



SCHERMA STORICA EUROPEA

TORNEO DI SCHERMA CORTA
PESCANTINA (VR) – 6 APRILE 2025

REGOLAMENTO

1. EQUIPAGGIAMENTI:

- 1.1. **ARMI:** L'ORGANIZZAZIONE METTE A DISPOSIZIONE DEI PUGNALI ELETTRIFICATI I QUALI, HANNO LA LAMA RETRATTILE E SENSIBILE AL TAGLIO E ALLA PUNTA, UNA VOLTA CHE AVVIENE SIA IL PUNTO DI TAGLIO O DI PUNTA LA LAMA SI ILLUMINA ED EMETTE UN SUONO.
- 1.2. **PROTEZIONI:** LE PROTEZIONI MINIME PER ACCEDERE AL TORNEO SONO: MASCHERA 1600 N, CONCHIGLIA O PARASENO, GUANTI E QUANTOMENO UNA FELPA; SONO CONSIGLIATE (MA NON OBBLIGATORIE) PROTEZIONI QUALI CORAZZETTA E GIACCA DA HEMA.

2. TERRENO DI GARA:

- 2.1. **DIMENSIONE E FORMA:** IL TORNEO DI SVOLGERÀ SU TERRENI DI GARA QUADRATI AVENTI UN LATO DI 3MT CON LE LINEE DI MESSA IN GUARDIA A 1,5MT DI DISTANZA L'UNA DALL'ALTRA.
- 2.2. **ACCESSO AL TERRENO:** L'ACCESSO ALL'AREA DI GARA SARÀ CONSENTITO AI SOLI ATLETI ACCOMPAGNATI DA UN PROPRIO SECONDO E SOLO DOPO ESSERE STATI CONVOCATI.
- 2.3. **ACCESSO ALL'AREA DI TORNEO:** L'ACCESSO ALL'AREA DI TORNEO È CONSENTITA AI SOLI ATLETI E AL LORO STAFF DI SEGUITO (SECONDO, MAESTRO) TUTTI COLORO CHE NON PRENDERANNO PARTE AL TORNEO CON I RUOLI SUDDETTI DOVRANNO ANDARE NELL'AREA RISERVATA AL PUBBLICO.

3. DIREZIONE DI TORNEO E ARBITRAGGIO:

- 3.1. **DIREZIONE DI TORNEO:** LA DIREZIONE DI TORNEO È DEMANDATA A TRE GIUDICI CHE NON PRENDERANNO PARTE POI ALL'ARBITRAGGIO DELLE GARE. SARÀ COMPITO ESCLUSIVO DELLA DIREZIONE DI TORNEO CONVOCARE GLI ATLETI IN AREA DI TORNEO PER L'APPELLO, I SINGOLI ATLETI SUI TERRENI DI GARA, CONTROLLARE LA PRESENZA DELLE PROTEZIONI, CONTROLLARE E COADIUVARE IL LAVORO DEI GIUDICI DI GARA PER IL REGOLARE SVOLGIMENTO DEL TORNEO.
- 3.2. **DIREZIONE DI GARA:** OGNI TERRENO AVRÀ PRESENTE TRE GIUDICI, DUE DI LINEA E UNO MASTRO I QUALI AVRANNO IL RUOLO SUDDIVISO COSÌ:
- 3.3. **GIUDICE DI LINEA:** CONTROLLA I PUNTI SUBITI DALLO SCHERMIDORE ASSEGNATO, AL RAGGIUNGIMENTO DEI COLPI NECESSARI ALLA SCONFITTA DA L'ALT ALL'ASSALTO, CONTROLLA IL REGOLARE SVOLGIMENTO DELL'ASSALTO AIUTANDO IL GIUDICE MASTRO (QUALORA INTERROGATO) AD ASSEGNARE LE AMMONIZIONI AL PROPRIO SCHERMIDORE. IL GIUDICE DI LINEA NON PUÒ CHIAMARE L'ALT A MENO CHE NON CI SIANO DELLE PALESI SITUAZIONI DI PERICOLO PER IL QUALE IL GIUDICE MASTRO NON HA DATO L'ALT;
- 3.4. **GIUDICE MASTRO:** IL GIUDICE MASTRO CONTROLLA LO SVOLGIMENTO DELLA GARA CONFERMANDO O MENO I PUNTI CHIAMATI DAL GIUDICE DI LINEA, INFLIGGE LE AMMONIZIONI QUALORA LO RITENGA OPPORTUNO, DA "A VOI!" PER FAR PARTIRE L'ASSALTO E "ALT" PER FERMARLO.

