

# REGOLAMENTO TECNICO PER LE GARE DI SCHERMA



AGGIORNAMENTO DAL REGOLAMENTO FIE – APRILE 2016



FEDERAZIONE ITALIANA SCHERMA  
Gruppo Schermistico Arbitrale

# GENERALITÀ E REGOLE COMUNI ALLE TRE ARMI

## CAPITOLO 1. APPLICAZIONE DELLE REGOLE

**t.1** Le disposizioni del presente Regolamento sono obbligatorie (*ne varietur*) per le “prove ufficiali della F.I.E.”, cioè:

- i Campionati del Mondo di tutte le categorie;
- le prove di scherma delle Olimpiadi;
- le prove di Coppa del Mondo;
- i Campionati di Zona.

## CAPITOLO 2. TERMINOLOGIA

### COMPETIZIONE

#### t.2 Assalto e match

Il **combattimento cortese** tra due schermitori (o tiratori) è un “**assalto**”; quando si prende in considerazione il risultato di questo combattimento (gara) lo si definisce “**match**”.

#### t.3 Incontro

L'insieme dei matchs tra schermitori di **due squadre** diverse si chiama “**incontro**”.

#### t.4 Prova

1. È l'**insieme dei matchs** (prove individuali) o degli **incontri** (prove a squadre) **necessari** per designare il vincitore della gara.

2. Le gare **si distinguono** per l'arma, per il sesso dei partecipanti, per la loro età e per il fatto che siano individuali o a squadre.

#### t.5 Campionato

Definizione data ad una prova **destinata a designare il miglior schermitore o la migliore squadra** in ciascuna arma, di una federazione, di un continente, del mondo e **per la durata definita**.

### SPIEGAZIONE DI ALCUNI TERMINI TECNICI PIÙ FREQUENTEMENTE USATI NEL GIUDIZIO DI UNA FASE SCHERMISTICA<sup>1</sup>

#### t.6 Tempo

Il **tempo schermistico** è la durata d'esecuzione di un'azione semplice.

#### t.7 Azioni Offensive e Difensive

Le azioni **offensive** sono: l'attacco, la risposta e la contro-risposta.

- **L'attacco** è l'azione offensiva iniziale eseguita distendendo il braccio e minacciando costantemente il bersaglio valido dell'avversario, - movimento che deve comunque precedere l'inizio dell'affondo o della flèche (Cf. **t.56** e seg., e **t.75** e seg.).

- **La risposta** è l'azione offensiva dello schermitore che ha parato l'attacco.

- La **contro-risposta** è l'azione offensiva dello schermitore che ha parato la risposta

Le diverse azioni **difensive** sono le parate.

- La **parata** è l'azione difensiva eseguita con l'arma per impedire ad un'azione offensiva di toccare

### SPIEGAZIONI

#### t.8 Azioni offensive

##### 1. L'attacco

L'azione è **semplice** quando è eseguita in un solo movimento:

- **sia diretta** (nella medesima linea).

- **sia indiretta** (in un'altra linea).

L'azione è **composta** quando viene eseguita in più movimenti.

##### 2. Risposta

La risposta è **immediata o a tempo perso**: è questione di fatto e di rapidità di esecuzione. Le risposte sono:

**a) semplici dirette:**

- Risposta **dritta**: risposta che tocca l'avversario senza aver lasciato la linea dove la parata è stata fatta
- Risposta **sul ferro**: risposta che tocca l'avversario scivolando sul ferro dopo la parata

**b) semplici indirette:**

- Risposta **di cavazione**: risposta che tocca l'avversario nella linea opposta a quella dove la parata è stata fatta (passando sotto il suo ferro, se la parata ha avuto luogo in linea alta, e sopra il suo ferro, se la parata ha avuto luogo in linea bassa).
- Risposta **di coupé**: risposta che tocca l'avversario nella linea opposta a quella dove la parata è stata fatta (passando, in ogni caso, la lama davanti alla punta dell'avversario).

**c) composte:**

- Risposta **di circolata**: risposta che tocca l'avversario nella linea opposta a quella dove la parata è stata eseguita, ma dopo aver percorso attorno alla lama avversaria una circonferenza completa.
- Risposta **di uno e due**: risposta che tocca l'avversario nella linea dove la parata è stata eseguita, ma dopo essere stata inizialmente nella linea opposta, passando al disotto del ferro avversario.

**3. Contrattacco**

I **contrattacchi** sono azioni offensive o difensive-offensive eseguite durante l'offensiva dell'avversario:

- **Arresto**: contrattacco eseguito sull'attacco.
- **Contrazione**: (arresto in opposizione): contrattacco eseguito chiudendo la linea ove deve finire l'attacco (Cfr. **t.56** e seg., **t.64** e seg., **t.76** e seg.).
- **Uscita in tempo** (Cfr. Art. **t.59** e **t.79**).

**4. Altre azioni offensive**

- **Rimessa**: Azione **offensiva semplice immediata** che segue una prima azione, **senza ritirare il braccio**, dopo una parata o una ritirata dell'avversario, sia che egli abbia lasciato il ferro senza rispondere, sia che abbia risposto in ritardo, o indirettamente o con azione in più tempi.
- **Raddoppio**: **Nuova azione**, semplice o composta, su un avversario che ha parato senza risposta o che ha evitato semplicemente la prima azione con una schivata.
- **Ripresa d'attacco**: **Nuovo attacco** eseguito immediatamente **dopo il ritorno in guardia**.
- **Controtempo**: Tutte le azioni eseguite dall'attaccante **su un arresto** del suo avversario.

**t.9****Azioni difensive**

Le **parate** sono **semplici**, dirette, quando sono eseguite nella stessa linea dell'attacco. Sono **circolari** (di contro) quando sono eseguite sulla linea opposta a quella dell'attacco.

**t.10****Posizione di “punta in linea” (o “ferro in linea” o “arma in linea”)**

La **punta in linea** è una posizione particolare nella quale lo schermitore mantiene il braccio armato disteso e minaccia costantemente con la punta dell'arma il bersaglio valido del suo avversario (Cfr. art. **t.56.3.a/b/c**, **t.60.4.e**, **t.60.5.a**, **t.76**, **t.80.3.e**, **t.80.4.a/b**).

## CAPITOLO 3. IL TERRENO

**t.11** Il **terreno** deve presentare una superficie piana ed orizzontale. Non può avvantaggiare né svantaggiare l'uno o l'altro dei due avversari, soprattutto per quanto riguarda l'illuminazione.

**t.12**

1. La parte del terreno destinata al combattimento viene definita **pedana**.
2. Le prove **alle tre armi** si disputano sulle stesse pedane.

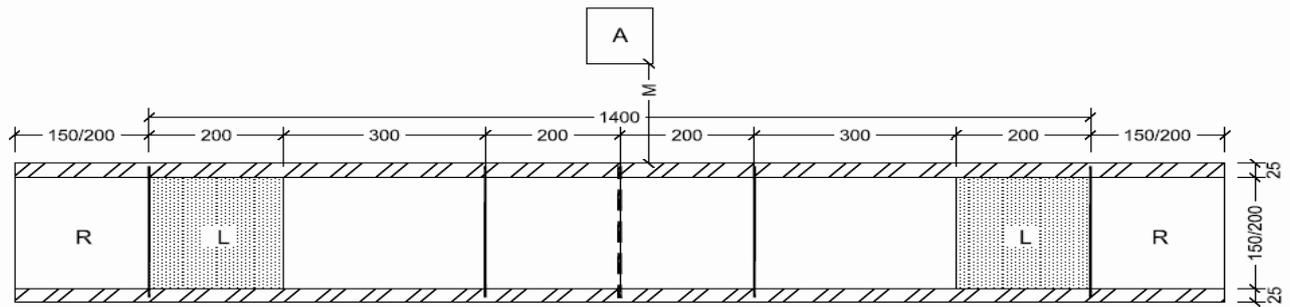
**t.13**

1. La **larghezza** della pedana è da metri 1,50 a metri 2,00.
2. La **lunghezza** della pedana è di 14 metri, in maniera tale che ciascun tiratore, stando a 2 metri dalla linea mediana, abbia a sua disposizione, per indietreggiare senza oltrepassare la linea di fine pedana con i due piedi, una lunghezza totale di 5 metri.

**t.14** Sulla pedana sono tracciate, in maniera ben visibile, **cinque linee** perpendicolari alla lunghezza della pedana, cioè:

- **Una linea mediana** che deve essere tracciata con una linea tratteggiata su tutta la larghezza della pedana;
- **Due linee di messa in guardia** a due metri e da ciascun lato della linea mediana (e che devono essere tracciate attraverso tutta la pedana);
- **Due linee di fine-pedana**, che devono essere tracciate attraverso tutta la pedana, ad una distanza dalla linea mediana di sette metri.
- Inoltre **gli ultimi due metri**, che precedono queste linee del limite posteriore, devono essere chiaramente segnalati - possibilmente con un colore della pedana differente - in maniera tale che i tiratori possano individuare facilmente la loro posizione in pedana. (Vedi il disegno).

**PEDANA PER SEMIFINALI E FINALI - ALTEZZA MASSIMA DELLA PEDANA 50 cm.**

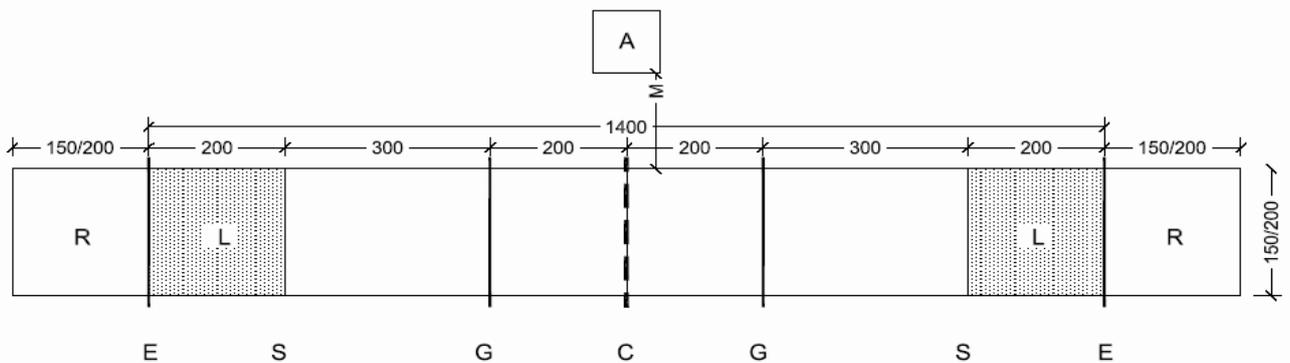


- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| E - Apparecchio                | M - distanza minima 1 metro              |
| C - Linea mediana della pedana | L - ultimi 2 metri disponibili, colorati |
| G - Linea di messa in guardia  | E - Limite della pedana, linea di fondo  |
| R - Prolungamento di sicurezza | S - Indicazione ultimi 2 metri           |



- |   |
|---|
| 2 - Luci di segnalazione della stoccata |
| 3 - Cronometro, segnalazione punteggio  |

**SCHEMA DI PEDANA NORMALE PER LE TRE ARMI**



- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| A - Apparecchio                | M - distanza minima 1 metro              |
| C - Linea mediana della pedana | L - ultimi 2 metri disponibili, colorati |
| G - Linea di messa in guardia  | E - Limite della pedana, linea di fondo  |
| R - Prolungamento di sicurezza | S - Indicazione ultimi 2 metri           |

Per il fioretto e la spada, la superficie metallica deve coprire tutta la larghezza della pedana in tutta la sua lunghezza, compresi i prolungamenti e i corridoi di sicurezza.

## CAPITOLO 4. MATERIALE DEI TIRATORI

### *(Armi – Equipaggiamento – Abbigliamento)*

**4.15**

1. I tiratori si armano, si equipaggiano, si vestono e tirano **sotto la loro responsabilità e a loro rischio e pericolo**.

2. Ogni atleta che si riscalda o si allena con un altro atleta sul luogo di una competizione ufficiale della FIE ( incluse le sale di allenamento collegate alla competizione) deve obbligatoriamente indossare la tenuta e il materiale regolamentare FIE. Ogni persona che da lezione deve obbligatoriamente indossare almeno il piastrone da Maestro, un guanto di scherma e una maschera regolamentare. Ogni atleta che riceve la lezione deve obbligatoriamente indossare una maschera e un guanto.

Il Supervisore della competizione o un membro della Direzione di Torneo deve penalizzare ogni persona che non rispetta questa regola con il cartellino giallo, seguito da quello nero nel caso in cui l'infrazione venisse ripetuta.

3. Le **misure di sicurezza** stabilite dal Regolamento e dalle norme allegate, così come quelle di controllo, edite dal presente Regolamento (vedi Regolamento del Materiale) non sono destinate che ad **aumentare** la sicurezza degli schermatori, **senza** poterla **garantire** e non possono in conseguenza – qualunque sia il modo in cui sono applicate – comportare la responsabilità né della F.I.E., né degli organizzatori delle gare, né degli arbitri, né del personale incaricato all'organizzazione, né degli autori di un eventuale incidente

## CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

t.16

### Modo di tenere l'arma

1. Alle tre armi, l'**azione difensiva** si esercita esclusivamente con l'aiuto della lama e della coccia, impiegate sia separatamente che congiuntamente.
2. In assenza di un dispositivo speciale o di un attacco o di una forma speciale (anatomica), il tiratore è libero di **tenere l'impugnatura** come vuole e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano. Tuttavia l'arma non può, in modo permanente o temporaneo, apparente o celato, essere trasformata in **arma da lancio**: essa deve essere impugnata senza che la mano abbandoni l'impugnatura e, durante un'azione offensiva, senza scivolare sull'impugnatura, dall'avanti all'indietro.
3. Quando esiste un **dispositivo speciale**, o un **attacco**, o una **forma speciale** (anatomica), l'impugnatura deve essere tenuta in maniera tale che la superficie superiore del pollice sia orientata nella medesima direzione della scanalatura della lama (di fioretto o di spada), o perpendicolare al piano di flessibilità della lama della sciabola.
4. L'arma è impugnata da **una sola mano**; il tiratore non può cambiare di mano fino alla fine dell'assalto, a meno che non sia autorizzato dall'arbitro, in caso di ferita alla mano o al braccio.

t.17

### Messa in guardia

1. Il tiratore che è **chiamato per primo**, deve piazzarsi **alla destra** dell'arbitro, salvo nel caso di un assalto tra un destro ed un mancino, se il primo ad essere chiamato è il mancino.
2. L'arbitro fa **piazzare** ciascuno dei due avversari in modo che il piede anteriore sia a due metri dalla linea mediana della pedana (quindi dietro la linea di "messa in guardia").

-----

2. **Nel fioretto e nella spada**, l'arbitro fa **piazzare** ciascuno dei due avversari in modo che il piede anteriore sia a due metri dalla linea mediana della pedana (quindi dietro la linea di "messa in guardia").

*Nella sciabola, l'arbitro fa piazzare ciascuno dei due avversari in modo che il piede posteriore sia a due metri dalla linea mediana della pedana (quindi anteriore la linea di "messa in guardia").*

*Applicazione: le prove devono essere effettuate dopo le Olimpiadi e fino al 31 dicembre 2016 e in base al parere della Commissione ad hoc, il Comitato Esecutivo deciderà se verrà applicata la regola per il resto della stagione 2016-2017.*

-----

3. La messa in guardia all'inizio dell'assalto e le rimesse in guardia, si fanno sempre **nel mezzo della larghezza** della pedana.
4. Nel momento della messa in guardia, durante l'assalto, la distanza tra i due tiratori deve essere tale che nella posizione "ferro in linea" le **punte non possano venire in contatto**.
5. Dopo **ogni stoccata** giudicata **valida**, i tiratori sono rimessi in guardia **al centro** della pedana.
6. Se la **stoccata non è stata aggiudicata**, essi sono rimessi in guardia nel posto che occupavano all'interruzione del combattimento.
7. La messa in guardia dopo **ogni intervallo** dell'assalto, o dell'eventuale **minuto supplementare**, deve essere effettuata al centro della pedana.
8. La **rimessa in guardia**, a **giusta distanza**, non può aver per conseguenza il piazzare oltre la linea di fine-pedana lo schermitore che si trovava al di qua della linea al momento della

sospensione del combattimento. Se il tiratore ha un piede al di là del limite, egli resta al suo posto.

9. Se un tiratore attraversa i limiti laterali della pista, con uno o entrambi i piedi, deve essere messo in guardia alla giusta distanza, anche se ciò implica che verrà posto oltre la linea di fondo e quindi penalizzato di una stoccata. (Vedi t.28, t.102).

10. Gli schermatori si mettono in guardia al comando **“In guardia”** (*“en garde”*) dato dall’arbitro. Dopo di che l’arbitro domanda: **“Pronti?”** (*“Etes-vous prêts?”*). Dopo una risposta affermativa o in assenza di una risposta negativa, l’arbitro dà il segnale di combattimento: **“A voi!”** (*“Allez!”*)

11. I tiratori devono mettersi **in guardia in maniera corretta** e conservare **l’immobilità** completa fino al comando di **“A voi!”** (*“Allez!”*)

12. Al fioretto ed alla sciabola la posizione di guardia non può essere assunta ponendosi nella **posizione “ferro in linea”**.

### **t.18** Inizio, arresto e ripresa del combattimento.

1. L’inizio del combattimento è dato dal comando **“A voi!”**. Nessuna stoccata lanciata o portata prima del comando è ritenuta valida.

2. La **fine del combattimento** è data dal comando **“Alt!”** (*“Halte!”*), salvo in caso di fatti che modificano le condizioni regolari e normali del combattimento (Vedi anche **t.32.1/2**).

3. Dopo il comando **“Alt!”**, il tiratore non può iniziare una nuova azione: solo la stoccata già lanciata rimane valida. Tutto quello che avviene dopo non è più assolutamente valido (però vedi **t.32.1/2**).

4. Se uno dei tiratori **si ferma prima** del comando **“Alt!”** ed è toccato, la stoccata è valida.

5. L’ordine **“Alt!”** è anche dato se il gioco dei tiratori è **pericoloso, confuso o contrario al Regolamento**, se uno dei tiratori è **disarmato**, se uno dei tiratori **esce dalla pedana**, o se, retrocedendo, si avvicina troppo al pubblico o all’arbitro (vedi **t.26, t.54.5, t.73.4/j**).

5. L’ordine **“Alt!”** è anche dato se il gioco dei tiratori è **pericoloso, confuso o contrario al Regolamento**, se uno dei tiratori è **disarmato**, se uno dei tiratori **esce dalla pedana**, o se, retrocedendo, si avvicina troppo al pubblico o all’arbitro (vedi **t.26, t.54.5, t.73.4/j**).

Nel fioretto, è vietato durante il combattimento, far avanzare la spalla del braccio non armato avanti alla spalla del braccio armato (vedi t.19). In tal caso il concorrente è passibile delle sanzioni elencate agli articoli t.114, t.116, t.120. Nel caso di una tale infrazione, la stoccata eventualmente portata dallo schermidore in difetto è annullata.

