

Gara Sperimentale di Scherma Olimpica Storica Busto Arsizio - 26 ottobre 2013

1. Natura della Scherma Olimpica Storica - La Scherma Olimpica Storica si ispira ai primi regolamenti della Federazione Italiana Scherma (1910) e della Federation Internationale d'Escrime (1913), relativamente al Gioco da Sala (fioretto e sciabola accademici) e al Gioco da Terreno (spada e sciabola da duello), in vigore prima dell'uso dell'apparecchio elettrico di segnalazione delle stoccate.

Per ogni fattispecie non prevista dalle presenti norme tecniche sono applicabili direttamente o per analogia, tutte le norme previste dall'attuale regolamento a norme FIS e FIE.

La gara è aperta a tutti i tiratori e le tiratrici delle categoria Assoluti e Master, tesserati alla FIS per la stagione in corso.

La quota di partecipazione è di 5€ per arma.

2. Equipaggiamento, armi e terreno - È imposto ai tiratori l'uso dell'abbigliamento e degli equipaggiamenti di sicurezza (maschere, divise, corazzette) omologati, in base all'ultima versione del regolamento FIE; i tiratori non dovranno indossare giubbetti elettrici e potranno utilizzare qualunque tipo di maschera omologata FIE-CE 1600Nw.

Le armi impiegate saranno, per il gioco da sala, il fioretto e la sciabola, a norme FIE, e per il gioco da terreno la spada a norme FIE e la sciabola storicombat a norme FIS; la presenza della presa di coccia o dell'elettificazione della lama delle armi è del tutto ininfluenza ai fini dell'utilizzazione nelle competizioni di scherma olimpica storica.

Il terreno di combattimento è la pedana a norme FIE.

4. Arbitraggio - L'arbitraggio è affidato ad una giuria composta da cinque arbitri, che presiedono a turno un assalto e cambiano di posto girando in senso orario, in modo che ciascuno occupi, uno dopo l'altro, i differenti posti della giuria.

Il Presidente di Giuria (PdG), posto ad eguale distanza dai due tiratori, sorveglia l'insieme del gioco e della frase d'armi; i due Giurati posti a destra del PdG sorvegliano e constatano specialmente la materialità dei colpi che può ricevere il tiratore posto a sinistra del PdG.

Simmetricamente, i due Giurati posti a sinistra del PdG sorvegliano e constatano specialmente la materialità dei colpi che può ricevere il tiratore posto a destra del PdG.

5. Premiazioni - Saranno premiati i migliori due tiratori di ogni specialità.

Gioco da sala (fioretto e sciabola)

6. Giudizio di efficacia - Solo il PdG deve decidere la validità o la precedenza della stoccata, applicando le regole che seguono e che costituiscono le convenzioni tipiche del fioretto e della sciabola, con la conferma da parte dei Giurati solo della materialità delle stoccate.

Se l'"Alt!" è stato dato a seguito di almeno un colpo, il PdG, dopo aver ricostruito la frase d'armi chiederà ai Giurati corrispondenti di pronunciarsi sulla materialità della stoccata.

I Giurati possono rispondere affermativamente (SI), negativamente (NO/NON VALIDO) o astenersi (ASTENUTO) e al loro giudizio si unisce parimenti il PdG, che vota per ultimo con le medesime opzioni; le astensioni non hanno nessun peso nel calcolo della maggioranza dei voti.

Il voto di un Giurato vale 1, mentre il voto del PdG vale 1,5.

Se i due Giurati che controllano il tiratore che si suppone abbia ricevuto un colpo sono d'accordo, il PdG deve accettare il loro giudizio.

Se uno dei Giurati ha un'opinione positiva e l'altro si astiene, il PdG dà la sua opinione che prevale in ogni caso; se il PdG non ha opinione, viene ammesso senz'altro il responso del solo Giurato che si è pronunciato formalmente.

Se i due Giurati hanno una opinione netta, ma contraria, o se si astengono entrambi, il PdG decide secondo il proprio criterio: se il PdG non ha opinione la stoccata è dubbia e annulla anche l'eventuale colpo inflitto all'avversario nella stessa frase d'armi.

