



Aldo Cuomo - Delegato regionale AIMS Campania

Principali Voci del Regolamento FIE-FIS (Aldo Cuomo - luglio 2007)

Pedana

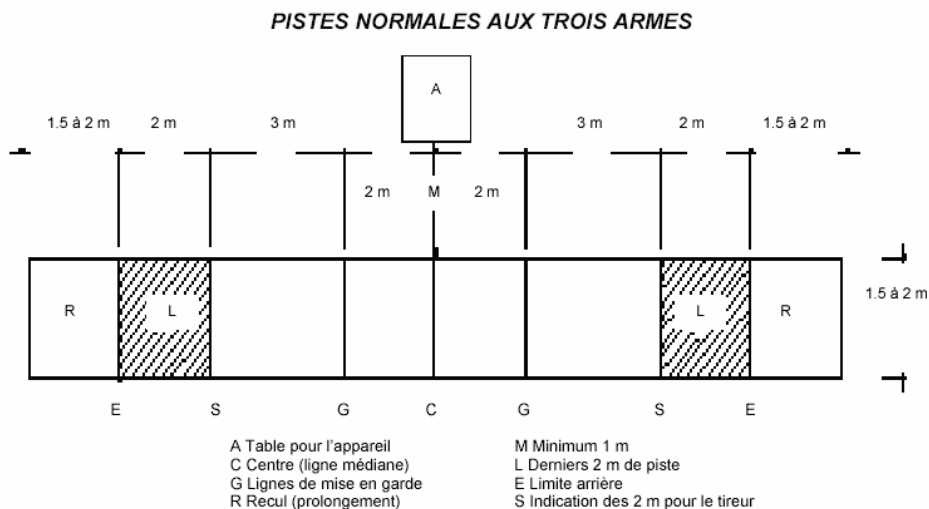
t.13 - La pedana è lunga 14 metri e larga da 1,50 a 2 metri così suddivisi:

t.14 - partendo dalla linea mediana

- a 2 metri c'è la linea di messa in guardia
- a 5 metri c'è la linea di avvertimento. Gli ultimi due metri di pedana dovranno essere chiaramente distinguibili, se possibile con un colore differente, in modo che i tiratori possano facilmente rendersi conto della loro posizione sulla pedana (in genere vengono messe due linee lunghe 2 metri parallele alla pedana).
- al termine di queste, ovvero a 7 metri dalla linea mediana, c'è la linea di fondo pedana.

per tutte le categorie del Gran Premio Giovanissimi la pedana **può** essere **ridotta** a 12 metri per 1 metro.

per tutte le altre gare, esclusi gli Assoluti, per le fasi eliminatorie possono essere montate le pedane da 14 metri per 1 metro.



Pour le fleuret et l'épée, le tapis conducteur doit recouvrir toute la largeur de la piste et toute sa longueur y compris les prolongements et les couloirs de sécurité.

Materiale dei tiratori

t.15 – I tiratori si armano, si attrezzano, si vestono e combattono sotto la loro propria responsabilità e a loro rischio e pericolo.

Divisa

Categorie Prime Lane, Maschietti/Bambine e Giovanissimi: divisa a norme Fis/Cee (almeno 350 Nw),

Categorie Allievi in poi: Attrezzature a norme Fie

per tutti: Maschera Fie 1600 Nw

Armi

Fioretto:

categorie maschietti/bambine a Giovanissimi/e: lama 85 cm. in acciaio normale o maraging (punta compresa)
da Allievi/e in poi: lama 90 cm. norme Fie.

Spada:

Per tutte le categorie GpG.: lama normale o in acciaio maraging fino a cm 85 (punta compresa), coccia normale (diametro max 13,5 cm) o ridotta (diametro 12 cm). Da cadetti in poi: lama 90 cm norme Fie.