Applicazione a partire dalla stagione 2016-2017

6. Salvo casi eccezionali, l’arbitro non può autorizzare un tiratore ad **abbandonare la pedana**. Chiunque lo faccia senza autorizzazione, sarà passibile delle sanzioni previste agli art. **t.114, t.116, t.120**.

### **t.19** Combattimento ravvicinato

Il **combattimento ravvicinato** è ammesso fino a che i tiratori possono servirsi regolarmente delle loro armi e fino a che l’arbitro può, nel fioretto e nella sciabola continuare a seguire l’azione.

### **t.20** Il corpo a corpo

1. Il **corpo a corpo** si ha quando i due avversari vengono in contatto; in questo caso il combattimento viene arrestato dall’arbitro (vedi art. **t.25** e **t.63.1/2/3**).

2. In tutte e **tre le armi** è proibito provocare il **corpo a corpo volontario** per evitare una stoccata, o urtare l'avversario. Nel caso di una simile infrazione, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli art. **t.114, t.116 e t.120** e l'eventuale stoccata portata dal tiratore colpevole sarà annullata.

## **t.21**

### **Schivate – Spostamenti e superamenti**

1. Gli **spostamenti** e le **schivate** sono permessi, anche quelli in cui la mano non armata può venire a contatto col terreno.

2. È proibito durante il combattimento **volgere la schiena** all'avversario. In tal caso, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli art. **t.114, t.116 e t.120** e l'eventuale stoccata portata dallo schermitore colpevole sarà annullata.

3. Nel corso di un combattimento, quando un tiratore **supera completamente** l'avversario, l'arbitro deve dare immediatamente il comando "Alt!" e rimettere i tiratori nel posto occupato prima del superamento.

4. In caso di scambio di stoccate **nel momento del superamento**, la stoccata immediatamente portata è valida; la stoccata portata dopo il superamento è annullata, ma quella immediatamente portata dal tiratore che ha subito l'azione offensiva è valida anche se quest'ultimo si gira.

5. Quando, nel corso di un match, un tiratore che ha eseguito una flèche è segnalato toccato e oltrepassa l'estremità della pedana d'una distanza sufficientemente lunga da provocare lo **strappo del rullo o del filo** di collegamento di questo, la stoccata che egli ha ricevuto non sarà annullata (vedi art. **t.103**).

## **t.22**

### **Sostituzione di bersaglio ed utilizzo del braccio e della mano non armata**

1. L'utilizzo della **mano** e del **braccio non armato** è proibito sia per esercitare un'azione offensiva che difensiva (vedi art. **t.114, t.117 e t.120**). In caso di tale infrazione, la stoccata portata dal tiratore che l'ha commessa sarà annullata e **quest'ultimo riceverà le sanzioni previste per i falli del 2° gruppo (cartellino rosso)**.

2. Nel fioretto ed nella sciabola è proibito **proteggere** o **sostituire** un bersaglio valido con un'altra parte del corpo **coprendola**. (vedi art. **t.114, t.116 e t.120**). La stoccata eventualmente portata dal tiratore falloso sarà annullata.

**a) Se, durante la frase schermistica, c'è una protezione o sostituzione di una superficie valida, il tiratore falloso riceverà le sanzioni previste per i falli del 1° gruppo (vedi art. t.49.1 t.72.2).**

**b) Se, durante la frase schermistica, a causa della protezione o sostituzione di una superficie valida, una stoccata correttamente portata è stata segnalata come non valida, il tiratore falloso riceverà la sanzione prevista per i falli del 1° gruppo (vedi art. t.49.1, t.72.2) e la stoccata sarà concessa dall'arbitro.**

3. Durante il combattimento, la mano non armata del tiratore non deve in alcun caso **afferrare una parte qualsiasi dell'equipaggiamento elettrico** (vedi art. **t.114, t.116 e t.120**). La stoccata eventualmente portata dal tiratore falloso sarà annullata.

## **t.23**

1. Nel caso in cui l'**arbitro** s'accorga che nel corso del match uno dei tiratori fa uso del braccio o/e della mano non armata, o protegge, o copre un bersaglio valido con un'altra parte del corpo non valida, può chiedere l'assistenza di due **assessori neutrali**, che saranno designati dalla Direzione di Torneo.

2. Questi assessori, piazzati da una parte e dall'altra della pedana, seguono l'**insieme del combattimento** e segnalano, alzando la mano o su richiesta dell'arbitro, l'utilizzo del braccio o della mano non armata, o la protezione o la copertura della superficie valida con un'altra non valida. (vedi art. **t.49**, **t.72**, **t.114**, **t.116** e **t.120**).
3. L'arbitro può far **scambiare di posto** i due tiratori in maniera tale che colui il quale è ritenuto commettere tale infrazione non gli volga le spalle.

### TERRENO GUADAGNATO O PERSO

- t.24** All'ordine di "Alt" il **terreno guadagnato** resta acquisito finché una stoccata non sia stata concessa. Al momento della rimessa in guardia, ciascun tiratore deve arretrare di una distanza uguale, così da riprendere la distanza di messa in guardia (vedi art. **t.17.3/4**).
- t.25** Ciò nonostante, se l'incontro è stato sospeso a causa di un **corpo a corpo**, i tiratori saranno rimessi in guardia, in modo tale che colui che ha subito il corpo a corpo rimanga nel posto ove si trovava; così pure se l'avversario ha eseguito una **flèche**, anche senza un corpo a corpo.

### SORPASSO DEI LIMITI

#### **t.26** Arresto del combattimento

1. Se un tiratore **supera** uno dei limiti **laterali** della pedana **con uno o con due piedi interamente uscito/i dalla pedana**, l'arbitro deve immediatamente dare l' "Alt".
2. Se il tiratore **esce di pedana con i due piedi**, l'arbitro deve annullare tutto quello che è successo dopo il superamento del limite, salvo la stoccata ricevuta dallo schermitore che ha sorpassato il limite, anche se dopo il superamento, a condizione che si tratti di una stoccata semplice e immediata.
3. Per contro, la stoccata portata dal tiratore **uscito di pedana con un piede** resta valida se l'azione è lanciata prima dell'Alt.
4. Quando **uno dei due tiratori** esce dalla pedana con i **due piedi**, può solo essere presa in considerazione la stoccata portata dallo schermitore che è rimasto in pedana con almeno un piede, anche in caso di un colpo doppio.

#### **t.27** Limiti posteriori

Quando uno schermitore supera completamente, con i due piedi, il **limite posteriore** della pedana è dichiarato toccato.

#### **t.28** Limiti laterali

1. Se un tiratore supera un limite laterale, dovrà indietreggiare di un metro a partire dal punto di uscita; se esce durante un attacco, dovrà tornare al punto in cui il suo attacco è incominciato e indietreggiare ancora di un metro (ma vedere art. t.29).
2. Se, **in seguito all'applicazione di questa sanzione**, uno dei tiratori avrà i due piedi oltre il limite posteriore della pedana, verrà dichiarato toccato.

3. Il tiratore che, **per evitare di essere toccato**, esce con i due piedi da uno dei limiti laterali della pedana – specialmente facendo una flèche – riceverà le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.116 e t.120**.

**t.29****Uscita accidentale**

Il tiratore che supera **involontariamente** uno dei limiti a seguito di un caso fortuito (quale una spinta) non è passibile di alcuna penalizzazione.

**DURATA DEL COMBATTIMENTO****t.30**

1. Per durata del combattimento si intende la **durata effettiva**, cioè la somma del tempo trascorso tra l' "A voi" e l' "Alt".

2. La durata del combattimento è **controllata** dall'arbitro o dal cronometrista. Per le finali delle prove ufficiali della F.I.E., così come per tutte le fasi che comportano un cronometro visibile dagli spettatori, il cronometro deve essere sistemato in modo tale da essere visibile anche dai due schermatori in pedana e dall'arbitro.

3. La **durata** del combattimento effettivo è:

- **nei gironi**: 5 stoccate, massimo 3 minuti
- **nell'eliminazione diretta**: 15 stoccate, massimo 9 minuti divisi in periodi di 3 minuti, con un minuto di riposo tra due periodi;
- **negli incontri a squadre**: 3 minuti per ciascuna frazione.

**t.31**

1. Lo schermatore può **richiedere il tempo** ogni volta che il combattimento è interrotto.

2. Quando un tiratore cerca abusivamente di **provocare** o di **prolungare** interruzioni di combattimento, l'arbitro gli infliggerà le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.116 e t.120**.

**t.32**

1. Alla **scadenza del tempo regolamentare**, se il cronometro è inserito nell'apparecchio segnalatore (norma obbligatoria per tutte le finali delle prove ufficiali della F.I.E.), questo dovrà provocare automaticamente l'emissione di un potente segnale sonoro e bloccare automaticamente il funzionamento dell'apparecchio; ma le segnalazioni registrate prima del bloccaggio dell'apparecchio devono restare visibili sull'apparecchio stesso. Dopo la percezione del segnale sonoro il combattimento è terminato.

2. Quando il **cronometro non è inserito nell'apparecchio**, il cronometrista deve gridare "Alt!" o azionare un segnale sonoro che arresta il combattimento ed anche la stoccata lanciata non è valida.

3. **L'arbitro avrà anche la funzione di cronometrista per tutta la durata del match**. In caso di **malfunzionamento del cronometro** o di **errore del cronometrista**, l'arbitro dovrà valutare autonomamente il tempo che rimane alla fine del combattimento. **Deve essere in grado di cambiare manualmente e possibilmente tornare a quello precedente, con una precisione di 1 / 100esimo di secondo**. [Applicazione: stagione 2015/2016 solamente per i Campionati del Mondo e le Olimpiadi ; stagione 2016/2017 per le gare di Coppa del Mondo (junior e senior), Grand Prix e Campionati di Zona (junior e senior)].

4. **Quando è utilizzato un apparecchio senza fili, nessuna stoccata registrata dopo la fine del tempo dovrà essere attribuita, anche con l'accensione di una lampadina dell'apparecchio senza fili.**

**INCIDENTE – RITIRO DI UNO SCHERMIDORE**

L.33

**Trauma o crampo, ritiro di un tiratore**

1. A causa di un **trauma o crampo** sopravvenuti nel corso del combattimento e constatato ufficialmente dal delegato della Commissione Medica o dal medico di servizio, potrà essere concessa una sosta di 10 minuti di massimo, calcolata dal momento che il medico ha constatato il trauma, e strettamente destinata alle cure del trauma che ha provocato l'interruzione. Prima dello scadere o alla fine di tale sosta di 10 minuti, se il medico constata l'**impossibilità dello schermitore** a riprendere l'assalto, egli decide il ritiro dello schermitore dalle prove individuali e/o la sua sostituzione, se possibile, negli incontri a squadre (vedi art. **o.44.11.a/b**).

1. A causa di un **trauma o crampo** sopravvenuti nel corso del combattimento e constatato ufficialmente dal delegato della Commissione Medica o dal medico di servizio, potrà essere concessa una sosta di 5 minuti di massimo, calcolata dal momento che il medico ha constatato il trauma, e strettamente destinata alle cure del trauma che ha provocato l'interruzione. Prima dello scadere o alla fine di tale sosta di 5 minuti, se il medico constata l'**impossibilità dello schermitore** a riprendere l'assalto, egli decide il ritiro dello schermitore dalle prove individuali e/o la sua sostituzione, se possibile, negli incontri a squadre (vedi art. **o.44.11.a/b**).

**Applicazione:** Questa proposta sarà testata durante il Campionato del Mondo J/C 2016.

2. Nel seguito della **stessa giornata** non potrà essere concessa una nuova sosta a meno che il trauma non sia diverso dal precedente.

3. In caso di **richiesta ingiustificata** di una sosta, ufficialmente constatata dal Delegato della Commissione Medica o dal medico di servizio, l'arbitro infliggerà allo schermitore le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.117 e t.120**.

4. Negli **incontri a squadre**, lo schermitore giudicato dal medico di servizio incapace a riprendere il combattimento, potrà tuttavia, dopo la decisione dello stesso medico, disputare nella stessa giornata incontri successivi.

5. La Direzione di Torneo può **modificare l'ordine degli incontri** dei gironi per assicurare il buon andamento della gara. (vedi art. **o.16.1**).

## CAPITOLO 6. ARBITRAGGIO E GIUDIZIO DELLE STOCCATE

- t.34** 1. Il fatto di accettare una designazione sia ad arbitro o ad assessore comporta l'**impegno d'onore** del designato a rispettare ed a far rispettare i regolamenti, così come ad adempiere le proprie funzioni con la più scrupolosa imparzialità e la massima attenzione.
2. Gli arbitri **non possono cumulare** la loro funzione con nessun altro ruolo all'interno dello stesso torneo, quale membro della Direzione di Torneo, capitano di una squadra, osservatore ufficiale della propria federazione nazionale, accompagnatore, ecc.

### GLI ARBITRI

- t.35** 1. Ogni incontro di scherma in una competizione ufficiale della FIE è diretto da un arbitro titolare di licenza di arbitro FIE valida per la stagione in corso. Per ragioni pratiche, gli arbitri di categoria nazionale candidati che hanno pagato e annunciato la loro candidatura agli esami d'arbitraggio della FIE sono autorizzati a giudicare le competizioni di Coppa del mondo junior.
2. L'arbitro ha **numerosi compiti**:
- fa l'**appello** dei tiratori (Cf. **t.86.1, t.86.5/6**);
  - Ha la **direzione** dell'incontro;
  - prima di ogni assalto, l'arbitro deve **controllare** le armi, l'abbigliamento ed il materiale; dei tiratori, secondo le disposizioni qui presenti;
  - sorveglia** il regolare funzionamento dell'apparecchio. Di sua iniziativa, o su richiesta di un capitano di squadra o di un tiratore, procede agli esami di verifica e di localizzazione del difetto eventualmente verificatosi. Impedisce che i tiratori contrastino le ricerche modificando o sostituendo intempestivamente il proprio materiale;
  - dirige** gli assessori, i cronometristi, i cartellonisti, ecc;
  - deve posizionarsi e spostarsi in modo da poter **seguire l'assalto**, potendo constatare in qualsiasi momento l'accensione delle luci;
  - sanziona** le trasgressioni al regolamento (Cf. **t.96.2**);
  - assegna** le stoccate (Cf. **t.40** e segg.);
  - mantiene** l'ordine (Cf. **t.96.1/2/3/4**);
  - ogni volta che lo ritiene opportuno, deve **consultare** i tecnici in materia di segnalazione elettrica (Cf. **o.7**).

### GLI ASSESSORI

- t.36** 1. L'arbitro compie la sua missione con l'aiuto di un apparecchio di controllo automatico delle stoccate con, eventualmente, l'assistenza di **due assessori** che sorvegliano l'uso del braccio o della mano non armata, la sostituzione del bersaglio valido, le stoccate di spada portate a terra nella spada, le uscite laterale e posteriori della pedana, o tutte le altre fallosità definita dal regolamento (Cf. **t.120**).
2. L'intervento degli assessori è **obbligatorio** in tutte le **finali** (da 4 o da 8) individuali e per la **finale** (da 2) a squadre.
3. Gli assessori si piazzano ai due lati dell'arbitro, da una parte e dall'altra della pedana; essi **seguono tutte le fasi del combattimento**.

4. Gli assessori si devono **scambiare di lato** a metà dell'assalto, dopo ogni intervallo, e dopo ogni frazione di un incontro a squadre, in modo da non dover controllare sempre lo stesso tiratore.

## DESIGNAZIONE DEGLI ARBITRI

### **t.37** Olimpiadi e Campionati del Mondo

Ogni volta che si utilizza il video-arbitraggio, i consulenti designati saranno incaricati di osservare direttamente l'assalto, eventualmente in seguito sullo schermo video, e di interagire con gli arbitri come è indicato nell'articolo t.42.3.

Il consulente-video deve:

- a) Essere un arbitro con licenza FIE valida per la stagione in corso;
- b) Essere stato formato per l'assistenza video;
- c) Essere di una nazionalità differente di quella dei tiratori in pedana;
- d) Essere di una nazionalità differente dall'arbitro principale.

### *Prove Individuali*

1. Durante il i gironi di qualificazione e nel turno preliminare, i **delegati all'arbitraggio** designeranno gli arbitri per sorteggio.
2. **Nei gironi di qualificazione**, l'arbitro dovrà essere di nazionalità diversa da quella di ciascuno dei tiratori del girone.
3. Nel **tabellone principale ad eliminazione diretta di ogni arma**, i delegati all'arbitraggio stabiliranno, tra gli arbitri presenti, una lista dei migliori in ciascuna arma (in base alle note che essi hanno ottenuto nel corso della stagione).

Allo scopo di arbitrare gli assalti nell'ordine del tabellone, saranno designati 4 arbitri mediante sorteggio **tra una lista di almeno 4 o 5 arbitri**, in ogni quarto del tabellone. Essi dovranno essere di una nazionalità differente di quella di tutti i tiratori del quarto del tabellone. **Successivamente, i 4 assistenti al video saranno designati tramite un sorteggio tra una lista di almeno 4 o 5 arbitri.**

A seconda della progressione del tabellone, gli arbitri saranno scambiati in base ad un criterio/ordine che dovrà essere stabilito preliminarmente.

4. Alla fine di ogni turno, i delegati all'arbitraggio **possono sostituire un arbitro** la cui prestazione non sia stata soddisfacente. Questa decisione deve essere presa a maggioranza dai Delegati all'arbitraggio presenti. Al contrario, un arbitro non sarà mai sostituito nel corso dell'assalto, salvo casi eccezionali. In questo caso la decisione motivata sarà presa a maggioranza dai Delegati all'arbitraggio (regola applicabile anche nelle gare a squadre).
5. Per la **finale a 4**, i Delegati all'arbitraggio, dopo la fine del tabellone di eliminazione diretta, sorteggeranno 4 arbitri tra **una lista di almeno 4 o 5 arbitri** che dovranno essere di nazionalità diversa rispetto a quella di ciascun tiratore.

**15 minuti prima** della finale, i Delegati all'arbitraggio sorteggeranno l'arbitro **delle due semi-finale** secondo l'ordine seguente: 1° semifinale, 2° semifinale.

Quando le due semi-finali saranno finite, i Delegati all'arbitraggio compileranno una lista di 4-5 arbitri e sorteggeranno l'arbitro e l'assistente al video per la finale, e (ai Giochi Olimpici) l'arbitro e l'assistente video per l'assalto del 3° posto.

6. I sorteggi saranno effettuati con l'aiuto del computer, e quest'operazione andrà eseguita durante tutta la competizione compresa la finale. Il software dovrà registrare tutti i sorteggi in maniera tale che sia possibile sapere quali arbitri sono stati presentati per ogni sorteggio. Il software deve anche essere in grado di indicare ogni sorteggio di qualsiasi turno che è stato rifatto.

7. In conformità agli articoli t.37.2 e t.37.3, la designazione dei consulenti-video dovrà essere effettuata con sorteggi eseguita dal software informatico. Il cognome e la nazionalità dei consulenti-video dovrà essere scritto sul tabellino del girone o dell'assalto a fianco di quello dell'arbitro.

#### **t.38 Prove a Squadre**

Le stesse regole dell'articolo t.37 sub 3/4/5/6 e 7 sono applicate nelle prove a squadre, con **due arbitri** designati per ogni incontro.

