana Scherma, dal Consiglio e dal suo Presidente è stato quello di portare la Scherma Storica in Federazione come strumento di conoscenza delle tradizioni, delle radici della scherma, veicolando con essa cultura e principi, queste disposizioni si ispirano a quei principi e fa proprie le esperienze, positive e negative, maturate in questi anni. Vuole veicolare attraverso l'elemento sportivo alcuni valori universali quali il rispetto, la dedizione all'altro e la competizione come strumento di crescita insieme, di educazione psico-fisica. È indispensabile sradicare il concetto negativo di duello/gara finalizzato alla vittoria ad ogni costo, *mors tua vita mea*, per perseguire un ideale di crescita comune, di squadra, un luogo ideale dove l'elevazione del singolo sia possibile solamente attraverso il riconoscimento della comunità, duello-dialogo come momento di costruzione di valori nel quale applicare i principi positivi del colpire bene senza essere colpito. Privilegiare la difesa rispetto all'attacco, recuperare il significato etimologico e profondo della parola scherma, difesa, arte del difendersi. Allontanandosi dalla ricerca del punto a tutti i costi. Queste disposizioni non vogliono essere le uniche disposizioni della scherma storica in Italia e tanto meno all'estero, chi sceglie queste disposizioni lo fa accogliendo e scegliendo di conoscere e difendere le regole qui descritte e le linee guida sottese ad esse. Esistono regolamenti diversi con filosofie diverse. Si vuole con queste disposizioni creare qualcosa di altro rispetto ad una copia della scherma olimpica, che già esiste ed esprime al meglio i suoi valori formativi, educativi, atletici.

[2]

Lo schema di gara aggiornato nel 2024 introduce al posto della fase ad eliminazione diretta, successive fasi a gironi. Nonostante la perdita della possibilità di donare a tutti i partecipanti un'ulteriore chance (che in precedenza era data dalle eliminatorie accessibili a tutti e dai successivi possibili ripescaggi) e della punitiva doppia eliminazione in caso i doppi che caratterizzavano le precedenti disposizioni, questo aggiornamento permette, oltre ad una più ordinata gestione della gara, una selezione dei tiratori non data dal singolo fortuito incontro, ma da una valutazione complessiva su più incontri, dai quali emerge meglio il tiratore virtuoso e quello incapace di evitare il doppio colpo.

[3]

Esempi:

- *Assalti vinti*: A, con 10 assalti da 1 punto vinti, supera l'atleta B, che ha totalizzato 6 assalti da 2 punti;
- *Punteggio maggiore*: a parità assalti vinti: l'atleta A, con 10 assalti da 2 punti vinti (tot. = 20), supera l'atleta B, che ha totalizzato 10 assalti da 1 punto (tot. = 10);
- *Assalti persi*: a parità di numero di assalti vinti e punteggio: l'atleta A, ha subito 2 azioni da 1 punto (tot. = 2), supera l'atleta B che ha subito 3 azioni da 1 punto (tot. = 3) e l'atleta C che ha subito 2 azioni da 1 punto e 1 colpo doppio (tot. = 3);
- *Punteggio subito*: a parità di numero di assalti vinti, punteggio e numero di azioni subite: l'atleta A, che ha subito 2 azioni da 1 punto, supera l'atleta B che ha subito 2 azioni da 2 punti.

4

Escludere la presenza di un secondo vuole mettere il tiratore davanti al momento competitivo da solo con il suo bagaglio di esperienze con la sua maturità e vuole insistere sul concetto di comunità, eliminando la figura del secondo che è per sua natura di parte e legato al concetto di duello per punto d'onore. Il tecnico, l'istruttore può accedere al terreno di gara e può proseguire nel suo lavoro di formatore tra un incontro e l'altro, tenendosi a distanza dal tiratore e dal quadrato di gara e venendo raggiunto dallo stesso tra un incontro e l'altro, tra una fase e l'altra, ma non partecipare all'incontro intervenendo tra un assalto e l'altro.

5

Gli incontri non sono regolati da un tempo ma da un numero di sette o cinque assalti. Ognuno di questi viene vinto da uno schermitore col punteggio di uno o due punti in base al bersaglio raggiunto. Questo nell'ottica di non sottomettere l'azione al rapido raggiungimento di un punteggio in un dato tempo. I sette o cinque assalti dovranno essere completati anche nelle dirette, anche nel caso in cui il punteggio (ad esempio di 8 a 0) renda impossibile il recupero e la vittoria di uno dei due. La volontà è quella di costruire una competizione fatta di azioni schermisticamente valide, non la raccolta di una somma di punti in un dato tempo.

6

Il fondamento dell'arte delle armi o scherma storica è quello racchiuso nell'etimo della parola "scherma". Colpire senza essere colpiti, schermirsi, difendersi. La ricerca esasperata del colpire prima, del punto ad ogni costo, senza curarsi di cosa succeda nel mentre o anche subito dopo, può snaturare a tal punto il gesto schermistico da renderlo di difficile lettura e difficilmente riconducibile ad un'arte che aveva come obbiettivo principale quello della auto-conservazione in situazioni di grande agonismo, in origine la vita e la morte. Dunque, è necessario annullare non solo il colpo-insieme, ma anche il colpo-dopo colpo, per obbligare l'atleta a colpire preoccupandosi principalmente di non essere colpito né durante né subito dopo l'azione. Chiedendo allo stesso di sapersi difendere fino al segnale di "Alt!" del giudice. Segnale che deve comunque arrivare immediatamente entro un tempo schermistico dopo un colpo valido. Intendendosi un tempo schermistico quello di massimo un passo e massimo il completamento di un'azione/colpo nato durante l'azione di chi ha colpito. Sia il colpo insieme che il colpo e dopo colpo oltre a non essere contati, neppure quando il valore dei bersagli sia diverso, devono, se reiterati più di un certo numero di volte, condurre alla penalizzazione di entrambe i tiratori.