Sciabola:

categorie maschietti/bambine, giovanissimi/e: lama fino a 85 cm. Coccia normale o ridotta.
da Allievi in poi: armi a norme Fie

Principali norme di combattimento

messa in guardia

- t.17 - Il tiratore chiamato per primo dovrà piazzarsi alla destra dell'arbitro, salvo il caso di un assalto con un destro e un mancino se il primo chiamato è il mancino.
nel fioretto e nella sciabola la guardia non può essere presa dalla posizione di linea.
- t.19 - Il combattimento ravvicinato è ammesso anche per lungo tempo sempre che i tiratori possano utilizzare normalmente le loro armi e l'arbitro possa, nel fioretto e nella sciabola, continuare a seguire l'azione.
- t.20 - si ha il corpo a corpo quando i due avversari entrano in contatto. In questo caso il combattimento viene arrestato dall'arbitro (Cf. t.25, t.63).
nel fioretto e nella sciabola è vietato procurare il corpo a corpo (anche senza brutalità né violenza) (cartellino giallo - art. t.114, t.116, t.120).
in tutte le armi è vietato procurare il corpo a corpo volontario per evitare una stoccata, o spingere sull'avversario. (cartellino giallo e la stoccata eventualmente portata dal tiratore che commette l'infrazione sarà annullata - t.114, t.116, t.120)
- t.21 - Gli spostamenti e schivate sono permesse, anche quelle dove la mano non armata può venire a contatto col suolo (*même ceux où la main non armée peut venir en contact avec le sol*).
è vietato, durante l'assalto, porgere le spalle all'avversario. (cartellino giallo - t.114, t.116, t.120 - annullamento della stoccata portata).
- t.22 - utilizzare il braccio o la mano non armata è vietato (cartellino giallo - t.114, t.116, t.120 - annullamento della stoccata).
Nel fioretto e nella sciabola è vietato proteggere o sostituire una superficie del bersaglio valido con un'altra parte del corpo, sia per copertura che per un movimento anormale. (cartellino giallo - t.114, t.116, t.120)
- t.46, t.61 - nella spada e nel fioretto è vietato strisciare o toccare la pedana con la punta (cartellino giallo - t.114, t.116, t.120)
- t.63 - nella spada, il tiratore che, sia per flèche, sia per avanzamento risoluto, occasiona, anche per diverse volte, il corpo a corpo (senza brutalità né violenza) **non trasgredisce** le convenzioni fondamentali della scherma e non commette alcuna irregolarità. (t.20, t.25).
Se nell'eseguire la flèche senza aver toccato l'avversario, colui che la esegue supera i limiti laterali della pedana, andrà sanzionato come previsto dall'art. t.28. (*penalizzazione di Terreno*)
- t.75 b3 - nella sciabola è vietata la fleche ed il passo incrociato in avanti (cartellino giallo- t.114, t.116, t.120 - annullamento della stoccata)

Terreno - oltrepassare i limiti della pedana

- t.26 - Quando un tiratore esce con uno dei due piedi da uno dei limiti laterali della pedana, l'arbitro darà immediatamente "Alt".
Se il tiratore esce dalla pedana con i due piedi, l'arbitro dovrà annullare la stoccata se questa è stata portata dopo l'uscita dal limite, ma non quella ricevuta dal tiratore che ha superato il limite, anche se ricevuta dopo l'uscita, a condizione che si tratti di una stoccata semplice e immediata. Per contro, la stoccata portata dal tiratore che esce dalla pedana con un solo piede resta valida se l'azione è lanciata prima del comando «ALT!».
Quando un tiratore esce con i due piedi dal limite laterale può subire la stoccata solo a condizione che l'avversario sia rimasto in pedana con almeno un piede, lo stesso vale per per il colpo doppio.

(in sintesi: la stoccata che arriva nel momento in cui il tiratore è fuori pedana con i due piedi non è valida. È valida quella eventualmente ricevuta da chi è fuori pedana.)