#### **t.39 Prove di Coppa del Mondo**

Le regole degli articoli t.37 e t.38 precedenti sono applicabili dalla Direzione di Torneo, assistita per le finali dall'ufficiale Delegato Arbitrale della FIE.

### **GIUDIZIO DELLE STOCCATE**

#### **t.40 Materialità della Stoccata**

1. La **materialità della stoccata** è constatata dopo le indicazioni dell'apparecchio, eventualmente con la consultazione degli assessori (Cf. **t.36**).

2. Solo l'**indicazione dell'apparecchio** segnalatore, manifestatasi con l'accensione delle lampade o con le luci di ripetizione, fa fede per giudicare le stoccate. Mai l'arbitro può giudicare toccato un tiratore senza che l'apparecchio abbia segnalato regolarmente la stoccata (salvo nei casi previsti dal Regolamento, vedi art. **t.49.1**, e per le stoccate di penalizzazione).

**t.41** Invece l'arbitro dovrà **annullare** la stoccata segnalata dall'apparecchio nei casi specifici stabiliti per ciascuna arma (vedi art. **t.53** e segg., **t.66** e segg., **t.73**).

#### **t.42 Validità o priorità della stoccata**

1. Dopo l'arresto del combattimento, l'arbitro **analizza** brevemente le azioni che hanno composto l'ultima frase d'arme.

2. Dopo la constatazione relativa alla materialità della stoccata l'arbitro decide, **applicando le regole**, quale tiratore è toccato, se sono toccati tutti e due (alla spada) o se non si è verificata nessuna stoccata (vedi art. **t.55** e segg., **t.64** e segg., **t.74** e segg.).

#### **3. Video-Arbitraggio**

a) Il video-arbitraggio è obbligatorio nelle tre armi durante le competizioni di **Grand Prix, competizioni di Coppa del Mondo Assoluta individuale e a squadre, Campionati del Mondo e Giochi Olimpici, Campionati di Zona e le prove di qualificazione per i Giochi Olimpici. E' facoltativo ai Campionati del Mondo Veterani.**

i. Per le competizioni di Coppa del Mondo individuale, i Grand Prix, i Campionati di Zona e le qualificazioni ai Giochi Olimpici, il video-arbitraggio dovrà essere

utilizzato fin tanto che l'orario potrà permettere il svolgimento della competizione unicamente su 4 pedane, ed in ogni caso dal tabellone dei 64.

- ii. Per le competizioni di Coppa del Mondo a squadre, il video-arbitraggio è obbligatorio fin tanto che l'orario potrà permettere lo svolgimento della competizione unicamente su 4 pedane, incluso l'assalto per il 3° posto, eccetto gli altri assalti di piazzamento.
- iii. Per le prove individuali e a squadre dei Campionati del Mondo assoluti il video-arbitraggio è obbligatorio fin tanto che l'orario potrà permettere lo svolgimento della competizione su un massimo di 8 pedane tutte equipaggiate per il video-arbitraggio.
- iv. Per le prove individuali dei Campionati del Mondo Giovani e Cadetti il video-arbitraggio è obbligatorio fin tanto che l'orario potrà permettere lo svolgimento della competizione su un massimo di 4 pedane tutte equipaggiate per il video-arbitraggio. Per le prove a squadre delle armi convenzionali, il video-arbitraggio è obbligatorio a partire dal tabellone dei 16. Per la spada il video-arbitraggio è obbligatorio a partire dal tabellone degli 8.
- v. Per le prove individuali e a squadre dei Giochi Olimpici, il video-arbitraggio è obbligatorio nelle tre armi durante tutte le fasi della competizione.

b) Ricorsi

Nelle competizioni individuali e a squadre, solo il tiratore in pedana ha il diritto di domandare un ricorso al video-arbitraggio.

- i. **Nell'individuale** i tiratori dispongono
  - Durante i **gironi**, di una sola possibilità di ricordo per ogni match;
  - Durante gli assalti di **eliminazione diretta**, di due possibilità di ricorso al video-arbitraggio

Se l'arbitro **da ragione al tiratore** che ha richiesto il video-arbitraggio, il tiratore recupera la sua possibilità di ricorso.

- ii. **Nella competizione a squadre**, i tiratori dispongono di un ricorso al video-arbitraggio per ogni turno ed essi recupereranno il ricorso se l'arbitro darà loro ragione.
- iii. Quando c'è un ricorso al video-arbitraggio, l'arbitro si metterà dietro il consulente-video e insieme rivedranno il video e dopo aver analizzato l'azione, l'arbitro renderà sua decisione finale.

c) il numero di ripetizioni dell'azione è limitato a 4. L'arbitro ha la scelta tra il tempo reale e/o quello rallentato alla velocità necessaria.

d) In tutte le armi e in qualsiasi momento, l'arbitro può consultare il suo monitor prima di prendere la decisione.

e) Alla **fine dell'assalto** e se i due tiratori sono in **parità**, per la stoccata decisiva, l'arbitro deve obbligatoriamente ricorrere al video-arbitraggio, prima di dare la sua decisione tranne nel caso specificato dall'articolo t.42.3 d).

f) In qualsiasi momento, il consulente-video ha la possibilità di domandare all'arbitro di ricorrere al

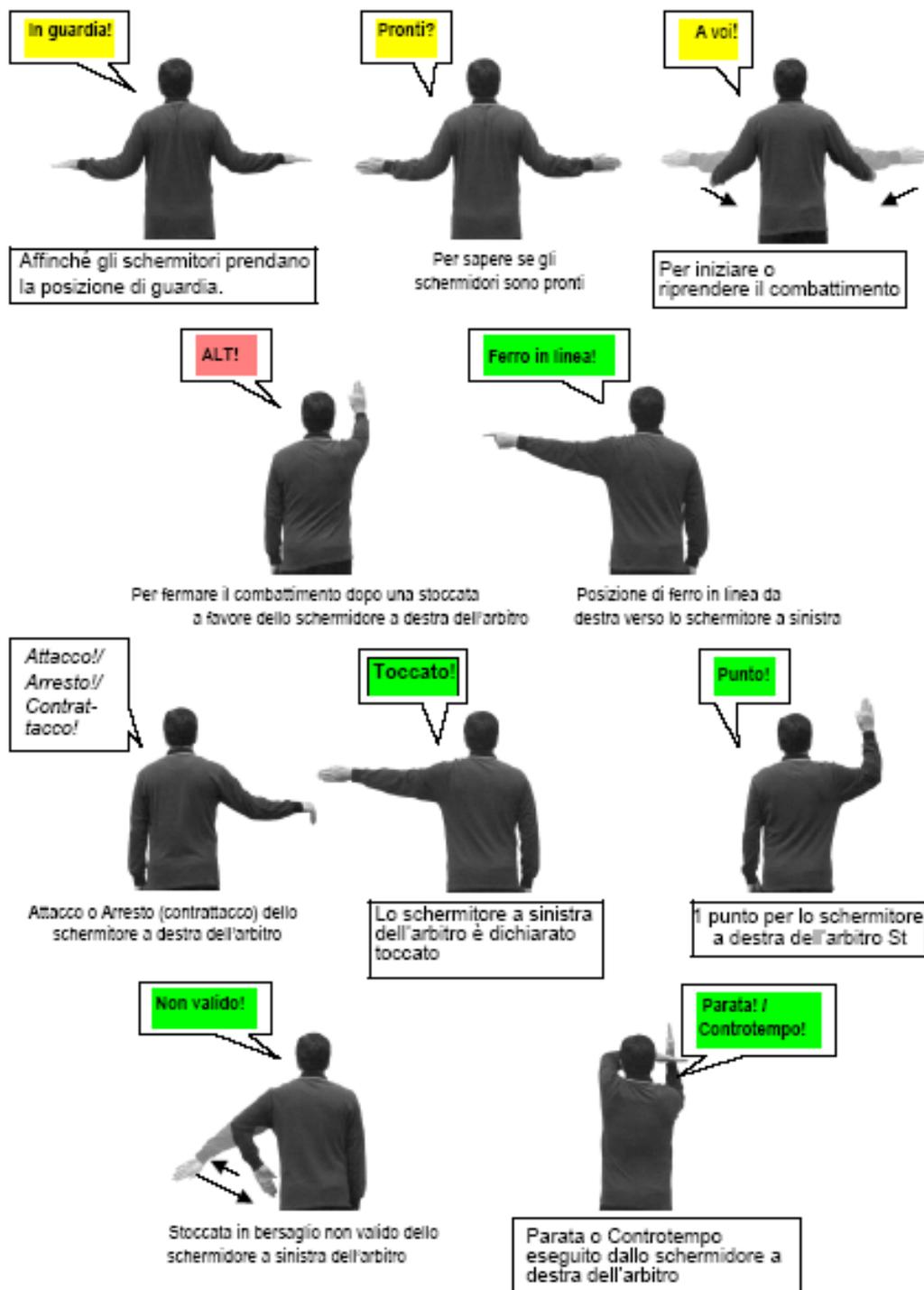
video-arbitraggio.

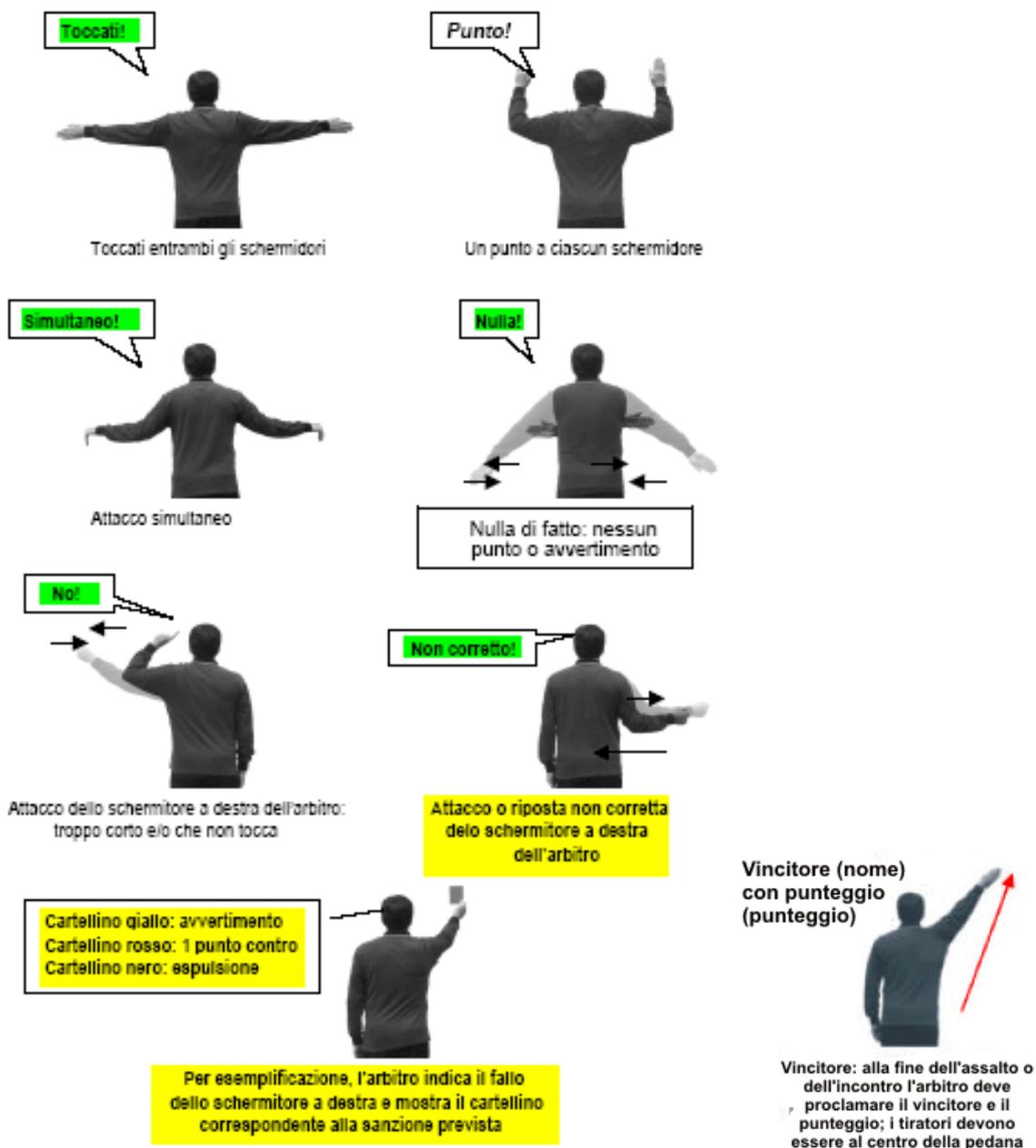
g) Dopo l'analisi dell'azione effettuata dall'arbitro con il consulente-video dovuta ai seguenti casi:

- Per l'iniziativa dell'arbitro;
- Su richiesta dell'atleta;
- In caso di uguaglianza prima della stoccata decisiva;
- Su richiesta del consulente-video

La decisione presa dall'arbitro è definitiva e non può essere richiesta nessun'altra verifica della stessa azione.

4. L'arbitro utilizzerà la seguente gestualità:





- Note:**
1. L'arbitro analizza e spiega le sue decisioni per mezzo delle definizioni e dei gesti sopra riportati;
  2. in seguito alla frase schermistica, l'arbitro impiegherà ancora le seguenti parole, senza fare alcun gesto: **“Risposta!”**, **“Controrisposta!”**. Il gesto **“attacco”** sarà utilizzato anche per le azioni di **“Rimessa!”**, **“Ripresa!”**, **“Raddoppio!”**.
  3. Gli schermidori possono, cortesemente, chiedere all'arbitro una ricostruzione più completa della frase schermistica.
  4. Ogni gesto deve avere una certa durata (1 o 2 secondi), dovrà essere espressivo ed eseguito correttamente; nell'esempio sono eseguiti per lo schermidore a destra dell'arbitro.

**MATERIALE REGOLAMENTARE E CONTROLLO DEL MATERIALE DA PARTE DELL'ARBITRO**

- 1.43**
1. **Prima dell'inizio** di ogni girone, di ogni assalto, o di ogni match d'eliminazione diretta, l'arbitro deve riunire i tiratori al fine di controllare (vedi art. **t.35.2.c**):
    - a) In tutte le armi, che sul materiale dei tiratori siano evidenti le **etichette regolamentari della FIE**

(divisa e maschera).

- b) Al fioretto, che il **giubbetto metallico** sia conforme all'articolo **m.28** nelle differenti posizioni, in piedi, in guardia ed affondo.
- c) Alla spada, che ciascuno indossi una **divisa regolamentare** e che i tessuti che costituiscono l'abbigliamento non presentino superfici troppo lisce.
- d) Alla sciabola, che il **giubbetto metallico** sia conforme all'articolo **m.34** nelle differenti posizioni, in piedi, in guardia ed in affondo.
- e) Alle tre armi, che ciascun tiratore indossi, sotto la divisa, una **corazzina protettrice** regolamentare che resista a 800 Newton.
- f) Alle tre armi, che lo schermidore **non sia equipaggiato di apparecchi di comunicazione elettronica** che permettano a una persona al di fuori della pedana di comunicare col tiratore nel corso del combattimento. Nei gironi tale verifica dovrà essere fatta al momento dell'appello dei tiratori. Per gli assalti di eliminazione diretta e di finale tali verifiche devono essere effettuate nella stanza di chiamata (chambre d'appel).

Gli organizzatori di ogni competizione ufficiale della FIE (Junior e Senior) devono predisporre all'interno delle installazioni una stanza di chiamata (chambre d'appel).

2. Per gli **assalti di eliminazione diretta** e nelle **finali di Campionato del Mondo e delle Olimpiadi**, ed anche nelle **finali di prove di Coppa del Mondo** i due tiratori di ogni assalto, si presenteranno, **30 minuti prima** dell'entrata in pedana, nella zona di controllo del materiale, situata nelle prossimità della pedana. Il loro materiale sarà controllato sotto la responsabilità della SEMI (o dal tecnico designato per le finali di Coppa del Mondo). Se si constata un'irregolarità, il materiale difettoso sarà immediatamente sostituito, senza penalità. Il delegato della SEMI consegnerà i passanti, le maschere e le armi controllate all'arbitro dell'assalto. **10 minuti prima** dell'entrata in pedana, i tiratori si presenteranno all'arbitro designato per l'assalto. L'arbitro consegnerà, nella zona vicino alla pedana, un passante a ciascun tiratore. Inoltre controllerà che i tiratori indossino la corazzina regolamentare sotto la divisa.
3. Fino al momento di salire in pedana, l'arbitro ed i tiratori devono **restare insieme**, nei pressi della pedana. **Un minuto** prima dell'entrata in pedana, l'arbitro consegnerà un'arma a ciascun tiratore che sarà collegata al passante. Nessun controllo preliminare sarà pertanto effettuato in pedana.
4. Gli organizzatori dovranno prevedere uno **spazio d'attesa** dove sia possibile il **riscaldamento** degli atleti durante tale procedura di controllo.

**t.44**

1. **Oltre alle misure di controllo** qui sopra ricordate, l'arbitro dell'assalto potrà in qualsiasi momento, di sua propria iniziativa o su richiesta di un tiratore o del capitano di squadra, sia procedere egli stesso al controllo, sia verificare le misure di controllo già effettuate, che effettuare o far effettuare anche nuove prove di controllo (**t.35**).
2. L'arbitro in ogni caso, prima di ogni assalto, controllerà la presenza dell'**etichetta di garanzia** della divisa, il marchio sulla lama e sulla maschera del tiratore, l'**isolamento dei fili elettrici** nell'interno della coccia e la **prova del peso sulla punta** della spada o del fioretto. Il controllo dell'isolamento dei fili e la prova del peso sarà ripetuta ad ogni cambio di arma. Alle tre armi, controllerà che il tiratore non sia provvisto di **apparecchi di comunicazione elettronica** che consentano a qualcuno dall'esterno della pedana di comunicare con lo schermidore nel corso del combattimento.

3. Nella spada si verificherà la **corsa totale** e la **corsa residua** della punta d'arresto:
  - La **corsa totale** introducendo nello spazio tra la punta d'arresto ed il bottone una lamina di 1,5 mm. di spessore. Questa lamina, fornita dagli organizzatori, può avere una tolleranza di + o - 0,05 mm. Esempio: 1,45 mm - 1,55 mm.
  - La **corsa residua** introducendo nello spazio tra la punta d'arresto ed il bottone una lamina di 0,50 mm. di spessore, e premendo sulla punta d'arresto non si deve provocare lo scatto dell'apparecchio. Questa lamina, fornita dagli organizzatori, può avere una tolleranza di + o - 0,05 mm. Esempio: 0,45 mm - 0,55 mm.
4. Per i **pesi** necessari al controllo, vedasi **m.11.3, m.19.3, m.42.2.d.**
5. Il **materiale di riserva controllato** sarà deposto dall'arbitro, all'inizio del combattimento, presso la pedana, dal lato del tiratore in pedana.

