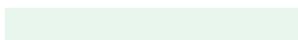




www.sef-italia.it



REGOLAMENTO TORNEI IN ARMATURA COMPLETA 2019



www.sef-italia.it





SVOLGIMENTO DEL COMBATTIMENTO

Il combattimento si svolge in un'area di 6x6 metri

La durata del combattimento è di 5 minuti

In campo sono presenti 3 figure arbitrarie quali

n.1 Maestro di gara: che ha il ruolo di dirigere e prendere le decisioni inerenti al combattimento;

n.2 Attendenti del Maestro di gara: che seguono ogni contendente nello specifico segnalando punteggi e infrazioni del combattente a loro assegnato;

PUNTEGGI, AZIONI PERMESSE E PROIBITE PUNTEGGI

È considerato **bersaglio** tutto il corpo, tranne: genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille, piede.

Ai fini dell'attribuzione del punteggio, si considerano:

- Testa: l'intera superficie della parte anteriore della maschera, ossia la griglia e la parte della gorgiera che si trova nella proiezione verso il petto.
- Tronco: torace e addome, con il limite delle cuciture delle spalle e della linea della c.d. "cintura", all'altezza della zona inguinale (che ne resta esclusa)
- Braccia: dalla cucitura in giù, escludendo la spalla, che si considera parte del tronco
- Gambe: dalla zona inguinale in giù, salvo quanto indicato come bersaglio proibito.

I tiratori sono dotati di otto punti a testa per la durata dell'Assalto, da cui sono sottratti i punti a seconda del numero e della tipologia dei colpi subiti; raggiunti o superati i 8 punti subiti, il contendente perde l'incontro.

I **colpi di punta** sono considerati validi se tirati su tronco.

I **colpi di taglio** sono validi se portati con decisione e nettamente; per essere considerati validi, i tagli devono colpire il bersaglio con la seconda metà della lama (medio-debole e debole). Ai fini dell'attribuzione del punteggio allo schermidore:

- a) a tutti i colpi validi alla testa sono assegnati due punti;
- b) ai colpi di punta al tronco sono assegnati due punti;
- c) a tutti i restanti, un punto

Nella Spada a due mani, il taglio tirato con una sola mano attribuisce 1 solo punto

Nella Spada a due mani, il taglio che colpisce col forte sulla maschera dell'avversario dalla corta misura e con forza giudicata sufficiente, potrà essere preso in considerazione dai giudici come colpo valido per l'assegnazione di un punto.

Colpo Dopo

Al tiratore che viene colpito è consentito un colpo di "colpo-dopo", perfezionabile nel tempo e nella misura di "un passo e un colpo", prima che il Mastro chiami l'Alt.

Nella Spada e Brocchiere e nella Spada da lato non è concesso il "colpo-dopo", se colpiti da:



- a) stoccata o taglio validi alla testa;
- b) stoccata valida al braccio armato;

Nella Spada a due mani non è concesso il “colpo-dopo”, se colpiti da una stoccata o un taglio validi alla testa. Eventuali colpi di arresto messi a segno da parte del tiratore che, avendo colpito, sta tentando di evitare il colpo di “colpo-dopo” non verranno conteggiati.

Colpo di pomo

È ammesso il colpo di pomo alla maschera, se tirato con controllo della forza; l'azione portata a conclusione dà allo schermidore un punto.

Colpo di umbone

È ammesso il colpo di umbone alla maschera, se tirato con controllo della forza; l'azione portata a conclusione dà allo schermidore un punto.

Disarmo

È possibile afferrare il forte, la guardia, l'impugnatura e il pomo dell'arma per effettuare azioni che devono concludersi con:

- a) il disarmo effettivo dell'avversario: 2 punti;
- b) un colpo a segno di punta o di taglio: punteggio relativo;
- c) condizione di “manifesta superiorità” sull'avversario, ovvero presa stabile dell'arma o del braccio e minaccia di colpo di punta al torso o al viso: 2 punti.

Se l'azione non sia portata a segno nelle modalità descritte, e/o non si concluda in un massimo di 5 secondi, è facoltà del Giudice Mastro interrompere il combattimento e dichiarare la “azione confusa” senza attribuire punteggi.

Lotta, proiezioni a terra, contatti fisici

È possibile utilizzare azioni di “gioco stretto” o lotta, sempre con attenzione alla sicurezza. La proiezione a terra non dà luogo a punteggio di per sé, ma deve essere seguita da una condizione di “manifesta superiorità” sull'avversario; dopo la proiezione a terra non sono ammesse invece le percussioni, che non danno luogo a punteggio.

Sono ammesse le **percussioni di pugno**, che devono essere tirate a mano aperta, e con il controllo della forza; l'azione portata a conclusione dà allo schermidore un punto.

Azioni proibite

Sono proibite e sanzionabili con ammonizione e espulsione:

- percussioni portate con il piede;
- testate, gomitate e ginocchiate;
- colpi tirati con gli elsa, altri fornimenti difensivi;
- le chiavi articolari di rottura e slogatura;
- afferrare la lama al debole (n.b.: l'azione comporta anche un punto a segno per l'avversario, per “taglio alla mano”);



- lanciare intenzionalmente l'arma;
- impugnare l'arma dalla lama per colpire con l'elsa (come un martello d'arme, o come da tecniche in armis);
- tirare intenzionalmente a genitali, nuca, colonna vertebrale, tendine d'Achille, piede;
- afferrare la maschera dell'avversario;
- col brocciare, colpire con il bordo dello scudo.

CASI PARTICOLARI:

USCITA DAL CAMPO

L'uscita dal terreno effettuata con i due piedi, e comunque tale da portare lo schermidore interamente e visibilmente fuori dal campo, è sanzionata con ammonizioni e espulsione,

Nel caso di uscita simultanea entrambi i tiratori sono sanzionati. N.B.: le uscite dal campo non sono cumulabili con le altre infrazioni.

DOPPIO COLPO

Il colpo doppio simultaneo, ovvero il colpo reciproco valutato nello stesso tempo schermistico, rappresenta uno dei maggiori errori per i tiratori in gara, che vengono meno al principio basilare schermistico del "toccare, senza essere toccati". Nella constatazione di questa condotta causa l'ammonizione e l'espulsione di entrambi contendenti alla terza ammonizione cumulabili solo nello stesso Assalto. Le prime due ammonizioni danno luogo solo richiami verbali;

Alla terza ammonizione, entrambi gli schermidori perdono l'incontro

SCHERMA INVEROSIMILE

È facoltà dei Giudici proporre l'ammonizione di un atleta per "scherma inverosimile", in caso di palese ignoranza o infrazione alle più elementari norme dell'autodifesa sulle quali si basa la competizione di scherma storica; a titolo puramente indicativo e non esaustivo si portano a esempio le seguenti:

- a) caricare ripetutamente l'avversario con attacchi rischiosi e temerari, senza preoccuparsi della propria copertura, indifferenti al principio di conservazione della vita;
- b) tirare uno o più colpi di rimessa, senza preoccuparsi di difendersi dalla risposta avversaria;
- c) mostrare un palese disinteresse alla propria copertura quando si sta per essere colpiti.

Questa condotta causa l'ammonizione e l'espulsione

PERDITA DELL'ARMA

In caso di perdita accidentale dell'arma si attribuisce all'avversario 2 punti.

E' facoltà dell'avversario concedere, con gesto esplicito, il riarmo e la prosecuzione dell'assalto senza dar luogo all'assegnazione di punti e l'annullamento di un ammonizione allo schermidore generoso.

IMPOSSIBILITÀ A PROSEGUIRE

Assegna la vittoria all'avversario