



SCHERMA di BASTONE a UNA MANO REGOLAMENTO SPERIMENTALE Anno 2010

NOTA INIZIALE

Il presente Regolamento disciplina la pratica agonistica della Scherma di Bastone a Una Mano e fornisce agli Ufficiali di Gara, agli Allenatori e agli Atleti Agonisti un testo comune che detta i parametri, stabilisce le condizioni di gara e si propone di garantire equità nei giudizi.

Pertanto è fatto obbligo a tutti di conoscerlo in ogni punto e di attenersi agli stessi facendone rispettare scrupolosamente le norme, ricordando di mantenere, anche nelle situazioni controverse, il contegno e la signorilità che devono distinguere lo sportivo e il cultore marziale, rimanendo sempre nei limiti della cavalleria senza mai degenerare.



PUNTO 1 - CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE A TORNEI NOVA SCRIMIA.

I Tornei di Scherma di Bastone a Una Mano possono essere aperti a tutti i praticanti di Arti Marziali, Sport da Combattimento e Scherma Sportiva previa decisione del Comitato Organizzatore.

La partecipazione ai Tornei è vincolata all'ottemperanza delle seguenti condizioni:

1. Accettazione in toto del presente Regolamento e delle eventuali condizioni aggiuntive,
2. Maggiore età (18 anni compiuti) da comprovare con Carta di Identità non scaduta,
3. Possesso di Certificato Medico (anche in copia) agonistico e liberatoria,
4. Armi e attrezzature conformi alle normative **NOVA SCRIMIA** (art. 14 e 15).

PUNTO 2 - TUTELA SANITARIA ANTI-DOPING

È vietato l'uso di qualunque tipo di droga e sostanza stimolante non consentita inserita nell'Appendice A del REGOLAMENTO ANTI-DOPING DEL MOVIMENTO OLIMPICO pena l'immediata Squalifica e l'allontanamento dalle competizioni, in osservanza al testo DISCIPLINA DELLA TUTELA SANITARIA DELLE ATTIVITÀ SPORTIVE E DELLA LOTTA CONTRO IL DOPING, approvato dal Senato Italiano il 16 Novembre 2000 (Gazz. Uff. N°294 del 18.12.00).

PUNTO 3 - UFFICIALITÀ - ORARI - PREMIAZIONI

Ogni torneo presenta un proprio calendario dello svolgimento (iscrizioni - gare - premiazioni) che deve essere accettato e rispettato dai partecipanti.

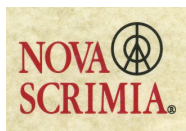
Il comunicato stampa del Torneo deve essere inviato dagli Organizzatori almeno 3 mesi prima alla Segreteria di **NOVA SCRIMIA** attraverso la mail segreteria@novascrimia.com ed è pubblicato sul sito ufficiale.

I tornei ufficiali **NOVA SCRIMIA** valgono per il conteggio assalti - corone da riportare sulle tessere ufficiali.

ARTICOLO 1 - AREA DI GARA

L'area di gara sulla quale si svolgono gli incontri deve avere una superficie liscia, non sollevata dal suolo, il cui fondo sia privo di anomalie tali da pregiudicare la qualità della competizione, mettendo in qualche modo a rischio i due contendenti e favorendoli in uguale misura.

Il Quadrato di Gara (*Steccato*): consiste in un'area quadrata di metri 8 di lato (banda gialla) con da 2 linee interne per la Messa in Guardia, equidistanti dal centro.



ARTICOLO 2 - TIPO DI GARA

La Competizione è Individuale a categoria unica di peso ed età sia per la gara Maschile, sia per quella Femminile, a Gironi ad Eliminazione Diretta. In particolari situazioni è possibile unificare i tornei maschile e femminile.

L'assalto prevede solo il Gioco Largo con qualsiasi preclusione del Gioco Stretto sotto misura (vedi art. 13, punto 5).

Non è inoltre ammessa nessuna tecnica portata con parti del corpo (calci, pugni, leve, bloccaggi, proiezioni).

ARTICOLO 3 - BERSAGLI

I punti dei bersagli da considerarsi validi se colpiti sono:

- Testa = Maschera;
- Braccio dx-sx = Parte rigida dalla protezione del gomito e avambraccio;
- Gamba dx-sx = Parte rigida dalla protezione della gamba.
- Mano Disarmata = Guanto.