### MATERIALE NON REGOLAMENTARE

**t.45** Qualunque siano le circostanze nelle quali un tiratore si trovi in pedana munito di **materiale non conforme al Regolamento** (vedi art. **m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23**) o **difettoso**, il suddetto materiale sarà immediatamente sequestrato e consegnato agli esperti in servizio per un esame. Il materiale in questione non sarà restituito al proprietario se non dopo gli esami ai quali si dà luogo in questi casi, le riparazioni del caso ed il pagamento delle spese. Prima del riutilizzo il materiale sarà nuovamente controllato.

1. Quando un tiratore si presenta in pedana (vedi art. **t.86.1/2**):
  - con **una sola arma** regolamentare,
  - con **un solo passante** regolamentare,
  - **con un solo passante della maschera regolamentare**,
  - con **un'arma o con un passante che non funziona**, o **non conforme** agli articoli del Regolamento.
  - senza la **corazzina di protezione** (Cf. **t.43.1.e**)
  - con un **giubbotto metallico** che non ricopre completamente il bersaglio valido,
  - con una **divisa** non regolamentare

L'arbitro gli infliggerà le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.116, t.120 (primo gruppo)**

2. Quando, nel corso di un assalto, si constata un'irregolarità nel materiale che può essere intervenuta **nel corso del combattimento**:

Esempi:

- giubbotto che presenta strappi o zone in cui le stoccate non sono segnalate,
- passante o arma che non funziona,
- punta che non regge più il peso,
- prova dello spessore non più regolare (corsa della punta),

l'arbitro non infliggerà **né avvertimenti, né sanzioni** e la stoccata validamente portata con l'arma divenuta difettosa sarà assegnata.

Al contrario, anche nel corso del match, un tiratore la cui arma, nel momento in cui si dichiara pronto a tirare, non rispetta le norme della **freccia della lama** (Cf **m.8.6, m.16.2, m.23.4**) commette un fallo del 1° gruppo e sarà sanzionato secondo gli art. **t.114, t.116 e t.120**.

- 3.

a) Se, al momento della presentazione in pedana o nel corso dell'assalto si constata che il materiale usato dal tiratore:

- i. non porta i **marchi di controllo** preventivi: l'arbitro
  - annullerà l'ultima stoccata eventualmente portata dal tiratore in difetto,
  - gli infliggerà le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.117, t.120**;
- ii. non è regolamentare in merito a **parti non soggette al controllo preliminare**: l'arbitro infliggerà al tiratore in difetto le sanzioni previste agli articoli **t.114, t.116, t.120**.
- iii. è stato vidimato al controllo preventivo, ma presenta irregolarità che si sospetta provenire da **modifiche volontarie**.
- iv. riporta **marchi** del controllo preventivo **imitate o contraffatte**.
- v. è stato modificato volontariamente (cioè diverso da quello accidentale o durante l'assalto) in maniera tale che non avrà passato il controllo preventivo;
- vi. si è operato in maniera di **provocare irregolarmente la registrazione** di stoccate o il non funzionamento dell'apparecchio.
- vii. È munito di **equipaggiamenti di comunicazione elettronica** che permettono a una persona al di fuori della pedana di comunicare col tiratore nel corso del combattimento,

In uno dei casi **iii) v) vi) ed vii)**, l'arbitro deve immediatamente **sequestrare** il materiale (arma, passante, eventualmente il giubbotto metallico, maschera, ecc) e farlo esaminare dal tecnico di servizio.

- b) Dopo aver **consultato l'esperto** (il membro della SEMI nelle prove delle Olimpiadi e nei Campionati del Mondo), dopo aver fatto le constatazioni del caso (Cf. m.33 e segg.), l'arbitro applicherà le **sanzioni** seguenti senza pregiudizio dell'applicazione dell'articolo **t.96.2/4**:
  - nei casi **iii) v) vi) ed vii)**, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste **per i falli del 4° gruppo** (vedi articoli **t.114, t.118, t.120**).
- c) In **attesa del giudizio dell'arbitro**, l'assalto è sospeso, ma gli altri assalti del girone possono continuare.

#### 4. Ogni tiratore deve presentarsi in pedana con una divisa regolamentare, nel modo seguente:

- a) nome e nazionalità regolamentari sulla schiena della divisa (norma valida in tutte le competizioni ufficiali della FIE, a qualsiasi livello e fase di gara)
- b) emblemi della divisa nazionale (**m.25.3**) nei seguenti casi:
  - i. Campionato del Mondo e Campionato del Mondo Giovani/Cadetti, in tutti gli assalti, nei gironi, nell'eliminazione diretta e nelle gare a squadre;
  - ii. Gare di Coppa del Mondo Seniores individuali, in tutti gli assalti di eliminazione diretta dal tabellone eliminatorio a 64;
  - iii. Gare di Coppa del Mondo a squadre, in tutti gli assalti di tutti gli incontri;

In caso di violazione di questa regola:

Per le gare menzionate nei punti **i)** e **iii)** precedenti, l'arbitro **eliminerà** il tiratore in difetto, che non potrà più partecipare alla prova.

Per le gare menzionate nel punto **ii)** precedente, l'arbitro **sanzionerà** il tiratore in difetto con un **cartellino rosso** (art. **t.114, t.117, t.120** del **2° gruppo**). Comunque, il tiratore colpevole ha il diritto di restare in pedana e di disputare il relativo assalto. La stessa sanzione è ugualmente applicabile per l'assenza del nome e della nazionalità regolamentari sul dorso della divisa nelle gare di Coppa del Mondo Juniors e nelle gare di Coppa del Mondo individuale prima del tabellone da 64, e nei Campionati di Zona (continentali).

5. In caso di non conformità del giubbotto elettrico, il tiratore dovrà indossare un giubbotto di riserva regolamentare. Se tale giubbotto non riporta il nome e la nazionalità del tiratore sul dorso, il tiratore avrà a disposizione il tempo sino alla fase successiva della gara per farli stampare (dal tabellone di 64 a quello di 32, ecc.). Altrimenti, salvo casi di forza maggiore, l'arbitro eliminerà il tiratore in difetto, che non potrà più partecipare alla gara.

# FIORETTO

## CONVENZIONI DEL COMBATTIMENTO

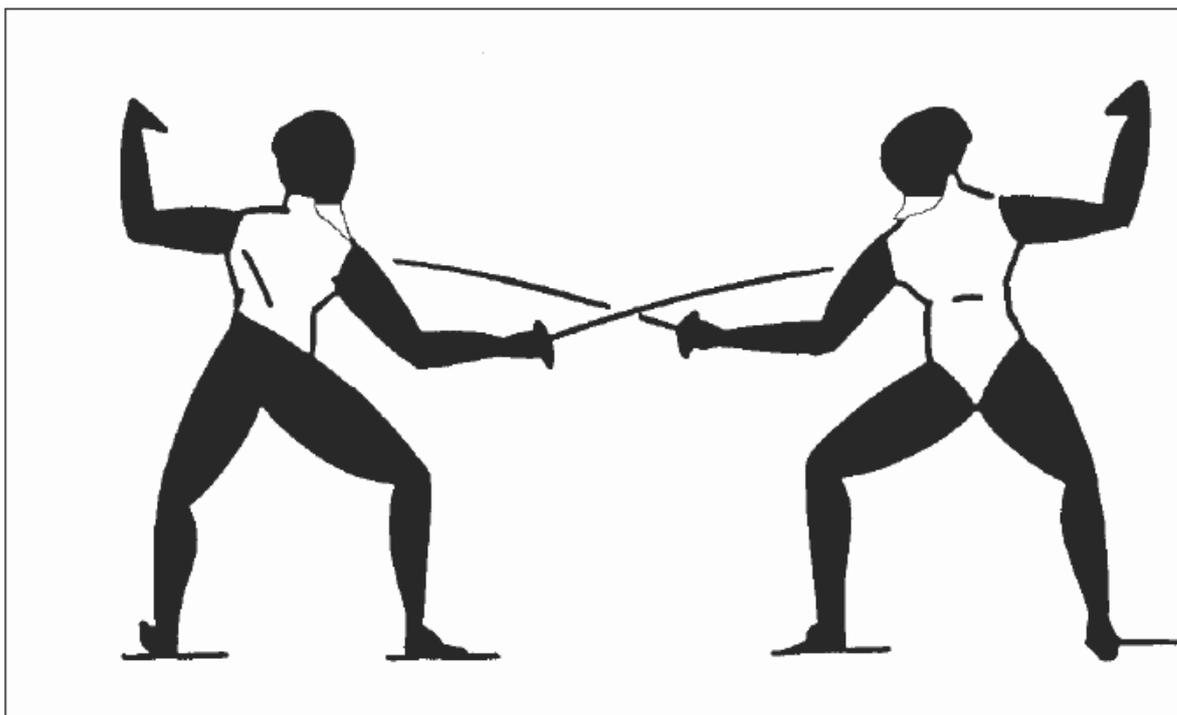
### MODO DI PORTARE LE STOCCATE

- t.46** 1. Il fioretto è un'arma esclusivamente **di punta**. L'azione offensiva di tale arma si esercita, pertanto, con la punta e solo con la punta.
2. È severamente proibito durante il combattimento (tra l' "A voi" e l' "Alt"), **appoggiare** o **trascinare** la punta dell'arma sulla pedana metallica. È anche proibito, in ogni momento, **raddrizzare** la lama sulla pedana. Ogni infrazione sarà punita secondo gli art. **t.114, t.116 e t.120**.

### BERSAGLIO VALIDO

**t.47** **Limitazione del bersaglio valido**

1. Sono valide solo le stoccate portate sul bersaglio cosiddetto **valido**.
2. Il **bersaglio valido** esclude gli arti e la testa. Esso è limitato al tronco e s'arresta, verso l'alto, alla sommità del collo, fino a 6 centimetri al di sopra della sommità delle clavicole; 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 diritta, il punto di unione delle pieghe degli inguini. **Esso comprende altresì la bavetta (gorgiera) al di sotto di una linea orizzontale tracciata tra 1,5 e 2 cm sotto il mento e che, in ogni caso, non può mai essere più bassa della linea delle spalle.**



**t.48** **Bersaglio non valido**

Una stoccata che arriva in **bersaglio non valido** (sia direttamente che per effetto di parata), non è considerata stoccata valida, ma arresta la frase schermistica e pertanto annulla ogni stoccata portata

successivamente (vedi art. **t.49**).

#### **t.49** Estensione del bersaglio valido

1. Ciononostante, le stoccate che arrivano su una superficie del corpo non valida sono considerate valide quando, per una **posizione anormale**, lo schermitore ha sostituito con una superficie non valida, il bersaglio valido.
2. L'arbitro può chiedere l'aiuto d'assessori, ma deve decidere **da solo** se la stoccata è valida oppure no.

### GIUDIZIO DELLA STOCCATA

**t.50** Le prove sono giudicate con l'aiuto dell'**apparecchio elettrico** di segnalazione delle stoccate.

### MATERIALITA' DELLA STOCCATA

**t.51** Per **giudicare la materialità della stoccata**, solo l'indicazione dell'apparecchio elettrico fa fede. L'arbitro non può dichiarare toccato un tiratore senza che l'apparecchio abbia regolarmente segnalato la stoccata. (salvo i casi previsti dal Regolamento art. **t.49.1** e per le stoccate di penalizzazione).

**t.52** Nell'utilizzazione dell'apparecchio bisogna tenere presente che:

- a) Se è stata portata una **stoccata non valida**, l'apparecchio non registra un'eventuale stoccata valida portata successivamente dalla stessa parte;
- b) L'apparecchio non segnala se vi è **priorità cronometrica** tra due o più stoccate, ma le segnala come simultanee.

### ANNULLAMENTO DELLA STOCCATA

**t.53** 1. L'arbitro **non terrà conto** delle segnalazioni che risultino da stoccate:

- lanciate **prima dell' "A voi"** o **dopo l' "Alt"**. (art. **t.18.1/3**)
- che abbiano urtato oggetti al di **fuori dell'avversario** o del suo materiale (art. **t.41**).

2. Il tiratore che **volontariamente** provocherà una segnalazione poggiando la punta del fioretto al suolo o su di una superficie qualsiasi al di **fuori dell'avversario**, riceverà le sanzioni previste dagli art. **t.114**, **t.117** e **t.120**.

3. È proibito al tiratore di mettere una **parte non isolata** dell'arma in contatto con il giubbotto metallico allo scopo di provocare il blocco dell'apparecchio ed evitare così di essere toccati. Se è stata commessa tale infrazione, l'arbitro infliggerà allo schermitore falloso le sanzioni previste dagli art. **t.114**, **t.116** e **t.120**. La stoccata eventualmente portata dallo schermitore colpevole sarà annullata.

**t.54** 1. L'arbitro dovrà fare attenzione agli **eventuali guasti del materiale elettrico**, specialmente:

- a) deve **annullare la stoccata che ha eventualmente accordato** in seguito alla segnalazione di una stoccata valida (lampadina colorata) se si accorge che, dopo alcune prove effettuate sotto la sua attenta sorveglianza, prima della ripresa effettiva del combattimento (prima del comando "A voi") e senza che nessun materiale sia stato sostituito in sua presenza (**t.35.2.d**)

- sia che un **segnale “valido”** sul tiratore dichiarato toccato si produca senza che vi sia stoccata effettivamente valida;
  - sia che una **stoccata “non valida”** data dal tiratore dichiarato toccato non provochi nessun segnale;
  - sia che una **stoccata “valida”** data dal tiratore dichiarato toccato non provochi nessun segnale, né valido, né non valido;
  - sia che le **segnalazioni provocate dal tiratore dichiarato toccato** non restino registrate dall'apparecchio.
- b) Viceversa, se l'arbitro ha accordato la priorità alla stoccata di un tiratore, **non ci sarà annullamento** se si accorgerà, dopo le prove, che una stoccata valida portata dal tiratore dichiarato toccato è stata registrata come non valida o se l'arma del tiratore dichiarato toccato dà una segnalazione non valida in permanenza.
- c) Se il **materiale** di un tiratore **non è conforme** agli articoli **m.27** e **m. 28.3**, l'annullamento non sarà applicabile nel caso che un segnale sia provocato per una stoccata in superficie non valida.
2. L'arbitro, inoltre, deve applicare le seguenti regole:
- a) solo l'**ultima stoccata** precedente alla constatazione di un difetto può essere annullata;
  - b) il tiratore che, senza aver avuto il permesso dell'arbitro, ha proceduto a **modifiche o sostituzioni del suo materiale**, prima che l'arbitro abbia preso una decisione, perde qualsiasi diritto all'annullamento di una stoccata (vedi **t.35.d**);
  - c) se c'è stata una **ripresa effettiva de combattimento** un tiratore non può più reclamare l'annullamento di una stoccata subita prima della ripresa;
  - d) la **localizzazione di un guasto** constatata nell'attrezzatura (compresa quella dei tiratori stessi) non dà diritto ad un annullamento della stoccata;
  - e) non è necessario che **il guasto si ripeta ad ogni prova**, ma è sufficiente che sia senza dubbio constatato anche una sola volta dallo stesso arbitro nel corso di prove eseguite da lui o sotto la sua sorveglianza;
  - f) il fatto che il tiratore segnalato toccato abbia **spezzato la lama**, motiva l'annullamento della stoccata portata su di lui dal suo avversario, a meno che la rottura della lama accada nettamente dopo la registrazione della stoccata;
  - g) l'arbitro deve prestare la massima attenzione alle **stoccate non registrate o segnalate in maniera anormale** dall'apparecchio. In caso di ripetizione di queste anomalie dovrà chiamare il membro della Commissione SEMI, se presente, o il tecnico delle armi in servizio, al fine di verificare se il materiale è conforme al Regolamento.
  - h) L'arbitro dovrà stare attento che **non venga modificato niente**, né nell'equipaggiamento dei tiratori, né nel complesso del materiale elettrico, prima del controllo del tecnico.
3. In tutti i casi in cui la verifica sia resa impossibile a causa di casi fortuiti, la stoccata sarà considerata **dubbia** e pertanto annullata.
4. Se l'apparecchio segnala **due stoccate simultanee** dalle parti di tutte e due gli schermatori e l'arbitro non può accertare la priorità, egli deve rimettere gli schermatori in guardia
5. In applicazione delle regole generali (vedi **t.18.5**) anche se nessun segnale è stato registrato,

L'arbitro deve **arrestare il combattimento** se questo diventa **confuso** e se non è più in grado di analizzare la frase schermistica.

6. L'arbitro deve sorvegliare sempre lo **stato della pedana metallica**; non potrà far continuare il match se la pedana presenta strappi o difetti tali da turbare il buon andamento del match (Gli organizzatori devono prendere le misure necessarie per permettere la riparazione dei guasti il più rapidamente possibile o la sostituzione rapida del materiale difettoso).

## VALIDATA' O PRIORITA' DELLA STOCCATA

**t.55**

### Nota preliminare

**Solo l'arbitro** deve decidere la validità o la precedenza della stoccata, applicando le regole che seguono e che costituiscono le convenzioni tipiche del fioretto.

**t.56**

### Rispetto della frase schermistica

1. Ogni **attacco**, vale a dire ogni azione offensiva iniziale, correttamente eseguita, deve essere parata o completamente schivata e la frase deve essere continua, cioè coordinata (vedi art. **t.7.1**).

2. Per giudicare la **correttezza di un attacco**, bisogna considerare che:

- a) L'**attacco semplice, diretto o indiretto** (vedi art. **t.8.1**) è correttamente eseguito quando la distensione del braccio, la punta minacciante il bersaglio valido, preceda l'inizio dell'azione d'affondo o di flèche.
- b) L'**attacco composto** (vedi art. **t.8.1**) è correttamente eseguito quando distendendo il braccio in occasione della prima finta, la punta minaccia il bersaglio valido, senza accorciare il braccio durante l'esecuzione dei movimenti successivi dell'attacco e l'inizio dell'azione d'affondo o della flèche.
- c) L'**attacco di passo avanti-affondo** o di **passo avanti e flèche** è correttamente eseguito quando la distensione del braccio precede la fine del passo avanti e l'inizio dell'azione d'affondo o di flèche.
- d) Un'azione, semplice o composta, la marcia o le finte **eseguite con il braccio raccorciato**, non sono da considerarsi come un attacco, ma come una preparazione e pertanto sono esposte al pericolo di un'azione offensiva o difensiva/offensiva (vedi **t.8.1/3**) dell'avversario.

3. Per giudicare la **priorità di un attacco** nell'analisi di una frase schermistica, bisogna osservare che:

- a) Se l'attacco parte quando l'**avversario non è in linea** (vedi **t.10**), può essere portato o con una botta dritta, o con una cavazione, o con un coupé, o può essere preceduto da una battuta o da finte efficaci che obblighino l'avversario alla parata.
- b) Se l'attacco parte quando l'**avversario è in linea** (vedi **t.10**), chi attacca deve prima deviare l'arma avversaria. Gli arbitri dovranno stare attenti a non giudicare un semplice incontro del ferro come sufficiente per deviare il ferro dell'avversario. (vedi **t.60.5.a**).
- c) Se, cercando il ferro avversario per deviarlo, l'attaccante non lo trova (**cavazione in tempo**), la priorità passa all'avversario.
- d) Il **passo avanti** è una preparazione e su questa preparazione ogni attacco semplice dell'avversario ha la precedenza.