7. Giudizio di stile - Negli assalti di classificazione si terrà conto del numero dei colpi dati (efficacia) e della maestria e correttezza schermistica (compostezza della posizione, varietà e razionalità delle azioni, conoscenza del tempo, rispetto della misura e contegno cavalleresco) e ciascun Giurato assegnerà un punto dallo 0 al 10 per l'efficacia e un punto dallo 0 al 10 per il complesso delle altre qualità di ciascun tiratore; la somma delle due medie aritmetiche costituirà il punto di merito.

Gli assalti di classificazione si svolgeranno nella fase a gironi e il giudizio avverrà per un tiratore alla volta, ovvero il primo assalto di girone da esso disputato, a prescindere dall'avversario.

Saranno ammessi a prendere parte alla fase successiva della competizione coloro che avranno conseguito almeno 12/20 nell'arma con la quale si misurano.

8. Convenzione da sala - In applicazione dei principi fondamentali della convenzione schermistica, l'arbitro deve giudicare come segue: quando, in una frase schermistica, i tiratori sono toccati simultaneamente si ha luogo o ad un'azione simultanea, o ad un colpo doppio.

Il colpo doppio è la conseguenza di un'azione sbagliata di uno dei due tiratori; se non c'è un tempo schermistico tra le due stoccate si avrà:

L'attaccato è il solo toccato:

- a) se arresta su un attacco semplice;
- b) se invece di parare tenta di schivare senza riuscirci;
- c) se, dopo essere riuscito a parare, ha un momento di sospensione che dà diritto all'avversario di riprendere l'attacco (raddoppio, rimessa o ripresa d'attacco);
- d) se, su un attacco composto, esegue un arresto senza aver il vantaggio di un tempo schermistico;
- e) se, essendo in linea, dopo una battuta o una presa di ferro che devia la sua arma, tira o rimette il suo ferro in posizione di linea, invece di parare un colpo direttamente portato dall'attaccante.

L'attaccante è il solo toccato:

a) se, quando l'avversario è in linea, l'attacco parte senza deviare il ferro avversario: gli arbitri dovranno essere attenti che un lieve incontro del ferro non sia considerato sufficiente a deviare il ferro dell'avversario.

b) se cerca il ferro, non lo trova (per una cavazione in tempo) e continua l'attacco;

c) se, in un attacco composto nel corso del quale l'avversario ha trovato il ferro, continua l'attacco mentre l'avversario risponde immediatamente;

d) se, in un attacco composto, ha un momento di esitazione durante il quale l'avversario porta un colpo d'arresto e poi l'attaccante continua il suo attacco;

e) se, in un attacco composto, l'attaccante subisce un arresto con un tempo schermistico di anticipo rispetto al movimento finale;

f) se l'attaccante tocca di rimessa, raddoppio o ripresa d'attacco, su una parata dell'avversario, seguita da una risposta immediata, semplice, eseguita in un solo tempo e senza ritirare il braccio.

I tiratori sono rimessi in guardia, ogni volta che il PdG, dopo un colpo doppio, non è stato in grado di giudicare da che parte è stato commesso l'errore.

Il fioretto è un'arma di punta; l'azione offensiva di tale arma si esercita, pertanto, esclusivamente con la punta. Il bersaglio valido esclude gli arti e la testa; esso è limitato al tronco e s'arresta, verso l'alto, alla sommità del collo; sul lato, alle cuciture delle maniche, che dovranno passare dalla punta dell'omero; verso il basso seguendo una linea che passa orizzontalmente per il dorso, per la sommità delle anche e che di là raggiunge, per una linea dritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini. Esso comprende altresì l'intera gorgiera della maschera.

La sciabola è un'arma di punta, taglio e controtaglio. Tutti i colpi portati di punta, di taglio (ovvero con tutta la parte del filo della lama), o di controtaglio (ovvero con il debole del dorso della lama) sono considerati come stoccate valide. Le piattonate, i colpi di punta che scivolano sulla superficie valida o i colpi che sfiorano il corpo dell'avversario (colpi passati – punta che va fuori) non contano. I colpi attraverso il ferro, cioè quelli che toccano nel contempo la superficie valida e la sciabola dell'avversario sono validi ogni volta che arrivano nettamente sul bersaglio. Il bersaglio valido comprende ogni parte del corpo posta al di sopra della linea orizzontale che passa dagli angoli formati dalle cosce e dal tronco del tiratore nella posizione "in guardia".