Non sono ammessi per ovvie ragioni di sicurezza degli Atleti, pena l'immediata Squalifica (art. 13, punto 5), i colpi indirizzati contro l'inguine e i piedi.

ARTICOLO 4 - COLPI

Sono considerati validi i colpi diretti ai bersagli sopra indicati secondo le seguenti traiettorie dati in posizione eretta o accosciata (*Sbasso*):

- Verticale Discendente *Fendente* interno / esterno;
- Diagonale Discendente *Sgualimbros* interno / esterno;
- Orizzontale *Tondo* interno / esterno;
- Diagonale Ascendente *Ridoppio* interno / esterno (diretto solo alle braccia);
- Colpo di Punta Bersaglio limitato alla griglia metallica della maschera.

I Colpi di Punta possono essere tirati sulle 4 linee:

- Imbroccata (pugno in 1^a Posizione);
- Puntata (pugno in 2^a Posizione);
- Stoccata (pugno in 3^a Posizione);
- Punta Riversa (pugno in 4^a Posizione).



ARTICOLO 5 - VALIDAZIONE COLPI

I colpi, per essere validi, devono essere netti, distaccati ed eseguiti di mulinello e con snodo di gomito (eccetto i Colpi di Punta vedi articolo 4), infine arrivare a bersaglio con l'ultima parte dell'arma (indicativamente gli ultimi 5 centimetri, vedi articolo 14).

Non possono essere portati in maniera brutale, con il caricamento della spalla o in salto. I colpi appoggiati, strisciati sull'arma avversaria e senza mulinello non sono validi.

Attenzione:

1. La Guardia deve essere con l'arma in linea verso l'avversario.

ARTICOLO 6 -TEMPO COMUNE

I colpi dati in contemporanea su bersagli entrambi validi (*Tempo Comune*) comportano l'assegnazione da parte delle coppie arbitrali (art. 9) di un colpo subito per entrambi gli schermatori. Il Direttore di gara può far proseguire la frase schermistica o interrompere o comminare una sanzione per Scherma non plausibile.

ARTICOLO 7 - PARATE - SCANSI - SCARTI - SPARIZIONI

Le parate devono essere effettuate arma contro arma e sono tutte quelle ammesse col bastone da passeggio, dalla 1a alla 6a comprese quelle in linea bassa (1^a e 2^a bassa) a difesa delle gambe.

La sola parata ammessa con la mano disarmata è contro i Colpi di Punta, purché sia eseguita per deviare istantaneamente il colpo senza trattenere in alcun modo l'arma avversaria. In questo ultimo caso il Direttore di Gara interrompe l'azione e commina una sanzione (vedi art. 8 e art. 13).

Scansi, scarti e sparizioni secondo il patrimonio della Scherma di bastone di scuola italiana.

ARTICOLO 8 - PUNTEGGI

Il punto è assegnato se il colpo viene dato secondo le traiettorie e con le caratteristiche descritte nei precedenti articoli 3, 4, 5.

- Testa **1** Punto.
- Braccio **1** Punto.
- Gamba **1** Punto.
- Mano Disarmata **1** Punto.



Attenzione:

1. I Colpi Fuori Bersaglio sono sanzionati dal Direttore di Gara:
 - il primo colpo comporta l'ammonizione con cartellino giallo;
 - il secondo colpo comporta il punto a sfavore con cartellino rosso;
 - il terzo colpo comporta il cartellino nero, l'assalto viene interrotto. Lo schermitore sanzionato perde per 0 a 10, ma può proseguire il girone.
2. La sottrazione di bersaglio (testa) effettuata con l'ausilio della mano disarmata è punita direttamente con cartellino giallo. Inoltre la mano disarmata è considerata bersaglio valido quindi il punto contro va egualmente assegnato. Se allo schermitore è già stato comminato un cartellino giallo allora è cartellino rosso con punto contro di penalità (e punto per bersaglio valido). Le successive sottrazioni di bersaglio con la mano disarmata sono sanzionate sempre con cartellino rosso punto contro di penalità e punto contro per bersaglio valido.
3. La perdita dell'arma è considerata Disarmo e viene sanzionata con (1) punto contro. Il Direttore di Gara ferma l'assalto e dopo aver fatto applicare il punto contro alla coppia arbitrale rimette in Guardia gli schermitori.
Se lo schermitore che perde l'arma, ovvero è Disarmato, subisce tempestivamente anche un colpo a bersaglio, fino a due (2), essi vengono considerati validi. Gli Arbitri di Linea che osservano lo schermidore offeso conteggiano i colpi subiti fino ad un massimo di due (2) e, dopo l'ALT, aggiungono il punto contro del Disarmo.