#### 4. **Attacco di battuta sul ferro:**

- a) un attacco di battuta sul ferro è eseguito correttamente e conserva la propria priorità quando la battuta viene effettuata sulla parte debole della lama avversaria, vale a dire sui due-terzi della lama più lontani dalla coccia;
- b) se un attacco di battuta sul ferro è portato battendo sulla parte forte della lama avversaria, vale a dire la parte di lama vicina alla coccia, l'attacco è mal eseguito e ciò dà diritto all'avversario di rispondere immediatamente.

**t.57** La parata dà diritto alla risposta: la **risposta semplice** può essere diretta o indiretta, ma per annullare ogni azione successiva dell'attaccante deve essere eseguita immediatamente, senza indecisione o tempo d'arresto (sospensione).

**t.58** In un attacco composto, se l'avversario **trova ferro durante una delle finte** acquista diritto alla risposta.

**t.59** Negli **attacchi composti**, l'avversario ha diritto all'**arresto**, ma perché questo sia valido deve precedere di un tempo schermistico la fine dell'attacco, cioè l'arresto deve toccare prima che l'attaccante abbia cominciato l'ultimo movimento della finale dell'attacco.

#### **t.60** **Giudizio**

1. In applicazione di questi principi fondamentali del fioretto, 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.

2. L'**azione simultanea** è dovuta alla concezione ed all'azione contemporanea di un attacco da parte di ambo gli schermatori; in questo caso le stoccate date sono annullate per entrambi gli schermatori, anche se un dei due ha dato una stoccata in bersaglio non valido.

3. Il **colpo doppio**, al contrario, è la conseguenza di un'azione sbagliata di uno dei due tiratori. Pertanto, se non c'è un tempo schermistico tra le due stoccate si avrà:

#### 4. **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** (vedi **t.10**), 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.

#### 5. **l'attaccante è il solo toccato:**

- a) se, **quando l'avversario è in linea** (vedi **t.10**), 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.

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

Uno dei casi più difficili da giudicare si presenta quando vi è un colpo d'arresto che lasci il dubbio se vi sia o no un vantaggio sufficiente sulla finale di un attacco composto. In generale in questo caso, il colpo doppio è la conseguenza di un errore simultaneo dei due tiratori, ciò che giustifica una rimessa in guardia (errore dell'attaccante per un attimo d'indecisione, per lentezza o per finte insufficientemente efficaci ed errore dell'attaccato per un ritardo, o per lentezza nel colpo d'arresto).

# SPADA

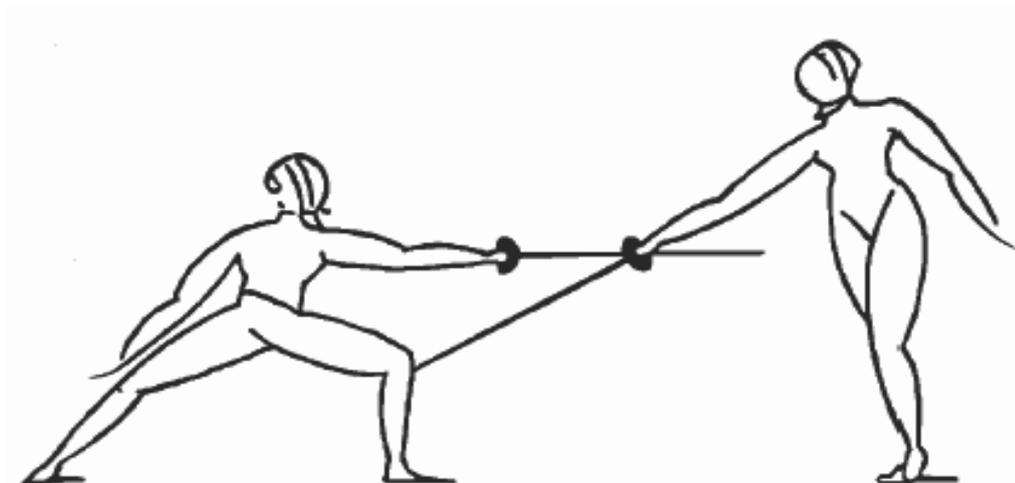
## CONVENZIONI DEL COMBATTIMENTO

### MODO DI PORTARE LE STOCCATE

- t.61** 1. La spada è un'arma esclusivamente **di punta**. L'azione offensiva di quest'arma si esercita con la punta e solo con la punta.
2. Durante il combattimento (tra l' "A voi" e l' "Alt") è proibito **appoggiare o trascinare** la punta dell'arma sulla pedana metallica. È ugualmente proibito, in qualsiasi momento, **raddrizzare** la lama sulla pedana. Tale infrazione sarà punita con gli articoli **t.114, t.116 e t.120**.

### BERSAGLIO VALIDO

- t.62** Il **bersaglio valido** comprende tutto il corpo dello schermitore, compresa la sua divisa e tutto l'equipaggiamento. Perciò ogni stoccata arrivata è assegnata, qualunque sia la parte del corpo (tronco, arti o testa), dell'abbigliamento o dell'equipaggiamento che è stata colpita. (Vedi figura).



### CORPO A CORPO FLECHES

- t.63** 1. Lo schermitore che, sia con una flèche, sia portandosi decisamente in avanti, provoca, anche più volte consecutive, il **corpo a corpo (senza brutalità né violenza)** non trasgredisce le convenzioni fondamentali del combattimento di spada, né commette alcuna irregolarità (vedi art. **t.20.1/3, t.25**)
2. Il tiratore che **provoca il corpo a corpo volontariamente** per evitare una stoccata, o che urta l'avversario, riceve le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.116 e t.120**.
3. Non bisogna confondere la **"flèche che finisce sistematicamente in un corpo a corpo"** di cui si tratta in quest'articolo con la **"flèche che termina in uno scontro che urta l'avversario"**, la quale a tutte e tre le armi è considerata un **atto brutale volontario** e come tale punita. (vedi **t.87.2, t.120**)
4. Viceversa, la **"flèche eseguita correndo al di là dell'avversario"** e **senza corpo a corpo** non è proibita: l'arbitro non deve dare l' "Alt" troppo presto per non annullare l'eventuale risposta; se eseguendo questo tipo di flèche, senza aver toccato l'avversario, il tiratore supera uno dei limiti laterali della pedana,

deve essere sanzionato come previsto dall'art. **t.28.3**

## GIUDIZIO DELLA STOCCATA

- t.64**
1. Le prove di spada sono giudicate con l'aiuto dell'**apparecchio elettrico** di segnalazione delle stoccate.
  2. Quando i due tiratori sono toccati e l'apparecchio segnala validamente le due stoccate, si avrà il "**colpo doppio**", cioè una stoccata per ciascuno.

### **t.65** Regola Fondamentale

Per giudicare la materialità della stoccata, **solamente l'indicazione dell'apparecchio** segnalatore fa fede. L'arbitro non potrà dichiarare toccato uno schermitore senza che l'apparecchio abbia regolarmente registrato la stoccata (salvo per le stoccate di penalizzazione).

### **t.66** Annullamento delle stoccate

1. Nel giudicare, l'arbitro non deve tenere conto delle segnalazioni dovute a colpi:
  - lanciati prima dell' "**A voi**" e dopo l' "**Alt**" (vedi **t.18.1/3**);
  - provocati da un **incontro tra le punte** delle spade o per una botta che **colpisca il terreno** fuori dalla pedana isolata;
  - o che tocchi oggetti qualsiasi **esterni all'avversario**, compreso il suo equipaggiamento (vedi **t.36.1** e **t.67/e**)
2. Il tiratore che, **volontariamente**, provocherà una segnalazione toccando una qualsiasi superficie **esterna all'avversario**, subirà le sanzioni previste dagli articoli **t.114**, **t.117** e **t.120**.

**t.67** L'arbitro deve tenere conto dei **eventuali guasti** del materiale elettrico ed annullare l'ultima stoccata registrata nei casi seguenti:

- a) se un **colpo** portato **sulla coccia** del tiratore segnalato come toccato o **sulla pedana metallica**, provoca l'accensione dell'apparecchio;
- b) se una **stoccata regolamentare** portata dallo schermitore segnalato toccato non provoca l'accensione dell'apparecchio;
- c) se l'apparecchio **s'accende intempestivamente** dalla parte dello schermitore segnalato toccato, per esempio a seguito di una battuta sul ferro o per qualsiasi movimento dell'avversario, o per qualsiasi altra causa diversa da una stoccata regolare;
- d) se la segnalazione di una stoccata portata dal tiratore indicato toccato, **risulta annullata** da un'ulteriore stoccata dell'avversario.
- e) Casi particolari:
  - Se si verifica un colpo doppio per **una stoccata valida ed una non valida** (stoccata al di fuori dell'avversario art. **t.66.1**, stoccata portata dopo aver abbandonato la pedana art. **t.26 e seg.**), si annulla solamente la stoccata non valida.
  - Se si verifica un colpo doppio per **una stoccata certa ed una dubbiosa** (guasto dell'apparecchio elettrico), il tiratore che ha portato la stoccata certa può scegliere di accettare il colpo doppio o di farselo annullare.

**t.68**

L'arbitro deve inoltre applicare le seguenti regole d'annullamento delle stoccate:

- a) Solo l'**ultima stoccata** che precede la constatazione del guasto può essere annullata, e solamente se il tiratore dato come toccato è svantaggiato da tale guasto.
- b) Il **guasto** deve essere constatato da esami fatti immediatamente dopo l'arresto del combattimento, sotto la sorveglianza dell'arbitro e senza cambiare nulla del materiale utilizzato.
- c) In tali esami, si deve solo constatare se esiste la **possibilità materiale** di un errore nel giudizio a causa di un guasto. La **determinazione di tale guasto** nell'insieme del materiale elettrico, compreso l'equipaggiamento personale dell'uno o dell'altro dei tiratori, è senza importanza per il giudizio.
- d) Il tiratore che, senza essere invitato dall'arbitro, proceda a **modificare o cambiare** il suo materiale, prima che il giudizio sia reso, perde il diritto all'annullamento (vedi **t.35.2.d**). Ugualmente, dopo la rimessa in guardia e dopo la ripresa effettiva del combattimento, un tiratore non può più chiedere l'annullamento di una stoccata segnalata su di lui prima della ripresa del combattimento.
- e) Non è necessario, per l'annullamento di una stoccata, che il **guasto segnalato si ripeta** a ciascun colpo, ma è necessario che sia constatato, con certezza, almeno una volta dall'arbitro.
- f) Se gli incidenti segnalati dall'art. **t.67** si producono a seguito del **distacco delle prese** di contatto del passante del tiratore (sia presso la mano, sia sul dorso del tiratore), essi non possono dar luogo all'annullamento della stoccata segnalata. Tuttavia, se il dispositivo di sicurezza prescritto dall'art. **m.55.4** non funziona o non esiste, l'annullamento deve essere concesso nel caso di distacco della spina sul dorso del tiratore.
- g) Il fatto che la spada di un tiratore presenti sulla coccia, sulla lama o altrove, **macchie isolanti** più o meno diffuse, formate da ossido, colla, pittura o altra materia, sulle quali le stoccate avversarie possono provocare un segnale, così come il **bottone elettrico mal fissato** sulla punta della lama in modo tale, cioè, da poter essere avvitato o svitato con l'uso delle mani, non può costituire motivo d'annullamento di stoccate a carico di quel tiratore.
- h) Il fatto che il tiratore segnalato come toccato si trovi ad aver **rotto la lama**, motiva l'annullamento della stoccata su di lui portata da parte dell'avversario, a meno che la rottura non si sia verificata nettamente dopo la registrazione della stoccata.
- i) Nel caso in cui, per un colpo a terra, un tiratore **strappa la pedana metallica**, e nel contempo il segnale si accende dal suo lato, la stoccata deve essere annullata.
- j) In tutti i casi in cui la verifica divenga impossibile a seguito di un caso fortuito, la stoccata sarà considerata **dubbia** e annullata (ma vedi **t.67.e**)
- k) L'arbitro deve essere molto attento alle stoccate **non registrate o registrate in modo anomale** dall'apparecchio. Nel caso in cui tali difetti si ripetano, l'arbitro deve far appello ai membri della Commissione SEMI presenti o ad un esperto tecnico in servizio, in modo da verificare se il materiale è consono al Regolamento. L'arbitro dovrà stare attento affinché **non**

**venga modificato nulla** sia nell'equipaggiamento dello schermitore, sia nell'apparecchio elettrico prima del controllo dell'esperto.

- 1.69** L'arbitro dovrà, inoltre, **sorvegliare lo stato della pedana metallica**; non ammetterà che l'assalto si inizi o si continui se la pedana presenta strappi che possano alterare la registrazione o provocare incidenti. (Gli organizzatori dovranno prendere le misure necessarie per provvedere alla riparazione o alla tempestiva sostituzione delle pedane metalliche).

# SCIABOLA

## CONVENZIONI DEL COMBATTIMENTO

### MODO DI PORTARE LE STOCCATE

- t.70**
1. La sciabola è un' **arma di punta, taglio e controtaglio**.
  2. Tutti i colpi portati di **taglio**, di **piattonata** o di **controtaglio** sono considerati come stoccate valide (colpi di taglio e controtaglio).
  3. È proibito **portare colpi con la coccia**. Ogni stoccata provocata da un colpo portato con la coccia deve essere annullata ed il tiratore che ha messo questa botta deve essere penalizzato con le sanzioni previste dagli art. **t.114, t.116 e t.120**.
  4. 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.
  5. È proibito in qualsiasi momento **raddrizzare la lama sulla pedana**. Ogni infrazione sarà punita secondo gli art. **t.114, t.116 e t.120**.

### BERSAGLIO VALIDO

**t.71** Contano solo le stoccate portate sul bersaglio valido. Il **bersaglio valido** comprende ogni parte del corpo posta al di sopra della linea orizzontale che passa intorno al corpo del tiratore all'altezza della cresta iliaca.

- t.72**
1. Una stoccata che arriva al di **fuori del bersaglio valido** non è considerata come stoccata; essa non arresta la frase schermistica e non annulla le stoccate che seguono.
  2. Se il tiratore **sostituisce una superficie valida con una non valida**, sia per mezzo di una copertura che con un movimento anormale, l'arbitro applicherà le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.116 e t.120** e la stoccata eventualmente portata dal tiratore famoso sarà annullata.

### GIUDIZIO DELLA STOCCATA

**t.73** **Materialità ed annullamento della stoccata**

Le prove alla sciabola sono giudicate con l'ausilio di un apparecchio elettrico segna-stoccate.

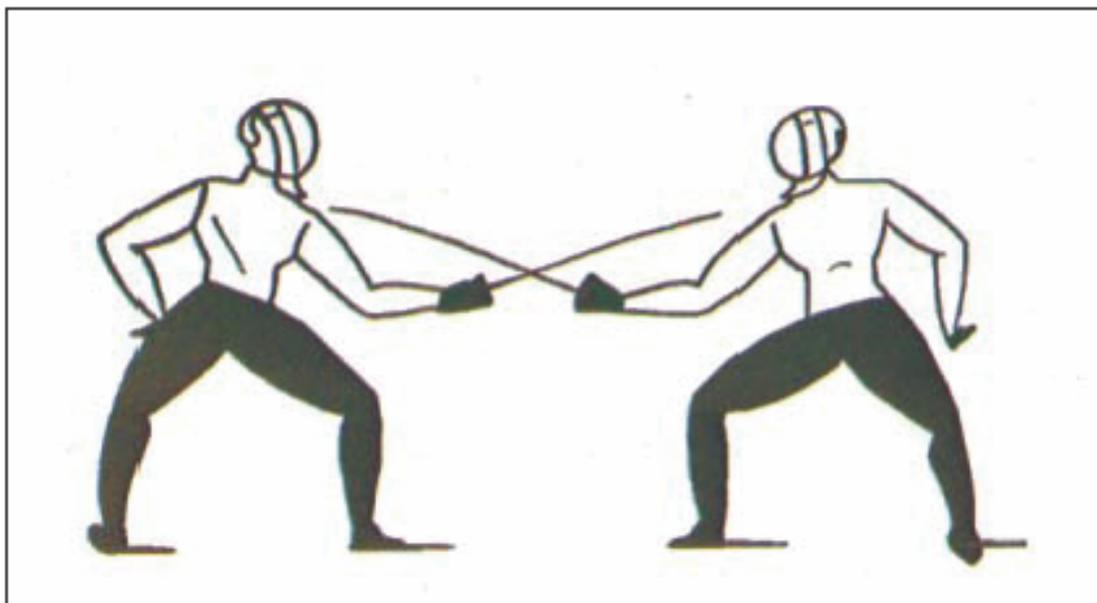
1. Per giudicare la materialità della stoccata solo l'indicazione dell'apparecchio segna-stoccate fa fede. L'arbitro non potrà dichiarare toccato uno schermitore, senza che l'apparecchio abbia registrato regolarmente la stoccata ad eccezione delle stoccate di penalizzazione. Non si terrà, inoltre, conto delle stoccate lanciate prima dell' "A voi" e dopo l' "Alt". (vedi **t.18.1/3**).
2. L'arbitro deve tenere conto dei **possibili guasti** del materiale elettrico, **annullando** la stoccata che stava per attribuire in seguito alla segnalazione dell'apparecchio, se egli constata, dopo controlli effettuati sotto la sua scrupolosa sorveglianza, prima di ogni **ripresa effettiva** del combattimento e senza che sia stato cambiato alcunché nei confronti del materiale utilizzato in tale occasione (vedi art. **t.35/d**):
  - sia che una **stoccata data** dal tiratore dichiarato toccato non provochi un segnale di stoccata;
  - sia che il **segnale provocato** dal tiratore dichiarato toccato non resti fissato sull'apparecchio;
  - sia che un **segnale di stoccata** sul tiratore dichiarato toccato si produca senza che ci sia

effettivamente una stoccata o che tale segnale sia stato provocato da una stoccata sulla coccia o su di una superficie non valida.

3. Se la **sciabola** del tiratore segnalato come toccato **non è conforme** all'art. **m.24.6/7/8**, (isolamento dell'interno e dell'esterno della coccia, dell'impugnatura e del pomolo) non ci sarà annullamento, anche se una stoccata vibrata sull'arma provoca il segnale.

4. L'arbitro, inoltre, dovrà applicare le seguenti regole:

- a) solo l'**ultima stoccata** precedente la constatazione del difetto può essere annullata;
- b) il tiratore che, senza essere autorizzato dall'arbitro, procede a **modifiche o cambi** del proprio materiale, prima che l'arbitro abbia espresso la sua decisione, perde ogni diritto all'annullamento della stoccata (vedi **t.35.2.d**)
- c) dopo una **ripresa effettiva** del combattimento, un tiratore non può più pretendere l'annullamento di una stoccata accordata contro di lui prima della ripresa del combattimento;
- d) la **constatazione di un difetto** riscontrato nel materiale elettrico (compreso il materiale dei due tiratori stessi) non dà diritto ad un annullamento automatico della stoccata;
- e) non è necessario che il difetto constatato **si ripeta ad ogni prova**; ma bisogna che esso sia stato constatato con certezza almeno una volta dall'arbitro nel corso di prove eseguite da lui stesso o sotto la sua direzione;
- f) il fatto che il tiratore segnalato come toccato abbia **spezzato la sua lama** motiva l'annullamento della stoccata portata su di lui dal suo avversario, a meno che la rottura della lama sia avvenuta nettamente dopo la segnalazione della stoccata;
- g) l'arbitro deve essere molto attento alle **stoccate non segnalate** o **segnalate in maniera anormale** dall'apparecchio. Nel caso del ripetersi di difetti, deve richiedere l'intervento del membro della Commissione SEMI, se presente, o del tecnico delle armi in servizio, al fine di controllare se il materiale è conforme al Regolamento;
- h) in tutti i casi in cui una verifica sia resa impossibile per casi fortuiti, la stoccata sarà considerata **dubbia** e pertanto annullata;
- i) Se si accendono i **due segnali da ambo i lati dell'apparecchio**, l'arbitro applicherà le regole di cui all'art. **t.80**.
- j) In applicazione della regola generale (vedi **t.18.5**), anche se non è stata registrata alcuna segnalazione, l'arbitro dovrà arrestare il **combattimento** se questo diviene **confuso** e non è più possibile analizzare la frase schermistica.