7

La scherma storica, che nasce dall'arte delle armi, prevede l'utilizzo di armi che avevano un certo peso e che avevano la funzione di tagliare e trafiggere. È necessario che sia i colpi che le parate rispettino non solo il fondamentale principio di colpire senza essere colpiti, quindi in un tempo, misura e frase schermistica corretti, bensì anche il fondamentale principio della necessaria energia nell'azione di tagliare, così come in quella della parata che sappia reggere un colpo. Nel momento in cui non si vuole assolutamente incentivare una scherma brutale (proibita e sanzionata come da disposizioni) non si vuole neppure incentivare una scherma non reale, che consideri colpi quei leggeri e non strutturati tocchi che non avrebbero neppure la forza di tagliare una giubba o un tessuto. Quelle azioni disordinate e scomposte che non avrebbero mai creato un danno nell'azione schermistica reale.

8

Per mantenere le azioni pulite e perseguire il fine di addestrare ad una buona scherma usando lo strumento delle gare, è indispensabile che non vengano giudicati validi i colpi accidentali, leggeri, gli sfiori.

9

Negli esperimenti di gare di scherma storica che sono molti nel mondo ed hanno condotto a Minsk 2019, sempre si è dato un significato diverso al colpo insieme, sanzionato ed annullato nella maggior parte dei casi ed al colpo seguito da un dopo-colpo compreso in un tempo schermistico ed in un'azione schermistica immediatamente successiva al colpo valido, spesso accettato e contato, e quindi strategizzabile. Il risultato è stato quello di una difficile e molto spesso soggettiva ed arbitraria

distinzione tra le due fattispecie che comunque rientrano in una condotta contraria alla scherma che insegni a difendersi, a colpire senza essere colpiti. Perciò questo punto, l'unione delle due fattispecie negative in una è uno dei due principali strumenti educativi di queste disposizioni.

10

Per il primo anno di sperimentazione si sceglie di tenere a 4 il limite di colpi doppi concessi, per non penalizzare troppo i tiratori che provengono da esperienze e quindi da abiti mentali precedenti, ma l'ambizione deve essere quella di ridurre a 3 o magari 2 tali possibilità, di pari passo con il miglioramento delle azioni di scherma storica e dell'attitudine dei tiratori all'interno delle competizioni di scherma storica.

11

Qualsiasi comportamento sanzionabile è soggetto nel singolo assalto di ogni incontro ad un primo ammonimento con annullamento dell'azione a favore, che può essere dato dal giudice centrale anche su segnalazione di uno degli altri giudici, e dalla sconfitta per 2 a 0 al secondo richiamo della stessa natura con anche eliminazione di un eventuale assalto vinto per evitare la strategizzazione (qui rientrano le varie fattispecie elencate tra cui scherma non conservativa o non efficace, scherma violenta deliberatamente atta a fare male, uscite dal campo, azioni proibite, abbassare testa, girare schiena, rotolamenti, comportamento anti sportivo). L'espulsione dal torneo può essere comminata per quelle azioni comprese nell'apposito elenco delle "azioni gravi" e giudicate dal direttore di torneo, su segnalazione del giudice centrale e conferma della maggioranza degli altri cinque giudici.

12

È non conservativa o non efficace non la singola azione o una tecnica per quanto essa sia non codificata, o contraria ai principi di difendere e offendere, lo è l'atteggiamento di chi cerca il punto non curandosi della difesa, del mantenimento di una postura atta a difendersi nel prosieguo dell'azione. È tale l'atteggiamento dello schermitore che ripetutamente ponga in essere azioni che non rispettino il principio dell'autodifesa, non curandosi del parare, non curandosi di mantenere una postura atta alla difesa, non curandosi del realismo dei colpi, che di conseguenza assomiglino di più a tocchi che a reali punte o tagli di un'arma bianca. Le disposizioni per come sono concepite nel sistema dell'attribuzione dei colpi sono già di per se penalizzante riguardo a tali atteggiamenti. È importante che i giudici, gli arbitri siano molto parchi nel comminare tali sanzioni, non legandole assolutamente alla singola azione, facendo scaturire la penalità per scherma non conservativa o non efficace da una valutazione collegiale che non guardi alla singola azione.

13

Il numero di arbitri per incontro deve essere non inferiore a 5 oltre al direttore di torneo. Tra i cinque arbitri uno sarà l'arbitro centrale. La volontà di avere un arbitraggio di questo genere è quella di avere arbitri capaci di leggere un'azione ed il suo risultato, il colpo valido, in numero sufficiente da annullare una visione personale legata a uno o due soli soggetti, rendendola il più possibile una lettura collettiva. È comunque possibile a discrezione dell'organizzazione ridurne il numero.

14

Le armi devono rispettare il principio di storicità, derivando le loro forme da una ponderata mediazione stilistica degli esemplari antichi pervenutici, nel rispetto del principio di sicurezza, non devono essere armi o lame da scherma olimpica riadattate per la scherma storica. Questo snaturerebbe la costruzione dei gesti, dei tempi, dei modi e degli schermitori di scherma storica.