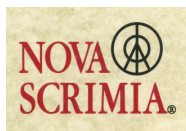
ARTICOLO 9 - COMMISSIONE DI GARA

La commissione di gara è composta da un Direttore di Gara e quattro (4) arbitri di linea.

Il Direttore di Gara segue l'Assalto all'interno del perimetro di gara, chiede il saluto, da "l'A Voi", intima l'Alt, dichiara concluso l'Assalto, interrompe il cronometraggio. Segue il buon andamento della gara, applicando il Regolamento. Può chiedere consiglio agli Arbitri di Linea.

Gli Arbitri di Linea sono divisi in due coppie, ognuna segue un solo schermidore, segnando con l'apposito contacolpi i colpi subiti dallo schermitore osservato. Si posiziona ad inizio gara e dopo ogni Alt sul lato opposto rispetto a quello in cui si mette in Guardia lo schermitore osservato.

Gli Arbitri di Linea possono essere consultati dal Direttore di Gara in merito all'applicazione del Regolamento (sanzioni, etc.); gli Arbitri di Linea possono chiedere attenzione al Direttore di Gara alzando la mano, in ogni caso continuano il loro compito in attesa dell'Alt. (casi in cui le protezioni si slaccino parzialmente, i bastoni siano troppo indeboliti, scorrettezze, altro)



ARTICOLO 9.1 - ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

I punti sono assegnati dagli Arbitri di Linea come esposto nell'articolo 9.1. Durante lo svolgimento della Gara sono computati sull'apposito Contacolpi di cui ogni Arbitro è in possesso. Tale contatore va azzerato all'inizio di ogni gara.

Al termine dell'Assalto le coppie di Arbitri di Linea al tavolo della Commissione di Gara consegnano i loro punteggi. In caso di differenze viene calcolata la media matematica pura.

Effettuate le medie viene comunicato ufficialmente il vincitore e il punteggio viene segnato sulle apposite schede.

I bersagli validi, colpiti secondo quanto esposto all'art. 5 prevedono l'assegnazione del punteggio come specificato nell'art. 8.

ARTICOLO 10 - DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA

La vittoria o il pareggio sono assegnati a seguito del risultato dei contacolpi rilevati dalle coppie Arbitrali come specificato nell'articolo 9 e. 9.1.

In finale, allo scadere dei 3 minuti regolamentari, rilevata la parità dal Direttore di Gara, l'assalto prosegue per altri 2 minuti.

Al ripresentarsi della parità, dopo un minuto effettivo di riposo, vale la regola della Botta d'Oro (art. 10.1).

Il passaggio al Girone successivo, in caso di parità, avviene calcolando il **coefficiente di efficacia**: si ottiene dalla differenza tra tutte le botte date e tutte le botte subite per gli schermatori con eguale numero di assalti vinti. Lo schermidore col coefficiente più alto si aggiudica il passaggio al Girone successivo.

ARTICOLO 10.1 - BOTTA D'ORO

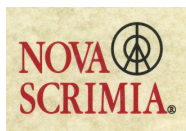
La Botta d'Oro consente la vittoria al primo schermidore che assegna un colpo come specificato all'art. 5, senza subire un immediato contrattacco a segno, ovvero evitandolo come specificato all'art. 7.

ARTICOLO 11 - SEGNALI ARBITRALI

Il Direttore di Gara esegue un protocollo di Saluto e Messa in Guardia.

Gli assaltanti devono rispettare i seguenti segnali arbitrali:

- *Signori - Saluto*
- *In guardia - A Voi*
- *ALT*
- *Rimessa in guardia - A Voi*



ARTICOLO 12 - DURATA DELL'ASSALTO

L'Assalto, in un unico tempo continuo, ha una durata stabilita di 2 minuti e 30 secondi.