### SUPERFICIE VALIDA DELLA SCIABOLA

Questa figura viene fornita solo a titolo informativo. In caso di dubbio prevarrà la formulazione del testo in questione.

### VALIDITA' O PRIORITA' DELLA STOCCATA

#### t.74 Nota preliminare

**Solo all'arbitro** ha il diritto di decidere circa la validità o la priorità della stoccata, applicando i principi che seguono, i quali costituiscono le convenzioni proprie dell'arma della sciabola.

#### t.75 Rispetto della frase schermistica

1. Ogni **attacco correttamente eseguito** (vedi t.7) deve essere parato o completamente schivato e la frase schermistica deve essere continua.
2. L'**attacco è correttamente eseguito** quando la distensione del braccio, con la punta o con il taglio della lama che minaccia costantemente il bersaglio valido, precede l'inizio dell'affondo.
3. **L'attacco con affondo è correttamente eseguito:**
  - a) per un **“attacco semplice”** (vedi t.8.1) **quando l'inizio di allungamento del braccio precede lo slancio di affondo** ed il colpo arriva, al più tardi, quando il piede anteriore tocca la pedana;
  - b) per un **“attacco composto”** (vedi t.8.1) **quando l'inizio di allungamento del braccio al momento della prima finta** (vedi art. t.77.1), **precede lo slancio di affondo ed il colpo arriva, al più tardi, quando il piede anteriore tocca la pedana;**
4. **L'attacco per passo-avanti e affondo è correttamente eseguito:**
  - a) per un **“attacco semplice”** (vedi t.8.1) **quando l'inizio di allungamento del braccio precede il passo-avanti** ed il colpo arriva, al più tardi, **quando il piede anteriore tocca la pedana;**
  - b) per un **“attacco composto”** (vedi t.8.1) **quando l'inizio di allungamento del braccio, nella presentazione corretta della prima finta** (vedi t.77.1) **è seguito dal passo-avanti, poi dall'affondo** e il colpo arriva, al più tardi, **quando il piede anteriore tocca la pedana.**

5. **Il passo in avanti, la flèche e tutti i movimenti in avanti del piede posteriore che oltrepassino il piede anteriore sono proibiti.** Ogni infrazione comporterà l'applicazione delle sanzioni previste **dalle infrazioni del 1° gruppo (t.114, t.116 e t.120)**. La stoccata eventualmente portata dal tiratore che ha commesso l'infrazione sarà annullata. La stoccata, invece, correttamente portata dall'avversario sarà considerata valida.

**t.76**

Per giudicare la correttezza di un attacco occorre considerare:

- a) Se l'attacco parte **quando l'avversario è nella posizione “punta in linea”** (vedi **t.10**), l'attaccante deve prima deviare l'arma dell'avversario. Gli arbitri devono stare attenti affinché un semplice sfioramento del ferro non sia considerato sufficiente per deviare il ferro dell'avversario.
- b) Se, nella ricerca del ferro avversario per deviarlo, non lo si trova (**cavazione in tempo**) il diritto all'azione passa all'avversario.
- c) Se l'attacco parte quando **l'avversario non è in posizione “punta in linea”**, l'attacco può essere portato o con un colpo dritto, o con una cavazione, o con un coupé, o essere preceduto da finte (vedi **t.77.1**) che obblighino l'avversario alla parata.

**t.77**

1. Negli **attacchi composti** le finte devono essere eseguite correttamente, vale a dire:

- a) la **finta del colpo di punta**: il braccio che si distende, la punta che minaccia costantemente la superficie valida;
- b) la **finta del colpo di taglio**: il braccio in distensione, la lama ed il braccio facenti un angolo ottuso di circa 135°, la lama di taglio che minaccia una superficie valida.

2. In un attacco composto, se l'avversario **trova ferro durante una delle finte**, ha diritto alla risposta.

3. In un attacco composto l'avversario ha diritto d'arrestare; ma per essere valido, l'arresto deve precedere la finale dell'attacco di un “tempo schermistico”, vale a dire che l'**arresto** deve toccare prima che l'attaccante abbia cominciato l'ultimo movimento della finale dell'attacco

**t.78**

Attacco per **battuta sul ferro**:

- a) in un attacco per battuta sul ferro, tale attacco è correttamente eseguito e conserva la sua priorità quando la battuta è fatta sulla **parte debole della lama avversaria**, cioè sui 2/3 superiori di questa;
- b) in un attacco eseguito per battuta sul ferro, quando la battuta è eseguita **sul forte della lama avversaria**, cioè sul 1/3 inferiore di quest'ultima, tale attacco è mal eseguito e la battuta offre all'avversario la priorità della risposta immediata.

**t.79**

1. La parata dà diritto **alla risposta**; la risposta semplice può essere diretta o indiretta, ma per annullare ogni azione successiva dell'attaccante, deve essere eseguita immediatamente, senza indecisione o sospensione.

2. Contro i **colpi di taglio, controtaglio e piattonata**, la parata ha lo scopo d'impedire l'accesso alla superficie valida verso la quale sono diretti i colpi dell'avversario, pertanto:

- a) la parata è **correttamente eseguita** quando, prima della finale dell'azione offensiva, essa impedisce l'arrivo del colpo avversario, chiudendo la linea nella quale tale azione offensiva deve terminarsi;
- b) quando una parata è correttamente eseguita, l'azione offensiva dell'avversario deve essere

considerata parata e giudicata come tale dall'arbitro stesso, anche se, **per effetto della flessibilità della lama**, l'estremità di questa va a toccare il bersaglio verso cui era diretta

**t.80**

### Giudizio

In applicazione di tali convenzioni fondamentali dell'arma della sciabola, l'arbitro deve giudicare come segue:

1. Quando, in una frase schermistica, i tiratori sono ambedue toccati simultaneamente, si può avere o **l'azione simultanea** o il **colpo doppio**.

La prima è dovuta alla concezione ed all'azione simultanea d'attacco dei due tiratori; in tal caso i colpi dati sono annullati ad entrambi.

2. Il colpo doppio, al contrario, è la conseguenza di un'azione nettamente sbagliata di uno dei tiratori. Di conseguenza, se non vi è un tempo schermistico tra i due colpi, si avrà:

#### 3. **L'attaccato è il solo toccato:**

- a) se tira un **arresto** su un colpo semplice;
- b) se, invece di parare, tenta di **schivare** senza riuscirci;
- c) se, dopo una parata, si **ferma momentaneamente** (risposta a tempo perso) dando all'avversario il diritto di riprendere il suo attacco (raddoppio, rimessa o ripresa d'attacco);
- d) se, su un attacco composto, **arresta** senza aver il vantaggio di un tempo schermistico;
- e) se, essendo in posizione di **punta in linea** (vedi t.10), dopo una battuta o una presa di ferro che devia la sua arma, tira o rimette il ferro in linea, invece di parare un colpo direttamente portato dall'avversario.

#### 4. **L'attaccante solo è toccato:**

- a) se l'attacco parte quando l'avversario è in posizione "punta in linea" (vedi t.10) senza deviare il ferro avversario. Gli arbitri devono essere molto attenti affinché un semplice sfioramento del ferro non sia considerato come sufficiente per deviare il ferro dell'avversario;
- b) se cerca il ferro, non lo trova (per cavazione in tempo dell'avversario) e continua l'attacco;
- c) se, in un attacco composto, nel corso del quale l'avversario ha trovato ferro, continua il suo attacco mentre l'avversario ha risposto immediatamente;
- d) se, in un attacco composto, si ha un **ripiegamento del braccio**, o un **momento d'esitazione** durante il quale l'avversario arresta o porta un attacco, mentre l'attaccante continua la sua azione;
- e) se, in un attacco composto, è **arrestato** con un tempo schermistico di anticipo prima della sua azione finale d'attacco;
- f) se tocca per rimessa, raddoppio o ripresa d'attacco, dopo una **parata dell'avversario** seguita da una risposta immediata, semplice, eseguita in un solo tempo e senza ritirare il braccio.

5. **I tiratori sono rimessi in guardia**, ogni volta che l'arbitro, in un colpo doppio, non può giudicare nettamente da quale parte è stato commesso l'errore. Uno dei casi più difficili da giudicare si verifica quando vi è un colpo d'arresto genera dei dubbi in merito al vantaggio sufficiente sul finale di un attacco composto. In generale, in tal caso, il colpo doppio è la conseguenza di un errore simultaneo dei due tiratori, che giustifica la rimessa in guardia: errore dell'attaccante per indecisione, lentezza, o per finte insufficientemente efficaci, errore dell'attaccato a causa di ritardo o lentezza dell'arresto.

# CODICE DISCIPLINARE DELLE GARE

## CAPITOLO 1. CAMPO D'APPLICAZIONE

### **t.81** *Chi vi è soggetto*

1. Le norme di questo titolo sono applicabili a **tutte le persone** che partecipano o assistono ad una **gara di scherma, compresi gli spettatori**.
2. Tutte queste persone sono, negli articoli seguenti, chiamate “**schermatori**”.

### **t.82** *Ordine e Disciplina*

1. Gli schermatori dovranno **osservare scrupolosamente e lealmente** il Regolamento e gli Statuti della F.I.E., le regole particolari delle gare in corso, le regole tradizionali di cortesia e di lealtà e gli ordini degli ufficiali di gara.
2. Essi si sottoporranno, **scrupolosamente, con ordine, disciplina e spirito sportivo** alle norme che seguono; ogni infrazione a tali regole può comportare sanzioni da parte delle autorità disciplinari competenti, dopo o anche senza avvertimento, secondo il caso e le circostanze (vedi art. da **t.113 a t.120**).
3.
  - a) Tutte le persone che partecipano o assistono ad una gara di scherma, devono **rispettare l'ordine e comportarsi in modo da non turbare il corretto svolgimento** della manifestazione. Nel corso dei combattimenti nessuno è autorizzato ad **avvicinarsi alla pedana, a dare consigli ai tiratori, a criticare l'arbitro** o gli assessori o ad ingiuriarli; o ad infastidirli in qualsiasi modo. Anche il **capitano di squadra** deve rimanere nella posizione che gli è stata assegnata e non può intervenire se non nei casi e modi previsti dall'art. **t.90** del Regolamento. L'arbitro ha l'obbligo di impedire immediatamente qualsiasi atto turbante il corretto svolgimento del match. (vedi **t.96.1/3**).
  - b) Qualsiasi persona che, per qualunque motivo, minaccia o insulta un ufficiale, commette una infrazione del 4° gruppo e sarà sanzionata secondo l'art. t.119.
4. È proibito **fumare** nei locali della gara. Il fatto di fumare sarà considerato turbamento dell'ordine della manifestazione (vedi **t.83**). Qualsiasi infrazione sarà sanzionata secondo gli art. **t.114, t.118 e t.120**.

**t.83** L'arbitro e (o) la Direzione di Torneo, d'ufficio o su richiesta di un rappresentante ufficiale della F.I.E. o del Comitato Organizzatore, possono decidere **l'espulsione dal locale della manifestazione**, con o senza avvertimento, qualsiasi persona che, con gesti, atteggiamenti o parole, turbi l'ordine o il corretto svolgimento della gara.

## I TIRATORI

### **t.84** *Impegno d'onore*

Per il semplice fatto di partecipare ad una gara schermistica, i tiratori assumono **l'impegno d'onore** di rispettare il Regolamento e le decisioni dei giudici, d'essere deferenti nei confronti dell'arbitro e degli assessori e di obbedire scrupolosamente agli ordini alle indicazioni dell'arbitro (vedi **t.114, t.116 e t.120**).

**t.85 Rifiuto di incontrare un avversario**

1. Nessun tiratore (individuale o squadra) di una Federazione Nazionale affiliata può partecipare alle prove ufficiali se si **rifiuta di incontrare** un qualsiasi altro tiratore (individuale o squadra), regolarmente iscritto alla gara. **La violazione di questa norma comporta le sanzioni previste per le infrazioni del 4° gruppo (t.114, t.119, t.120)**
2. **La FIE** esaminerà poi se ci sono i termini e le circostanze per prendere una sanzione nei confronti della Federazione Nazionale d'appartenenza dello schermatore squalificato, in conformità con le disposizioni degli Statuti della F.I.E., cf. 1.2.4 (Vedi **t.120**).

**t.86 Puntualità**

1. I tiratori, completamente equipaggiati di materiale conforme al Regolamento (vedi da **t.43** a **t.45**) e pronti a tirare, dovranno **presentarsi all'ora e nel luogo** indicato per l'inizio di ogni girone, incontro o match, o all'ora indicata per la verifica del materiale prima dell'inizio della gara, (vedi **t.43.1/2//3**), così come, durante la gara, ad ogni ordine dell'arbitro.
2. Al momento di presentarsi per disputare un match, il tiratore si presenterà presso la pedana **completamente pronto a tirare**: divisa in regola, giubba chiusa, capelli raccolti, guanto e arma tenuti nella mano armata, passante innestato nella presa di cocchia; unica eccezione per la maschera che dovrà essere portata nella mano non armata.

Prima dell'inizio dell'assalto, i capelli dei tiratori/tiratrici devono essere raccolti e posti sotto la divisa e/o sotto la maschera in modo idoneo affinché:

- non venga coperta una superficie valida (per non impedire la segnalazione di una stoccata)
- non sia coperto il nome e la nazionalità del tiratore
- non sia necessario risistemarli nel corso dell'assalto provocando così una interruzione del combattimento.

In caso di infrazione l'arbitro infliggerà le sanzioni previste per i falli del 1° gruppo (t.114, t.116 e t.120).

3. In nessun caso è ammesso **vestirsi o spogliarsi** in luogo visibile al pubblico, salvo nei casi di incidente e per disposizione del medico di servizio o del delegato della Commissione Medica (art. **t.87.8, t.114, t.116, t.120**).
4. I tiratori devono presentarsi in pedana, per disputare il proprio assalto, con **due armi** (una di ricambio) e **due passanti** (uno di ricambio) regolamentari ed in perfetto stato di funzionamento (vedi **t.45.1, t.114, t.116** e **t.120**).
5. **Prima dell'inizio del girone eliminatorio, dell'incontro a squadre o dell'assalto di eliminazione diretta (individuale o a squadre):**
  - i. 10 minuti prima dell'entrata in pedana all'orario indicato per l'inizio del girone o dell'incontro a squadre o per la disputa dell'assalto di eliminazione diretta (art. **t.43.2**) qualora un tiratore o una squadra al completo **non si presentino al primo appello** dell'arbitro, il tiratore o la squadra **saranno eliminati**.
  - ii. **Una squadra** è considerata al completo quando sono presenti almeno tre tiratori.

- iii. All'incontro possono partecipare solamente i componenti della squadra (tiratori, il capitano della squadra e un allenatore, art. **t.92.4**), che **sono presenti al primo appello** dell'arbitro, 10 minuti prima dell'ora indicata per l'inizio dell'incontro previsto.

#### 6. Nel corso della gara individuale o a squadre:

Nel corso della gara (individuale o a squadre), qualora un tiratore **non si presenti** in pedana, su ingiunzione dell'arbitro, pronto a tirare:

- il tiratore o il componente della squadra sarà sanzionato con un **cartellino giallo**;
- sarà effettuato un secondo appello, a un minuto di intervallo dal primo appello, seguito da un **cartellino rosso** per il tiratore o per il componente della squadra che non si presenta;
- un terzo e ultimo appello sarà effettuato, a un minuto dal secondo appello, seguito dalla **eliminazione dalla prova** per il tiratore che non presente nella gara individuale o per tutta la squadra nella competizione a squadre.

7. Se un tiratore **abbandona un assalto** lasciando la pedana (art. **t.18/6**), verrà penalizzato secondo le sanzioni previste dagli articoli **t.114, t.116, t.120**.

**t.87**

#### Maniera di combattere

1. I tiratori combatteranno **con lealtà e osservando strettamente le regole** del presente Regolamento. Ogni infrazione a tali regole li sottoporrà alle sanzioni previste di seguito (vedi da **t.114 a t.120**).

2. Ogni incontro deve conservare le **caratteristiche di cortesia e lealtà**. Ogni **atto anormale** (flèche che termina con uno spintone all'avversario, gioco disordinato, spostamenti anormali, colpi portati con brutalità, colpi portati con la coccia, stoccata portata **durante o dopo una caduta**) o comportamenti antisportivi sono assolutamente proibiti (vedi da **t.114 a t.120**). In caso di una tale infrazione, la stoccata eventualmente portata dallo schermatore falloso sarà annullata.

3. a) Prima dell'inizio del combattimento, i due schermatori devono effettuare **il saluto dello schermatore all'avversario**, all'arbitro e al pubblico. Analogamente, allorché è stata portata l'ultima stoccata, l'assalto non sarà terminato finché ogni schermidore non avrà salutato il proprio avversario, l'arbitro e il pubblico; essi dovranno, pertanto, restare immobili durante l'attribuzione dell'assalto da parte dell'arbitro, **posizionarsi sulla linea di messa in guardia**, procedere al saluto dello schermatore e **stringere la mano** non armata dell'avversario quando la decisione sarà stata data. Se uno o entrambi gli schermatori rifiutano di conformarsi a questa regola, l'arbitro infliggerà **le sanzioni previste per le infrazioni del 4° gruppo** (art. **t.114, t.119, t.120**).

b) Durante o alla fine dell'assalto, anche se il tiratore è già sceso dalla pedana, qualsiasi atto contro lo spirito sportivo, come tirare violentemente o pericolosamente la maschera (o qualsiasi altra parte dell'equipaggiamento) sarà sanzionato come specificato negli articoli t.119 ( vedi t.82.1, 2 e 3).

4. Quando i due tiratori danno prova di **non-combattività manifesta**, l'arbitro darà immediatamente il comando "Alt!"

#### Non-combattività Manifesta

Se si verifica uno dei due criteri qui sotto elencati saremo in presenza di non-combattività:

1. Criterio del Tempo: **circa** un minuto di combattimento senza stoccata;
2. Assenza di contatto di ferro o distanza eccessiva ( superiore alla distanza di un passo avanti – affondo) per almeno 15 secondi.