- t.27 - se un atleta supera con entrambi i piedi la linea di fondo pedana è dichiarato toccato.
- t.28 - Il tiratore che esce con uno dei due piedi dal limite laterale della pedana è penalizzato con la perdita di terreno: l'avversario avanzerà di un metro dal punto in cui si trovava nel momento in cui si è verificata l'uscita di pedana e l'atleta penalizzato arretrerà quanto necessario per poter essere messo in guardia alla giusta distanza.
Se per effetto di questo arretramento si dovesse trovare con i due piedi oltre il limite di fondo pedana sarà assegnata la stoccata all'avversario.
se un tiratore, **per evitare la stoccata**, esce da uno dei limiti laterali con i due piedi - per esempio durante una flèche - verrà sanzionato come previsto dagli articoli: (t.114, t.116, t.120 - cartellino giallo)
- t.29 - Il tiratore che involontariamente esce lateralmente dalla pedana in seguito ad un caso fortuito, (come una caduta) non è passibile di penalizzazione.
- dopo una interruzione la distanza per la messa in guardia dovrà essere presa dallo schermitore che ha portato l'attacco o da entrambi se l'attacco era di ambedue.
- lo schermitore che si trova con un piede oltre la linea di fondo pedana non può perdere terreno per effetto della messa in guardia. *(tranne nel caso visto prima di uscita laterale)*.
- la rimessa in guardia nel corso del combattimento dovrà essere tale che, in posizione di guardia, braccio teso, lame in linea, le punte non possano andare in contatto.
- la rimessa in guardia per la ripresa del combattimento dopo il minuto di pausa e all'inizio dell'eventuale minuto supplementare dovrà essere al centro pedana.
- se durante un'azione l'arbitro da l'alt, la stoccata lanciata resta valida, così come l'eventuale parata e risposta anche se arrivata dopo l'alt. *(salvo in caso di eventuali altre infrazioni che ne determinano l'annullamento)*
- è obbligatorio avere in fondo alla pedana un'arma e un passante funzionanti di riserva (cartellino giallo)

Durata del combattimento e punteggi:

- t.30 - gli assalti a cinque stoccate durano **tre** minuti
gli assalti a quindici stoccate durano nove minuti con una pausa di un minuto ogni tre minuti di combattimento.
gli assalti a squadre durano **tre** minuti per ogni cambio
- t.31 - il tempo può essere chiesto dallo schermitore ogni volta che l'assalto si interrompe.
- o.17 b - se al termine del tempo regolamentare i due tiratori sono in parità verrà assegnato un minuto supplementare ad una sola stoccata. Dopo aver eseguito un sorteggio di priorità. Vincerà l'assalto chi metterà a segno la stoccata entro questo tempo supplementare o, in assenza di stoccate valide, chi era stato avvantaggiato dal sorteggio di priorità.
- nella spada il colpo doppio sul quattro pari (*assalti a 5 stoccate*), quattordici pari o nel minuto supplementare non vengono assegnati. *(si resta quindi nella posizione di terreno acquisita)*.
- sul cartellone verranno segnate solo le stoccate realmente assegnate (*compresa quella nel tempo supplementare*) si può quindi vincere (*o perdere*) un assalto e segnare sul cartellone un numero uguale di stoccate date e ricevute (p.e. 0 - 0 , 2 - 1 ...)

Cap. 3 - Principali sanzioni

t.101 – ci sono due tipi di sanzioni che si applicano a diversi tipi di infrazioni:

Sanzioni di combattimento (perdita di terreno, annullamento della stoccata portata, attribuzione di una stoccata non ricevuta, esclusione dalla gara)

Sanzioni disciplinari (attribuzione di una stoccata non ricevuta, esclusione dalla gara, dal torneo, espulsione dal luogo di gara, squalifica, biasimo, ammenda, sospensione temporanea, radiazione)