L'ALT applicato dal Direttore di Gara durante lo svolgimento del confronto interrompe contestualmente il conteggio dei secondi. Lo stesso riprende al "A Voi". (vedi art. 9, funzioni della Commissione di Gara e art. 11 Segnali Arbitrali).

La finale, come specificato nell'art. 10, si svolge in un unico tempo ed ha una durata di 3 minuti. In caso di parità si fa riferimento all'art. 10 e 10.1 per la determinazione del vincitore del Torneo/Manifestazione.

ARTICOLO 13 - PENALITÀ

I richiami verbali, le penalità, le Ammonizioni, l'Espulsione e la Squalifica sono gli strumenti attraverso i quali il Direttore di Gara esercita il controllo sulla qualità dello svolgimento dell'Assalto.

Possono essere comminate solo dal Direttore di Gara, ma proposte anche dagli Arbitri di Linea secondo la modalità specificata nell'art. 9.

I Cartellini sono di tre colori: Giallo = Ammonizione
 Rosso = Punto a sfavore per doppia ammonizione
 Nero = Squalifica e/o Espulsione

1- Richiami Verbali

La prima uscita con entrambi i piedi dalla Linea Perimetrale del Quadrato di gara.

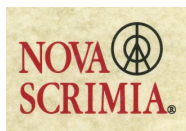
Le successive uscite con entrambi i piedi dalla Linea Perimetrale del Quadrato di Gara.

La prima botta portata alla Mano Armata.

2 - Penalità

È punito con **1** Punto a sfavore:

1. uscire con entrambi i piedi dalla Linea Perimetrale del Quadrato per tutte le volte dopo la prima, sempre richiamate verbalmente;
2. perdere l'arma (Disarmo) - vedi Art.8, nota 3.



3 - Cartellino Giallo, Ammonizione:

1. la sottrazione di bersaglio - vedi Art. 8, nota 2;
2. adozione di guardie offensive, ad esempio "*Posta di Donà*";
3. colpire dopo l'ALT;
4. colpire con il tallone dell'arma; lanciare l'arma contro l'avversario;
5. ribattere i colpi di mano e/o di spalla;
6. impugnare l'arma a due mani;
7. lasciare cadere deliberatamente l'arma a terra.
8. atteggiamento non conveniente, non sportivo / pericoloso (nervosismo, frenesia, scompostezza);
9. la seconda e successive segnalazioni di botte alla Mano Armata,

4 - Cartellino Rosso

Il cartellino rosso è la somma di due ammonizioni e comporta un punto a sfavore per lo schermidore che lo riceve. Il direttore di gara ha la facoltà di utilizzarlo anche non contestualmente alla somma di doppia ammonizione.

5 - Cartellino Nero

• Espulsione dall'Assalto

1. non presentarsi ad un incontro dopo la terza chiamata da parte del Direttore di Gara, l'avversario vince per 10 a 0, lo schermidore può proseguire il Torneo;
2. terzo colpo fuori bersaglio, l'avversario vince per 10 a 0, lo schermidore può proseguire il Torneo.
3. assenza di protezioni, vedi articolo 13 Sanzioni Particolari.

• Squalifica dalla Gara

Quando il cartellino nero è comminato per i seguenti motivi, esso comporta l'immediata interruzione dell'Assalto, lo Schermidore sanzionato perde la gara con punteggio a sfavore 0 a 10. Non può proseguire il Torneo.

1. atteggiamento e/o parole scorrette verso uno qualsiasi dei membri della Commissione di Gara, l'Avversario, gli Allenatori, gli Astanti;
2. colpire deliberatamente zone non protette e/o vietate (Art. 3) o ferire l'avversario;
3. proseguire il combattimento a terra o impugnare il bastone a rematore in stretta misura.
4. colpi indirizzati all'inguine o ai piedi, compresa tutta l'articolazione della caviglia.