4. SVOLGIMENTO DEL TORNEO:

- 4.1. **GIRONI E QUALIFICAZIONI:** IL TORNEO SARÀ SUDDIVISO IN TRE FASI, QUALIFICAZIONI, ELIMINAZIONE DIRETTA E FASI FINALI. IL TEMPO PARTIRÀ ALL'"A VOI" DEL GIUDICE MASTRO E SI FERMERÀ ALL'"ALT". IN QUESTO TEMPO IL PRIMO ATLETA CHE AVRÀ MESSO A SEGNO SULL'AVVERSARIO I COLPI RICHIESTI IN TALE FASE DI TORNEO, SI AGGIUDICHERÀ LA VITTORIA DELL'ASSALTO; SE ALLO SCADERE DEL TEMPO NON SI SARANNO RAGGIUNTI I COLPI NECESSARI DA PARTE DI UNO DEI DUE CONTENDENTI, LA VITTORIA ANDRÀ A CHI HA MESSO A SEGNO PIÙ COLPI;
 - **QUALIFICAZIONI:** DURANTE LE QUALIFICAZIONI LA CONCLUSIONE DEGLI ASSALTI SARÀ AI 2 MINUTI O AL PRIMO ATLETA CHE SUBIRÀ 3 COLPI;
 - **GIRONI:** I GIRONI SARANNO AD ELIMINAZIONE DIRETTA E LA CONCLUSIONE DEGLI ASSALTI SARÀ AI 2 MINUTI O AL PRIMO ATLETA CHE SUBIRÀ 3 COLPI;
 - **QUARTI DI FINALE:** AI QUARTI DI FINALE LA CONCLUSIONE DEGLI ASSALTI SARÀ AI 4 MINUTI O AL PRIMO ATLETA CHE SUBIRÀ 10 COLPI;
 - **FINALE:** LA FINALE VERRÀ DISPUTATA CON UN ASSALTO CHE SI CONCLUDERÀ AI 5 MINUTI O AL PRIMO ATLETA CHE SUBIRÀ 10 COLPI.

5. SANZIONI E AMMONIZIONI:

- **CARTELLINO GIALLO:** L'USCITA DAL TERRENO CON ENTRAMBI I PIEDI (IL PIEDE SULLA RIGA FIGURA COME IN CAMPO); TOGLIERSI LA MASCHERA DOPO L'"A VOI" E PRIMA DELL'"ALT" DEL GIUDICE MASTRO; LA MANCANZA DEL SALUTO ALL'AVVERSARIO E/O AI GIUDICI; AFFERRARE A MANO CHIUSA LA LAMA AVVERSARIA; CHIAMARE L'ALT;
- **CARTELLINO ROSSO:** DURANTE L'ASSALTO SONO PROIBITE LE PRESE A MANO CHIUSA E LE CHIAVI ARTICOLARI; LE PERCUSSIONI DI PUGNO; I CALCI; LA PRESA DELLA MASCHERA AVVERSARIA; LE PROIEZIONI A TERRA; FINGERE UN INFORTUNIO; COLPIRE PALESEMENTE PRIMA DELL'"A VOI" E DOPO L'"ALT" DEL GIUDICE MASTRO; CHI COLPISCE L'AVVERSARIO CON BRUTALITÀ. QUALORA SI VERIFICASSE UNA DI QUESTE CONDIZIONI IL CONTENDENTE AMMONITO RICEVERÀ UN CARTELLINO ROSSO, AL SECONDO ROSSO AVVERRÀ AUTOMATICAMENTE LA SCONFITTA DEL CONTENDENTE AMMONITO;
- **CARTELLINO NERO:** CHI CAUSA UNA RISSA; CHI INSULTA PALESEMENTE UN AVVERSARIO E/O UN GIUDICE; CHI SI PRESENTA IN PEDANA SOTTO EFFETTI DI ALCOOL O STUPEFACENTI PRENDERÀ UN CARTELLINO NERO CHE COMPORTA LA SCONFITTA IMMEDIATA DELL'ASSALTO E LA SQUALIFICA DALL'INTERO TORNEO.

6. AZIONI CONSENTITE:

DURANTE L'ASSALTO È CONSENTITO UTILIZZARE LA MANO NON ARMATA PER PARARE O DEFLETTERE I COLPI AVVERSARI, È CONSENTITO INOLTRE CAMBIARE LA MANO ARMATA A PROPRIO PIACERE PURCHÉ NON VENGA MAI IMPUGNATA LA LAMA, SONO CONSENTITE LE PARATE SUL BRACCIO AVVERSARIO MA MAI IN PRESA O CHIAVE ARTICOLARE (AZIONE CHE DÀ ADITO A CARTELLINO ROSSO).

7. BERSAGLI E PUNTEGGI

7.1. AREE DI PUNTEGGIO: LE AREE DEL CORPO CHE DANNO ADITO A PUNTEGGIO SONO:

- MASCHERA
- BUSTO (DALLA CINTURA IN SU)
- ENTRAMBE LE BRACCIA (MANO COMPRESA)

7.2. PUNTEGGI: TUTTI I COLPI MESSI A SEGNO IN UNA DELLE AREE SUDDETTE VALGONO 1 PUNTO;

7.3. I GIUDICI DI LINEA GUARDERANNO UN ATLETA CIASCUNO E CONTERANNO I PUNTI SUBITI DA TALE ATLETA, DANDO IN MANIERA TEMPESTIVA L'"ALT" ALL'AZIONE. DI SEGUITO IL GIUDICE MASTRO CONVALIDERÀ O MENO IL PUNTO;

7.4. COLPO DOPPIO: IL CASO I GIUDICI VALUTINO UN COLPO VALIDO E TIRATO CONTEMPORANEAMENTE DAI DUE CONTENDENTI, VERRÀ RITENUTO NULLO PER ENTRAMBI.