#### 5. Prova Individuale

- a) se nel corso delle prime due frazioni entrambi i tiratori danno prova di **non-combattività manifesta** nel corso di un assalto di eliminazione diretta, l'arbitro passerà alla frazione successiva senza effettuare il minuto di riposo;
- b) quando i due tiratori danno prova di non-combattività manifesta nel corso della **terza frazione** di un assalto di eliminazione diretta, l'arbitro procederà di ufficio ad un ultimo minuto di combattimento. Quest'ultimo minuto, che verrà tirato per intero, sarà decisivo e sarà preceduto da un sorteggio per determinare il vincitore in caso di parità di punteggio alla fine del minuto.

#### 6. Prova a squadre

- a) Quando le **due** squadre danno prova di **non-combattività manifesta** nel corso di un incontro a squadre l'arbitro passerà all'assalto successivo.
- b) Quando le due squadre danno prova di non-combattività manifesta durante **l'ultima frazione**, l'arbitro procederà d'ufficio ad un ultimo minuto di combattimento. Quest'ultimo minuto, che sarà tirato per intero, sarà decisivo e sarà preceduto da un sorteggio per determinare il vincitore in caso di parità di punteggio alla fine del minuto.

7. Il tiratore, dentro o fuori della pedana, **non si deve togliere la maschera** fino all'ordine dell'"Alt" dato dall'arbitro. Egli non può in alcun caso intervenire nei confronti dell'arbitro prima che egli abbia espresso la sua decisione (Vedi **t.114, t.116, t.120**).

8. I tiratori non possono in alcun caso **spogliarsi** in pedana, neppure per cambiare il loro passante (art. t.114, t.116, t.120)

9. Alla fine di ogni assalto, l'arbitro riunisce i due schermidori al fine di segnalare loro chiaramente il punteggio che sarà comunicato alla Direzione di Gara. Egli dovrà proclamare chiaramente: «Il signor X ha vinto sul signor Y col punteggio di x stoccate a y»

**t.88**

#### Difesa delle proprie prerogative

I tiratori devono **difendere le proprie prerogative** individuali sportivamente fino alla fine della prova al fine di ottenere la migliore classifica possibile, senza concedere o richiedere una stoccata a chiunque sia (Vedi **t.114, t.119 e t.120**).

**t.89**

#### Capo Delegazione

In ogni prova, i tiratori della stessa nazionalità sono diretti da un **Capo Delegazione** (tiratore o no), responsabile diretto, nei confronti della Direzione del Torneo e del Comitato Organizzatore, della disciplina, della condotta e dello spirito sportivo dei tiratori della sua delegazione.

**t.90**

#### Il Capitano di Squadra

1. Nelle prove a squadre, solamente **il capitano della squadra** ha il diritto di intervenire nei confronti dell'arbitro e/o della Direzione di Torneo per risolvere insieme a lui/lei tutti i problemi di ordine tecnico, o rivolgergli reclami. La procedura per i reclami è regolamentata dagli articoli t.122 e t.123.

2. I componenti della squadra, che si atterranno **scrupolosamente alle sue decisioni**, non

potranno essere considerati responsabili di fronte agli organi competenti. Tuttavia, **saranno personalmente responsabili** di tutti gli atti commessi al di fuori dell'intervento del loro capitano e di tutte le infrazioni da loro commesse in violazione alle disposizioni del presente Regolamento.

#### **t.91** Gli arbitri e gli assessori

Essi devono adempiere al proprio dovere, non solo con **imparzialità assoluta**, ma con la più **scrupolosa attenzione**. (Vedi art. t.34.1)

#### **t.92** Gli allenatori, i massaggiatori e i tecnici

1. Nel corso della eliminazione diretta delle prove individuali, **l'allenatore dei tiratori, i massaggiatori e i tecnici** non sono autorizzati a sedersi vicino agli schermatori; gli allenatori hanno il diritto di sedersi nella zona della competizione adibita e indicata dagli organizzatori.

2. L'arbitro può autorizzare, ogni volta che lo ritenga necessario, una persona a **portare momentaneamente assistenza** ad un tiratore.

3. Ogni nazione della quale un tiratore sta effettivamente partecipando al turno in corso, può designare al massimo **due persone** che hanno il diritto di piazzarsi nelle vicinanze e all'esterno del recinto delle pedane, in prossimità di un accesso. Gli organizzatori devono prevedere la postazione necessaria per queste persone.

4. Durante le prove a squadre, deve essere previsto un luogo riservato ai componenti. Solo il capitano di squadra ed un allenatore hanno il diritto di piazzarsi con i tiratori della squadra all'interno della **zona riservata ai tiratori**, che deve essere ben delimitata con una linea gialla per terra o con altro sistema. Essa deve essere almeno di mq 9 ed essere situata ad una distanza tra 2 e 6 metri a ciascuna estremità e al di fuori della zona della pedana che misura m. 18x8.

5. Durante gli incontri i componenti della squadra che non tirano debbono **restare all'interno** della zona per i tiratori riservata alla loro squadra.

6. Nelle gare a squadre, nessuno ha il diritto **di entrare nella zona della pedana** senza autorizzazione dell'arbitro. In caso di tale infrazione l'arbitro comminerà alla squadra colpevole le sanzioni previste dagli art. **t.114, t.116 e t.120**. L'avvertimento dato alla squadra rimane valido per tutte le frazioni dell'incontro; se un tiratore commette, nel corso dello stesso incontro, un'altra infrazione del 1° gruppo, l'arbitro lo sanziona ogni volta con un cartellino rosso.

#### **t.93** Gli spettatori

Gli spettatori sono tenuti a **non turbare l'ordine** delle prove, e a non far niente che possa influenzare i tiratori o l'arbitro, e di rispettare le decisioni di quest'ultimo, anche se non le condividono. Essi devono obbedire alle indicazioni che l'arbitro riterrà opportuno dare (Vedi **t.82.3/4, t.118 e t.120**).

## CAPITOLO 2. AUTORITA' DISCIPLINARE E LORO COMPETENZE

Le seguenti disposizioni non regolano che la disciplina sul luogo di gara. In funzione della gravità delle infrazioni constatate, esse non escludono l'applicazione del regolamento disciplinare della FIE ( Capitolo VII degli Statuti della FIE), che completa o, se del caso, prevale su queste disposizioni.

### **t.94** Organismi di giurisdizione.

**Le autorità di disciplina competenti sono:**

- l'arbitro (Art. **t.96**);
- la Direzione di Torneo (art. **t.97**, da **o.56** a **o.62**);
- il/i delegato/i della Commissione per l'Arbitraggio, o il rappresentante, in mancanza del delegato;
- la Commissione esecutiva del C.I.O. ai Giochi Olimpici (art. **t.98**);
- il Bureau della F.I.E. (art. **t.99.1/4**, **t.127.h** e **o.63**);
- il Comitato Esecutivo della F.I.E. (art. **t.99.5**);
- la Commissione Disciplinare della FIE e il suo tribunale.
- La corte arbitrale dello Sport e la Commissione Arbitrale dello sport.

Si veda, inoltre, il Regolamento disciplinare della FIE (Capitolo VII degli Statuti della FIE).

### **t.95** Principio di giurisdizione.

1. Qualunque sia l'organismo di giurisdizione che abbia preso una decisione, essa sarà suscettibile di un eventuale "**appello**" innanzi ad una giurisdizione superiore, ma una volta solamente.
2. Nessuna decisione può essere rivista quando essa è presa "**di fatto**". (vedi art. **t.122.1/2**)
3. Un appello contro una decisione non è **sospensivo** che a condizione di poter essere giudicato senza ritardo.

### **t.96** L'arbitro.

1. L'arbitro non ha solo il compito, nella direzione di un match, di giudicare le stoccate e di controllare il materiale, ma ha anche l'incarico **di far rispettare l'ordine** nel corso dei match che arbitra (art. **t.35.1.i**).
2. In qualità di direttore di combattimento e giudice delle stoccate può, in conformità con il Regolamento, **penalizzare** i tiratori, sia rifiutando di riconoscere una stoccata effettivamente portata sull'avversario, sia infliggendo loro una stoccata non effettivamente ricevuta, sia escludendoli dalla prova che arbitra, il tutto, a seconda dei casi, dopo o senza avvertimento. In questa materia e **se il giudizio è "di fatto"** le sue decisioni sono irrevocabili (vedi art.. **t.122.1/2**).
3. In virtù del diritto di giurisdizione che possiede su tutti gli schermidori che partecipano od assistono alla prova che egli arbitra, può altresì **proporre** alla Direzione di Torneo **l'espulsione dal luogo di gara** di spettatori, massaggiatori, allenatori e altri accompagnatori dei tiratori (vedi art. **t.114**, **t.118**, **t.120**).
4. Può infine **proporre** alla Direzione di Torneo ogni altra sanzione che reputi meritata (esclusione da tutta la competizione, sospensione o squalifica) (vedi art. **t.97.3**).

5. Il Delegato della Commissione per l'Arbitraggio o l'Osservatore (qualora non ci fosse il Delegato) è **l'organismo di appello in merito alle decisioni dell'arbitro.**

**t.97**

**La Direzione di Torneo nelle competizioni ufficiali FIE ( Cf. da o.56 a o.62).**

1. La **Direzione di Torneo** ha giurisdizione su tutti i tiratori che prendono parte o assistono alla competizione che essa dirige.
2. In caso di necessità può **intervenire spontaneamente** in tutti i conflitti.
3. Deve parimenti **far rispettare** l'ordine e la disciplina nel corso della competizione e potrà comminare le sanzioni previste dal Regolamento.
4. **Trasmette** inoltre direttamente **alla sede della FIE** l'indicazione delle sanzioni disciplinari pronunciate durante le prove come anche le eventuali richieste di biasimo, di sospensione, di estensione della penalità, di radiazione e i ricorsi in cassazione.
5. La Direzione di torneo **rende esecutive** tutte le sanzioni pronunciate in ultima istanza o non sospensive (Cf. **t.95**).
6. Le decisioni della Direzione di torneo prese spontaneamente o d'ufficio (prima istanza) sono **suscettibili di appello** presso la Commissione di disciplina.
7. Tutte le decisioni della Direzione Tecnica sono **immediatamente esecutive**; nessun appello rende sospensiva la decisione nel corso della competizione.

**t.98**

**La Commissione Esecutiva del CIO ai Giochi Olimpici.**

La **Commissione Esecutiva del CIO** dirime, in ultima istanza, ogni vertenza verificatasi nel corso dei Giochi Olimpici e non avente carattere tecnico. Essa interviene sia d'ufficio, sia su richiesta di un Comitato Olimpico Nazionale, della FIE o del Comitato Organizzatore.

**t.99**

**FIE – Bureau, Commissione di Disciplina, Comitato Esecutivo, Tribunale Arbitrale dello Sport.**

1. Tutte le questioni disciplinari inviate alla FIE da una Federazione Nazionale, una Direzione di Torneo o altro organismo competente in occasione di una competizione ufficiale della FIE, sono indirizzate al **Bureau della FIE**. Questo le trasmette all'organismo competente.
2. La **Commissione di Disciplina della FIE** è l'organismo di giurisdizione della FIE che, nel limite dei territori di competenza dalla FIE, dirime tutte le vertenze disciplinari inviate alla FIE e giudica tutti gli appelli avverso le decisioni della Direzione di Torneo, del delegato della Commissione per l'Arbitraggio o del Rappresentante (qualora non ci fosse stato il Delegato).
3. Il **Tribunale Arbitrale dello Sport ("TAS")** giudica ogni appello contro una decisione del Tribunale della Commissione di Disciplina.
4. In caso d'urgenza il **Bureau della FIE** potrà prendere dei provvedimenti amministrativi di sospensione della licenza della persona soggetta a giudizio in conformità al Regolamento di Disciplina.
5. Il **Comitato Esecutivo** assicura il rispetto e la attuazione delle decisioni della Commissione Disciplinare.

Si veda il Regolamento di Disciplina della FIE (Capitolo VII degli Statuti della FIE).

## CAPITOLO 3. LE SANZIONI

### t.100 **Categorie.**

Sono previste precise **categorie** di sanzioni applicabili a generi differenti di infrazioni (art. **t.114 e seg.**)

1. **Le sanzioni di combattimento**, che si applicano ad infrazioni di combattimento e che sono:
  - la perdita di terreno;
  - il rifiuto dell'omologazione di una stoccata realmente portata;
  - l'assegnazione di una stoccata non effettivamente ricevuta;
  - l'esclusione dalla gara.
2. **Le sanzioni disciplinari**, che si applicano ad infrazioni commesse contro l'ordine, la disciplina o lo spirito sportivo e che sono:
  - l'attribuzione di una stoccata non effettivamente ricevuta;
  - l'esclusione dalla prova;
  - l'esclusione dal torneo;
  - l'espulsione dal luogo di gara;
  - la squalifica;
  - il biasimo;
  - l'ammenda;
  - la sospensione temporanea;
  - la radiazione.

**t.101** 1. Tutte queste sanzioni possono essere **applicate** dalle autorità competenti nella gara - l'arbitro e la Direzione di torneo - salvo la radiazione.

2. La **sospensione temporanea** può essere applicata da queste autorità solamente in caso di rifiuto di saluto (Cf. **t.87.3, t.120**).

Vedere il Regolamento Disciplinare della FIE (Capitolo VII degli Statuti della FIE).

### SANZIONI DI COMBATTIMENTO

#### **t.102 Perdita di terreno** (vedi **t.28.1**)

Se un tiratore supera un limite laterale indietreggerà di un metro a partire dal punto di uscita e se egli uscirà durante un attacco dovrà ritornare al punto dove ha iniziato il suo attacco e poi indietreggiare ancora di un metro.

#### **t.103 Rifiuto di omologare una stoccata effettivamente portata**

Pur avendo realmente toccato il proprio avversario in bersaglio valido, un tiratore potrà **vedersi rifiutare** l'assegnazione di tale stoccata, sia perché la stoccata non è stata realmente portata nel tempo riservato al combattimento, sia perché è stata portata da fuori pedana, sia per difetto dell'apparecchio elettrico, sia perché la stoccata è stata portata con brutalità e violenza, sia per tutte le altre cause previste dal Regolamento (vedi **t.18.1/3, t.20.2/3, t.21.2/4, t.22, t.26.2/4, t.32.2, t.41.2, t.45.3.2, t.53.3, t.60.2/6, t.66.1, 7.67, t.68, t.70.3, t.73.1/2/4, t.80, t.87.2, t.96.2, t.114.2, t.120**).

**t.104** **Attribuzione di una stoccata non effettivamente ricevuta**

Uno schermitore può **vedersi penalizzare di una stoccata** non effettivamente ricevuta, sia per aver superato il limite posteriore della pedana, (vedi **t.27**), sia per un'infrazione che ha impedito all'avversario di tirare (una flèche seguita da un urto, corpo a corpo al fioretto o alla sciabola, intervento della mano non armata, ecc.) (vedi **t.96.2, t.114.3.a/b, t.116, t.117, t.118.1, t.120**)

**t.105** **Esclusione**

1. Il tiratore che commette durante il combattimento **violenze o atti vendicativi** contro l'avversario, così come colui il quale **non difende lealmente le proprie prerogative** o chi si accorda **fraudolentemente** con l'avversario, può essere escluso dalla prova.
2. Il tiratore escluso da una prova non può più continuare a prendere parte alla prova stessa, anche se si è classificato per il turno successivo; perde il diritto alla classifica individuale e l'insieme dei tiratori classificati dopo di lui rimonta di una posizione ai fini del risultato della gara. Se si verifica il caso, i due classificati al terzo posto vengono separati seguendo il loro ordine di classifica utilizzato per la formazione del tabellone. Ad ogni modo, solo i tiratori che hanno ottenuto punti nel corso della gara possono risalire di un posto nel risultato finale della gara stessa.

**SANZIONI DISCIPLINARI****t.106** **Esclusione dalla prova**

1. L'**esclusione da una prova** può anche essere decretata per un'infrazione disciplinare (non presentazione in pedana, armi non regolamentari, atteggiamento scorretto verso un ufficiale, ecc.).
2. Le conseguenze di quest'esclusione per un tiratore sono le stesse di quelle fissate dall'art. **t.105** qui sopra.

**t.107** **Esclusione dal torneo**

1. Per "**Torneo**" si intende l'insieme di più prove individuali o a squadre che hanno lo stesso indirizzo, la stessa epoca e la stessa occasione.
2. Un tiratore escluso da un torneo non sarà più ammesso a partecipare a **nessuna prova** del torneo, né nella stessa arma, né in altra arma.
3. Quando una **sanzione è comminata ad una squadra**, il caso di ciascuno dei membri deve essere valutato individualmente e uno dei membri di questa squadra potrà essere oggetto, secondo il caso, di misure disciplinari diverse da quelle comminate agli altri (vedi art. **t.90.2**).

**t.108** **Espulsione dal luogo di gara o del torneo**

Tutti i partecipanti o gli assistenti non tiratori (allenatori, massaggiatori, tecnici, accompagnatori, dirigenti, spettatori), possono essere **oggetto di espulsione**, la qual cosa ha la conseguenza di impedire loro l'accesso al luogo dove si svolge la competizione, durante tutta la sua durata (vedi **t.93, t.96.3, t.120**). Questa misura non può essere revocata da nessuno.

**t.109** **Squalifica**

1. La **squalifica** di un tiratore (per esempio per non corrispondenza ai requisiti d'età, di categoria o altro richiesto per una prova), non comporta automaticamente la sua sospensione o la sua radiazione, se si accerta la sua buona fede; una richiesta di sanzione supplementare per intenzione fraudolenta potrà tuttavia essere avviata contro questo tiratore.
2. Una **squadra che abbia utilizzato uno schermitore squalificato**, segue le sorti dello schermitore ed è, a sua volta, squalificata.
3. Le conseguenze di questa squalifica sono le stesse dell'esclusione dalla prova (vedi **t.105**).

**t.110****Biasimo**

Nel caso che non sia giustificata una sanzione più severa, il tiratore o il dirigente può essere sanzionato con un **biasimo**.

**t.111****Sospensione temporanea**

1. Un **tiratore sospeso** non può più prendere parte ad alcuna prova ufficiale della F.I.E. durante il tempo della sua sospensione.
2. Qualsiasi **altra persona sospesa** non potrà più esercitare le sue funzioni nei limiti di tempo e nei luoghi fissati dalla sospensione.

**t.112****Radiazione**

La radiazione comporta le stesse conseguenze della sospensione, ma a titolo definitivo.

**t.113****Promulgazione delle sanzioni**

1. La Direzione di Torneo è tenuta a **comunicare**, senza ritardi, alla segreteria della F.I.E. **le sanzioni** prese durante una gara e le relative motivazioni (vedi **t.97.5**).
2. **Ai Giochi Olimpici**, la Direzione di Torneo deve avvisare il C.I.O., attraverso il Comitato Organizzatore.