<i>sanzioni valide per l'assalto</i>	<i>prima infrazione</i>	<i>successive</i>
primo gruppo		
abbandono della pedana senza autorizzazione - t.18/3	Giallo	Rosso
corpo a corpo semplice (nel fioretto e nella sciabola) (*) t.20	Giallo	Rosso
corpo a corpo volontario per evitare una stoccata (*) t.20, t.63	Giallo	Rosso
voltare la schiena all'avversario (*) t.21	Giallo	Rosso
utilizzare il braccio o la mano non armata (*) t.22	Giallo	Rosso
toccare o afferrare il materiale elettrico (*) t.22	Giallo	Rosso
copertura o sostituzione del bersaglio valido (*) t.22 t.49, t.72	Giallo	Rosso
uscire lateralmente dalla pedana per evitare una stoccata t.28	Giallo	Rosso
interruzione arbitraria dell'assalto t.31	Giallo	Rosso
raddrizzare l'arma sulla pedana t.46, t.61, t.70/d	Giallo	Rosso
materiale o divisa non conforme. Assenza di un'arma o di un passante regolamentare di ricambio t.45/1 e 3.b	Giallo	Rosso
nel fioretto, inversione della linea delle spalle (spalla del braccio non armato in avanti alla spalla del braccio armato) (*) t.46	Giallo	Rosso
nel fioretto e nella spada, toccare, poggiare, trascinare la punta sulla superficie conduttrice della pedana t.46, t.61	Giallo	Rosso
mettere l'arma in contatto con il giubbotto elettrico (*) t.53	Giallo	Rosso
nella sciabola, colpo portato con la coccia; (*) passo avanti, fleche e tutti i movimenti in avanti incrociando le gambe o i piedi (*) t.70, t.75/3	Giallo	Rosso
rifiuto d'obbedienza t.82, t.84	Giallo	Rosso
non presentazione alla prima chiamata dell'arbitro durante la gara t.86	Giallo	Rosso
spinta, caduta, gioco disordinato (*); togliersi la maschera prima dell'ALT; spogliarsi sulla pedana t.87	Giallo	Rosso
reclamo ingiustificato t.122	Giallo	Rosso
spostamenti anomali (*) colpo portato brutalmente o lasciandosi cadere (*) t.87	Giallo	Rosso
secondo gruppo		
richiesta di sospensione con il pretesto di un trauma non riconosciuto t.33	Rosso	Rosso
stoccata portata volontariamente fuori dell'avversario t.53, t.66	Rosso	Rosso
assenza di marchi di controllo (*) t.45/3.a	Rosso	Rosso
atto violento, pericoloso o vendicativo, colpo con la coccia o col pomolo (*) t.87	Rosso	Rosso
assenza del nome sul dorso o tenuta nazionale quando previsto t.45	Rosso	Rosso
terzo gruppo		
falsificazione dei marchi di controllo, modifica volontaria del materiale (*) t.45/3. c e d	Rosso	Nero
tiratore che turba l'ordine in pedana (nei casi gravi anche subito nero) t.82 e t.83	Rosso	Nero

combattimento non leale (*) t.87	Rosso	Nero
... omissis ...		
modifica volontaria o non volontaria dell'ordine dei match in un incontro a squadre t.86	incontro perso	
rifiuto del saluto all'inizio del match o dopo l'ultima stoccata t. 87	sospensione per il proseguo della gara e le due seguenti (la classifica acquisita resta)	

(*) Annullamento della stoccata portata dal tiratore che commette l'infrazione

SPIEGAZIONI

CARTELLINO **GIALLO**: Avvertimento valido per il match. Se un tiratore commette un'infrazione del 1° gruppo dopo aver ricevuto un CARTELLINO ROSSO, a qualunque titolo ricevuto, riceverà nuovamente un CARTELLINO ROSSO

CARTELLINO **ROSSO**: Stoccata di penalizzazione

CARTELLINO **NERO**:
Esclusione
Espulsione
Sospensione

cap. 5 - Gare individuali

Regole generali

L'ordine degli assalti è il seguente:

7 tiratori:

1-4	2-5	3-6	7-1	5-4	2-3
6-7	5-1	4-3	6-2	5-7	3-1
4-6	7-2	3-5	1-6	2-4	7-3

6 tiratori:

1-2	4-5	2-3	5-6	3-1	6-4
2-5	1-4	5-3	1-6	4-2	3-6
5-1	3-4	6-2			

o.18 - Il numero dei tiratori eliminati non potrà essere inferiore al 20% né superiore al 30%.

cap. 6 - gare a squadre

o.42 - in ogni arma, le squadre sono composte da tre tiratori, con o senza riserva.

o.44 - l'ordine degli assalti nelle gare a squadre è il seguente:

3-6, 5-1, 2-4, 6-1, 3-4, 5-2, 1-4, 6-2, 3-5

Gli incontri saranno svolti alle 45 stoccate in un tempo massimo di 3 minuti per frazione e a tappe di 5 stoccate per frazione (5, 10, 15, ..., 45). Se al termine del tempo regolamentare le squadre dovessero trovarsi in parità si applicherà lo stesso regolamento delle gare individuali (minuto supplementare con sorteggio di priorità).