ARTICOLO 13.1 - SANZIONI PARTICOLARI

Gli atleti privi di giubbotto e protezioni non possono essere ammessi nel Quadrato di Gara, se l'atleta si presenta privo di una o tutte le protezioni riceve immediatamente cartellino Giallo. Da quel momento ha un minuto per adottare l'equipaggiamento e ripresentarsi sulla linea di Messa in Guardia. In caso contrario riceve cartellino nero, perde la gara con punteggio contro 10 a 0. Può proseguire il Torneo.

Laddove il Direttore di Gara ravvisi per entrambi gli schermitori la palese incapacità a schermire in modo verosimile, ovvero uno o più richiami verbali o sanzioni, ferma l'Assalto, sanziona entrambi gli schermitori con un'ammonizione, cartellino giallo. Inoltre dichiara chiuso il tempo dell'Assalto (art. 12) e impone la risoluzione dell'Assalto con Botta d'Oro (art. 10.1).

ARTICOLO 14 - ARMI

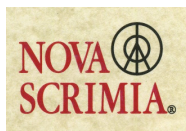
Le armi sono fornite dall'Organizzazione e messe a disposizione degli assaltanti. L'arma della Scherma di Bastone a Una Mano è un bastone in rattan scortecciato trattato con impregnante all'acqua avente le seguenti caratteristiche:

- lunghezza centimetri 90,00;
- diametro centimetri 2,00 min. - centimetri 2,20 max.;
- peso grammi 200 min. - grammi 230 max.;
- flessione naturale dell'arma;
- finitura superficie esterna con resine (verniciatura trasparente);
- puntale con protezione realizzata con nastro, indicativamente i 5 cm terminali;

ARTICOLO 15 - PROTEZIONI E TENUTA DA GARA OMOLOGATE

Le protezioni obbligatorie, senza le quali lo schermitore incorre nelle sanzioni previste all'articolo 13.1, sono le seguenti:

- Maschera da Scherma di Bastone a norme FIE (maglia acciaio resistenza 1600 NW) con protezione della nuca in materiale plastico mod. NEGRINI - NOVA SCRIMIA;
- Giubbotto a manica lunga con rinforzi e imbottiture, con chiusura a cerniera mod. NEGRINI;
- Sospensorio con conchiglia in PVC o plastica dura, da indossare sotto i pantaloni (uomini);
- Paraseni in PVC o plastica dura, da indossare sotto il giubbotto oppure Corpetto in PVC mod. NOVA SCRIMIA (donne);



- Paragomiti - Paraginocchia - Paratibie avvolgenti e antischock in polipropilene semirigido adattabile con chiusure elastiche, da indossare sopra gli indumenti mod. NOVA SCRIMIA (AXO o SIMILARI);
- Guanti tipo hockey su ghiaccio mod. NOVA SCRIMIA;

Le protezioni dovranno essere valutate dalla Commissione di Gara all'inizio di ogni Gara, potranno essere da questi rifiutate se non ritenute idonee, ma potranno essere immediatamente sostituite con delle nuove.

In caso di rottura o deterioramento durante l'incontro le protezioni dovranno essere sostituite previo esame da parte dei Commissione di Gara.

Gli Atleti dovranno indossare pantaloni lunghi, di colore preferibilmente scuro e scarpe da ginnastica, ma sono ammesse calzature di sicurezza con puntale protettivo, purché con suola antiscivolo.

Per evitare confusione non potranno essere indossati capi e protezioni di colore verde o rosso.

ARTICOLO 16 - RICHIESTA DI PUNTEGGIO

Al fine di aiutare gli schermitori a perfezionare la loro tattica durante lo svolgimento della gara è possibile chiedere al Direttore di Gara i punteggi.

Tale richiesta può essere fatta solo dopo un ALT e durante la rimessa in Guardia, prima dell'A VOI.

Ogni schermitore può effettuare la richiesta al massimo 2 volte in ogni Assalto.

Nota Bene

Il Direttore di Gara chiede il punteggio ad uno solo degli Arbitri di Linea per ogni coppia, pertanto il punteggio va considerato indicativo e lo schermidore, l'allenatore, la sua società non possono in alcun modo appellarsi per reclami relativi alla comunicazione dei punteggi provvisori.

Pur rendendoci conto della possibilità di utilizzare sistemi elettronici che calcolino in automatico, via wireless, i punteggi, al momento tale tecnologia non è ancora a disposizione del Movimento.