## CAPITOLO 4. LE SANZIONI E LE GIURISDIZIONI COMPETENTI

### t.114 Natura delle sanzioni.

1. Vi sono **tre tipi di sanzioni** che si applicano nei casi che figurano nella tabella dell'art. t.120. Quando un arbitro deve punire un tiratore che commette più infrazioni contemporaneamente, sanzionerà inizialmente l'infrazione meno grave.
2. **Le sanzioni sono cumulabili e valide per il match**, ad eccezione di quelle comunicate con un **CARTELLINO NERO**, che ha il significato di una esclusione dalla prova, sospensione per il resto del torneo e per i 2 mesi successivi della stagione effettiva in corso o che andrà a cominciare (1° ottobre per i Campionati del Mondo Junior e 1° gennaio per i Campionati del Mondo Assoluti). Al contrario, una squadra esclusa dal torneo a causa di un cartellino nero inflitto a uno dei suoi membri non è per nulla esclusa, in quanto squadra, dalle prove successive, ma ella non può comprendere il tiratore punito. Alcune infrazioni possono comportare l'**annullamento** della stoccata portata dallo schermitore che l'ha commessa. Nel corso del combattimento sono annullate soltanto le stoccate commesse in relazione all'infrazione (vedi **t.120**).
3. Le **sanzioni** sono le seguenti:
  - a) **l'avvertimento**, espresso con un **CARTELLINO GIALLO** segnalato allo schermitore colpevole. Lo schermitore a questo punto sa che qualsiasi nuova infrazione da lui commessa, comporterà una stoccata di penalizzazione;
  - b) **la stoccata di penalizzazione**, espressa da un **CARTELLINO ROSSO** segnalato dall'arbitro allo schermitore colpevole. Una stoccata è aggiunta al punteggio del suo avversario, e comporta, se si tratta dell'ultima stoccata, la perdita dell'assalto. Inoltre, ogni cartellino rosso non può essere seguito che da un altro **CARTELLINO ROSSO** o da un **CARTELLINO NERO**, secondo la natura della nuova infrazione (vedi **t.120**):
  - c) l'esclusione dalla gara, sospensione per il resto del torneo e per i 2 mesi successivi della stagione in corso o futura, **espressa** da un **CARTELLINO NERO** attraverso il quale l'arbitro indica il colpevole;
  - d) l'espulsione **dal luogo della gara (per ogni persona che turba l'ordine)**.
4. Ogni avvertimento (**CARTELLINO GIALLO**), stoccata di penalizzazione (**CARTELLINO ROSSO**) ed esclusione (**CARTELLINO NERO**), oltre alla motivazione – gruppo di appartenenza, deve essere **verbalizzata sul foglio** del match, del girone o dell'incontro.

### t.115 Competenza

Le **infrazioni e le relative sanzioni**, espresse nei differenti articoli del Regolamento, sono raggruppate nella tabella dell'articolo **t.120**; esse sono divise in quattro gruppi (vedi da **t.116** a **t.119**). Ogni sanzione è di **competenza dell'arbitro**, anche se l'intervento d'ufficio della Direzione di Torneo è sempre possibile (vedi **t.97.1/2/3**).

### t.116 Infrazioni del 1° gruppo.

Nel primo gruppo, la prima infrazione, qualunque sia, è sanzionata da un **CARTELLINO GIALLO** (avvertimento). Se il tiratore commette, nello stesso match, la stessa o un'altra infrazione di questo gruppo, l'arbitro deve sanzionarla, ogni volta, con un **CARTELLINO ROSSO** (stoccata di penalizzazione). Se il tiratore colpevole è stato già penalizzato con un **CARTELLINO ROSSO** a causa di un'infrazione del 2° o del

3° gruppo, egli riceve un nuovo CARTELLINO ROSSO alla prima infrazione del 1° gruppo rilevata.

#### **t.117** **Infrazioni del 2° gruppo.**

Nel secondo gruppo, ogni infrazione è sanzionata, sin dalla prima volta con un **CARTELLINO ROSSO** (stoccata di penalizzazione).

#### **t.118** **Infrazioni del 3° gruppo.**

1. Nel terzo gruppo, una prima infrazione è sanzionata con un **CARTELLINO ROSSO**, cioè una stoccata di penalizzazione (ciò anche se il tiratore colpevole ha già ricevuto un CARTELLINO ROSSO per un'infrazione del 1° o del 2° gruppo).
2. Se il tiratore commette, nello stesso match, la stessa o un'altra infrazione di questo gruppo, l'arbitro lo punisce con un **CARTELLINO NERO**: esclusione dalla prova, sospensione per il resto del torneo e per i 2 mesi successivi della stagione effettiva in corso o che andrà a cominciare (1° ottobre per i Campionati del Mondo Junior e 1° gennaio per i Campionati del Mondo Assoluti).
3. Per tutti coloro che **turbano l'ordine al di fuori della pedana** si avrà:
  - a) alla **prima infrazione** un avvertimento, segnalato con un **CARTELLINO GIALLO**, valido per tutta la gara, che deve essere menzionato sul foglio del match e annotato dal Direttore di Torneo;
  - b) alla **seconda** infrazione nel corso della stessa competizione, il **CARTELLINO NERO**
4. Nei casi più gravi di turbamento dell'ordine sia in pedana che fuori, l'arbitro può escludere o espellere **immediatamente** il colpevole.

#### **t.119** **Infrazioni del 4° gruppo**

Nel 4° gruppo, la prima infrazione è sanzionata con il **CARTELLINO NERO**: esclusione dalla gara o dal torneo, sospensione per il resto del torneo e per i 2 mesi successivi della stagione effettiva in corso o futura (1° ottobre per i Campionati del Mondo Junior e 1° gennaio per i Campionati del Mondo Assoluti). Al contrario, una squadra esclusa dal torneo a causa di un cartellino nero inflitto a uno dei suoi membri non è per nulla esclusa, in quanto squadra, dalle prove successive, ma ella non può comprendere il tiratore punito.

#### **t.120** **Le infrazioni e le relative sanzioni.**

Questa tabella è solo un riassunto e non rimpiazza i testi degli articoli pertinenti. In caso di dubbio bisogna consultare il testo ufficiale dell'articolo.

INFRAZIONI		ARTICOLI	SANZIONI		
0.1	Mancanza del nome sulla schiena, mancanza della tenuta nazionale quando obbligatoria, ai Campionati del Mondo e alla Coppa del Mondo a squadre	<b>t.45.4, a), b) i e iii</b>	<b>Eliminazione dalla gara</b>		
0.2	Mancanza del nome sulla schiena in seguito alla sostituzione di giubbotto elettrico non conforme	<b>t.45.5</b>			
0.3	Mancata presentazione al primo appello dell'arbitro 10 minuti prima dell'ora indicata per l'entrata in pedana per l'inizio del girone o dell'incontro a squadre, o per l'inizio dell'assalto ad eliminazione diretta	<b>t.86.5</b>			
0.4	Mancata presentazione in pedana pronto a tirare all'intimazione dell'arbitro, dopo tre appelli intervallati da un minuto	<b>t.86.6</b>	<b>1° Appello</b>	<b>2° Appello</b>	<b>3° Appello Eliminato</b>
<b>PRIMO GRUPPO</b>			<b>1ª Volta</b>	<b>2ª Volta</b>	<b>3ª Volta e ss</b>
1.1	Abbandono della pedana senza autorizzazione	<b>t.18.6</b>	<b>GIALLO</b>	<b>ROSSO</b>	<b>ROSSO</b>
1.2	Corpo a corpo per evitare una stoccata (*)	<b>t.20.3 ; t.63.2</b>			
1.3	Volgere la schiena all'avversario (*)	<b>t.21.2</b>			
1.4	Copertura o sostituzione del bersaglio valido (*)	<b>t.22.2, t.49.1, t.72.2</b>			
1.5	Toccare o afferrare il materiale elettrico (*)	<b>t.22.3</b>			
1.6	Uscita laterale dalla pedana per evitare una stoccata (*)	<b>t.28.3</b>			
1.7	Interruzione abusiva del combattimento	<b>t.31.2</b>			
1.8	Materiale o divisa non regolamentare. Curvatura della lama non conforme. Mancanza dell'arma o del passante regolamentare/di riserva	<b>t.45.1/2/3.a)ii; t.86.4</b>			
1.9	Raddrizzare l'arma sulla pedana	<b>t.46.2, t.61.2, t.70.5</b>			
1.10	Al fioretto e alla spada appoggiare o trascinare la punta sulla pedana elettrica	<b>t.46.2, t.61.2</b>			
1.11	Contatto dell'arma con il giubbotto elettrico (*)	<b>t.53.3</b>			
1.12	Alla sciabola, colpo portato con la coccia (*) passo-avanti, flèche e tutti i movimenti di avanzamento incrociando gambe o piedi (*)	<b>t.70.3; t.75.5</b>			
1.13	Rifiuto d'obbedienza	<b>t.82.2; t.84</b>			
1.14	Capelli non conformi	<b>t.86.2</b>			
1.15	Spinta/urto (bousculade), gioco disordinato (*); togliersi la maschera prima dell'Alt; spogliarsi in pedana	<b>t.86.3, t.87.2/7/8</b>			
1.16	Spostamenti anormali (*); colpo portato brutalmente o stoccata postata durante e dopo una caduta (*)	<b>t.87.2</b>			
1.17	Reclamo ingiustificato	<b>t.122.2/4</b>			
1.18	Entrare nella zona delle pedane senza l'autorizzazione dell'arbitro (+)	<b>t.92.6</b>			

1.19	Inversione della linea delle spalle nel fioretto (*) Applicazione dalla stagione 2016-2017	<b>t. 18.5</b>			
------	---	----------------	---	---	---

INFRAZIONI		ARTICOLI	SANZIONI		
<b>SECONDO GRUPPO</b>			1 <sup>a</sup> Volta	2 <sup>a</sup> Volta	3 <sup>a</sup> Volta e ss
2.1	Utilizzo del braccio o della mano non armati (*)	<b>t.22.1</b>	<b>ROSSO</b>	<b>ROSSO</b>	<b>ROSSO</b>
2.2	Richiesta di sospensione con il pretesto di un infortunio/crampo non riconosciuto	<b>t.33.3</b>			
2.3	Mancanza del marchio di controllo (*)	<b>t.45.3.a).i</b>			
2.4	Mancanza del nome sulla schiena, mancanza della divisa nazionale quando obbligatoria, gare Coppa del Mondo individuali, Campionati Continentali	<b>t.45.4 a), b) ii</b>			
2.5	Colpo portato volontariamente al di fuori dell'avversario (*)	<b>t.53.2, t.66.2</b>			
2.6	Atto violento dannoso o vendicativo, colpo con la coccia o con il pomolo (*)	<b>t.87.2 t.103 t.105.1</b>			
<b>TERZO GRUPPO</b>			1 <sup>a</sup> Volta	2 <sup>a</sup> Volta	
3.1	Tiratore che turba l'ordine in pedana. Nei casi più gravi, l'arbitro può infliggere immediatamente un cartellino nero (t.118.4).	<b>t.82.3, t.83, t.96.2</b>	<b>ROSSO</b>	<b>NERO</b>	
3.2	Combattimento non leale (*)	<b>t.81.1</b>			
3.3	Infrazione concernente la pubblicità	<b>Codice della Pubblicità</b>			
3.4	Ogni persona che turba l'ordine al di fuori della pedana. Nei casi più gravi, l'arbitro può infliggere immediatamente un cartellino nero (t.118.4).	<b>t.82.3/4, t.83, t.92.6, t.96.3, t.118.3, t.118.4</b>	<b>GIALLO</b>	<b>NERO</b>	
3.5	Riscaldarsi o allenarsi senza indossare la tenuta o senza utilizzare l'equipaggiamento conforme al Regolamento della FIE	<b>t.15.2</b>			
3.6	Comportamento Antisportivo.	<b>t.87.2</b>			

QUARTO GRUPPO			SANZIONI
4.1	tiratore munito di apparecchiatura elettronica che consente di ricevere comunicazioni durante il combattimento	t.43.1.f; t.44.2; t.45.6.a).vii	<b>NERO</b>
4.2	Frode; marchi di controllo imitati o contraffatti	t.45.3.a) iii) iv)v)	
4.3	materiale contraffatto per consentire a proprio piacimento la registrazione di una stoccata o il non funzionamento dell'apparecchio	t.45.3.a).v	
4.4	Rifiuto di un tiratore di incontrare un altro tiratore (individuale o squadra) regolarmente iscritto	t.85.1	
4.5	Infrazioni contro lo spirito sportivo	t.87.2 t.105.1	
4.6	rifiuto del saluto all'avversario, all'arbitro e al pubblico prima dell'inizio dell'assalto o dopo l'ultima stoccata	t.87.3	
4.7	Favorire l'avversario, accordi illeciti, collusione	t.88, t.105.1	
4.8	Brutalità intenzionale	t.105.1	
4.9	Doping	t.127	
SPIEGAZIONI			
	(*)	annullamento della stoccata eventualmente portata dal tiratore sanzionato	
	(+)	<b>CARTELLINO GIALLO</b> speciale per l'intera squadra e valido per tutta la durata dell'incontri a squadre. Se un tiratore commette, durante lo stesso incontro, <b>un'infrazione del 1° gruppo</b> , l'arbitro sanzionerà il tiratore con un <b>CARTELLINO ROSSO</b> ad ogni infrazione.	
<b>CARTELLINO GIALLO</b>		<b>Avvertimento</b> valido nel corso del match. Se un tiratore commette un'infrazione del 1° gruppo, dopo aver ricevuto un <b>CARTELLINO ROSSO</b> , riceve un altro <b>CARTELLINO ROSSO</b> .	
<b>CARTELLINO ROSSO</b>		<b>Stoccata di penalizzazione</b>	
<b>CARTELLINO NERO</b>		Esclusione dalla gara, sospensione per il resto del torneo e per i due mesi successivi della stagione attiva in corso o successiva (1° ottobre per i Campionati del mondo Junior e 1° gennaio per i Campionati del Mondo Assoluti). Un tiratore riceve un <b>CARTELLINO NERO</b> del 3° gruppo solo se ha commesso in precedenza un'infrazione dello stesso gruppo (sanzionata con un cartellino rosso).	

## CAPITOLO 5. PROCEDURA

### t.121 Principi

Le diverse sanzioni sono **emanate dagli organi competenti** che giudicano con equità, tenendo conto della gravità dell'infrazione e delle circostanze nelle quali è stata commessa (vedi art. **t.94 e seg., t.114 e seg., t.124, t.125, t.126.**).

### RECLAMI E APPELLI

#### t.122 Avverso una decisione dell'arbitro

1. Contro ogni decisione “nel fatto” dell'arbitro **non è possibile presentare un reclamo** (vedi art. **t.95.1/2/4, t.96.2**).
2. Se un tiratore infrange questo principio, mettendo in dubbio una decisione “di fatto” dell'arbitro nel corso del match, sarà sanzionato secondo le prescrizioni del Regolamento (vedi art. **t.114, t.116,t.120**). Ma, al contrario, se l'arbitro **misconosce una prescrizione formale del regolamento**, o ne fa un'applicazione contraria ad esso, è ammissibile un reclamo a questo titolo.
3. Questo **reclamo** deve essere fatto:
  - a) dal tiratore nelle prove **individuali**,
  - b) dal tiratore o dal capitano di squadra nelle prove **a squadre**, senza alcuna formalità, ma cortesemente e deve essere indirizzato **verbalmente** all'arbitro **immediatamente** e prima di qualsiasi decisione di stoccata ulteriore.
4. Se l'arbitro persiste nella sua opinione, **il delegato della Commissione per l'Arbitraggio o il Supervisore (se non c'è il Delegato)** è chiamato a decidere in appello (vedi **t.97**). Se un tale appello è ritenuto ingiustificato, il tiratore sarà punito secondo gli art. **t.114, t.116 e t.120**.

#### t.123 Altri reclami ed appelli

1. Lagnanze e reclami devono essere presentati, **per iscritto, senza ritardo**; devono essere indirizzati alla Direzione di Torneo.
2. I reclami relativi alla **composizione del primo turno** ai Campionati del Mondo o ai Giochi Olimpici sono accettati fino alle ore 19.00 della vigilia della prova (vedi art. **o.10**)

#### t.124 Inchiesta. Diritto di Difesa

Nessuna sanzione può essere deliberata se non dopo un'inchiesta nella quale gli interessati sono invitati a dare spiegazioni sia verbalmente, sia per iscritto, nel termine convenuto appropriato alle circostanze di tempo e di luogo. Trascorso tale termine, la sanzione può essere deliberata.

#### t.125 Deliberazione

Le decisioni di tutti gli organismi di giurisdizione nelle gare sono prese a maggioranza di voti; il voto del Presidente prevale in caso di parità.

#### t.126 Recidiva

1. Per le infrazioni contro lo spirito sportivo, l'ordine o la disciplina, se lo schermitore è stato precedentemente oggetto di un biasimo, di una squalifica o di una sospensione, si ha **recidiva** quando egli commette una nuova infrazione, al di fuori delle regole di combattimento, nello spazio di due anni.
2. In caso di recidiva, la pena da infliggere sarà:

- a) l'**esclusione dalla prova** se la pena precedente era stata un biasimo;
  - b) la **squalifica dal torneo**, se la pena precedente era stata l'esclusione o la squalifica da una prova;
- Si veda inoltre il Regolamento Disciplinare della FIE (Capitolo VII degli Statuti della FIE)

## CAPITOLO 6. CONTROLLI ANTIDOPING

### REGOLE GENERALI

**1.127**

- a) L'uso di **doping** è vietato dalla FIE. Ogni violazione di questa regola comporta delle sanzioni disciplinari.
- b) L'uso di doping è definito come una o più violazioni delle regole antidoping così come enunciate dagli **articoli da 2.1 a 2.8 del Regolamento Antidoping della FIE**.
- c) La FIE ha aderito al **Codice Mondiale Antidoping dell'AMA**. Il Regolamento antidoping della FIE è basato sui "Metodi per il corretto uso" dell'AMA e adotta nella totalità le *disposizioni obbligatorie* di tale documento. La FIE adotta nella totalità il documento "*Classi di sostanze e metodi vietati*" dell'AMA.
- d) La FIE si riserva il diritto di effettuare dei **controlli antidoping nel corso delle gare** – cioè in occasione di ogni gara organizzata sotto il suo controllo – ed anche **al di fuori delle gare**.
- e) Gli atleti che partecipano alle competizioni FIE si impegnano a rispettare il Regolamento antidoping della FIE, a non utilizzare né sostanze vietate né metodi vietati e ad accettare di sottoporsi a qualsiasi controllo in gara e fuori gara.
- f) Tutte le **modalità** riguardanti i controlli antidoping durante le gare ufficiali della FIE, e al di fuori delle gare, sono riportate nel Regolamento Antidoping della FIE.
- g) Le **sanzioni** e le conseguenze delle sanzioni, conseguenti la violazione delle regole antidoping, sono quelle previste dal Regolamento Antidoping della FIE.
- h) Gli schermidori che hanno violato il Regolamento Antidoping saranno sottoposti alle **procedure previste dal Regolamento Antidoping**. La pubblicazione dei risultati dei controlli e delle decisioni in merito alle sanzioni sarà fatta dal Bureau della FIE, che avrà solamente il compito di portarli a conoscenza della comunità delle Federazioni.
- i) Le infrazioni per doping commesse e sanzionate da una delle **Federazioni affiliate alla FIE**, saranno fatte proprie e applicate in tutta la comunità delle Nazioni affiliate alla FIE.
- j) La **modifica del Regolamento Antidoping** della FIE spetta alla competenza del Comitato Esecutivo.