9. Formula di gara - Gironi all'italiana, comprensivi di assalti di classificazione, a 5 stoccate, in un unico periodo da 3 minuti, oltre all'eventuale minuto di spareggio con priorità sorteggiata; finale tra i due migliori tiratori dei gironi a 10 stoccate, in 3 periodi di 3 minuti, con un minuto di riposo tra ciascun periodo, oltre all'eventuale minuto di spareggio con priorità sorteggiata; In caso di parità alla fine di un assalto, sarà giocato un minuto supplementare al primo colpo valido, con priorità sorteggiata per l'attribuzione della vittoria in caso di ulteriore parità; in caso di colpo doppio simultaneo, entrambe le stoccate saranno annullate.

Gioco da terreno (spada e sciabola)

10. Convenzione da terreno - L'assalto si svolge con l'interruzione ad ogni botta valida, fino al raggiungimento dell'ammontare di punti stabilito per la vittoria

Tutta la superficie corporea del tiratore, compreso il suo abbigliamento, è considerata bersaglio valido.

I colpi di punta (spada) e di punta, taglio e controtaglio (sciabola) sono botta valida in ogni parte del corpo se tirati con decisione, intenzionalmente, ovvero con l'apparente volontà di colpire un dato bersaglio con un determinato colpo, e nettamente, ovvero con la necessaria precisione; le piattonate,

le punte tirate fuori bersaglio che pur fanno strisciare il taglio sul corpo dell'avversario, i colpi eseguiti con il semplice appoggio della lama senza il necessario impulso, i colpi parati e comunque tutti i colpi portati non intenzionalmente o nettamente, a giudizio dei Giurati, non danno luogo alla materialità della stoccata.

I colpi dovranno essere portati senza brutalità, ovvero violenza intenzionale o portamento di ferro incontrollato, soprattutto nei colpi di taglio caricati o eseguiti di molinello.

Nel combattimento alla sciabola, i tagli e le punte al braccio o alla gamba valgono un punto. I tagli al busto valgono un punto. I tagli alla testa valgono due punti. Le punte al busto e alla testa valgono tre punti. Nel combattimento alla spada, solo il colpo di punta è considerato botta valida, e il valore dei bersagli è il seguente: tre punti per le stoccate al busto e alla testa, un punto per le stoccate agli arti.

La delimitazione delle aree corporee è la seguente:

- a) la testa, cioè maschera e gorgiera;
- b) il busto, delimitato dalle linee degli inguini che si prolungano orizzontalmente sul dorso, sopra i glutei, dall'attaccatura degli omeri e dalla linea della gorgiera;
- c) il braccio, destro e sinistro, dall'attaccatura dell'omero alle estremità delle dita
- d) la gamba, destra e sinistra, dalle linee dell'inguine alle estremità delle dita.

11. Giudizio - I Giurati dovranno segnalare ogni colpo valido ricevuto dal tiratore di loro competenza, alzando la mano e chiamando l'"Alt!", comunicando ad alta voce l'area corporea colpita (testa, busto, braccio, gamba) e i relativi punti riconosciuti; sarà attribuito il punto costituito dalla media aritmetica dei due punteggi riconosciuti.

Il tiratore che raggiungerà per primo il punteggio previsto per la vittoria si aggiudicherà l'Assalto.

Nel caso in cui il punteggio finale, a seguito del calcolo della media aritmetica, avesse dei mezzi punti, esso potrà essere arrotondato per eccesso, in caso di vittoria, e per difetto, in caso di sconfitta.

12. Formula di gara - Gironi all'italiana, a un punto, in un unico periodo da 3 minuti, oltre all'eventuale minuto di spareggio con priorità sorteggiata;
finale tra i due migliori tiratori dei gironi a 10 punti, in 3 periodi di 3 minuti, con un minuto di riposo tra ciascun periodo, oltre all'eventuale minuto di spareggio con priorità sorteggiata;
In caso di parità alla fine di un assalto, sarà giocato un minuto supplementare al primo colpo valido, con priorità sorteggiata per l'attribuzione della vittoria in caso di ulteriore parità; in caso di colpo doppio di pari valore, entrambe le stoccate saranno annullate.