Attività nazionale

regole comuni

Gli appartenenti alla categoria *Prime Lame* possono partecipare solo alle prove promozionali regionali, interregionali e nazionali di fioretto, spada e sciabola, appositamente organizzate.

Al *Campionato Italiano del Gran Premio Giovanissimi* gli atleti appartenenti alla categoria *Maschietti/Bambine e Giovanissimi/e* devono limitare la partecipazione ad una sola arma, scelta tra quelle alle quali abbiano partecipato in ambito regionale/interregionale.

Gli atleti appartenenti alle categorie *Ragazzi/e - Allievi/e* possono partecipare alle gare del *Campionato Italiano del Gran Premio Giovanissimi* in due sole armi.

A parziale deroga di quanto previsto dal regolamento, considerato che gli atleti appartenenti alle categorie del **G.P.G.** sono molto giovani, è consentito ad un accompagnatore, munito di pass, di accedere al "campo di gara". Per gli assalti di finale i due accompagnatori devono posizionarsi nella zona loro riservata (zona colorata di 1m x 1m con sedia collocata a fine pedana); in caso di non osservanza di tale norma, di reclamo ingiustificato o espresso nelle maniere non consentite, sono applicate, nei confronti dell'accompagnatore, le sanzioni previste dal Regolamento gare della F.I.E. (avvertimenti e penalità).

Art. 4

Categorie d'età

Tutti gli schermidori in attività sono suddivisi nelle seguenti categorie di età raggruppate in Gran Premi:

				(stagione 2007/2008)	
				nati nel:	
Gran Premio Giovanissimi:	Maschietti/Bambine	anni 10 - 11	(97)	}	tirano insieme con classifiche separate agli interregionali
	Giovanissimi/e	anni 11 - 12	(96)		
	Ragazzi/e	anni 12 - 13	(95)		
	Allievi/e	anni 13 - 14	(94)		
Gran Premio Giovani:	Cadetti/e	anni 14 → 17	(93-92-91)	}	Gran Premio Assoluti
	Giovani	anni 17 → 20	(90-89-88)		
Under 23:	Under 23	anni 17 → 23	(90-89-88-87-86-85)		
Gran Premio Seniores:	Seniores	anni 20 e oltre	(87 e precedenti)		
Attività Masters (<i>Veterani</i>):	Masters	anni 30 e oltre	(77 e precedenti)		

Art. 7

Formula di gara per le prove regionali e interregionali

In campo regionale, la Direzione di Torneo potrà applicare o la formula di gara prevista per le prove nazionali, oppure la formula che riterrà più idonea in base al numero dei partecipanti.

In campo interregionale dovranno essere applicate le formule descritte agli articoli 4 e 5 delle regole comuni e 9 del G.P. Giovanissimi. È ammesso l'accorpamento di due categorie contigue d'età, purché siano rispettate, nel caso delle categorie del G.P. Giovanissimi, le regole relative all'equipaggiamento (V. art. 4 del G.P.G)

Art. 9

Formula di gara e disciplina degli assalti del G.p.G.

La formula di gara per le prove nazionali sarà la seguente, qualunque sia il numero dei partecipanti:

Per tutte le categorie:

- 1° turno a gironi da 7 e 6 atleti, senza eliminati. La classifica risultante da questo turno determinerà la formazione del tabellone dell'eliminazione diretta.
- eliminazione diretta integrale senza ripescaggio con assalti:
 - o per le categorie *Maschietti/Bambine e Giovanissimi/e* alle 10 stoccate nel tempo massimo di 6 minuti (2 manches di 3 minuti ciascuna, con intervallo di un minuto).
 - o per la categoria *Aragazzi/Allievi* alle 15 stoccate secondo il Regolamento FIE.

Per gli atleti delle categorie *Maschietti/Bambine* è vietata la **flèche**

Per tutto quanto non previsto dal presente articolo vale quanto stabilito dal Regolamento F.I.E.

...: § :...

MODIFICHE AL REGOLAMENTO FIE - (CIRCOLARE FIS - GENNAIO 2002)

Riportiamo le principali decisioni del Congresso FIE in merito al Regolamento Tecnico:

1. Un avvertimento (cartellino giallo) immediato sarà inflitto al tiratore che non osserva la norma sulla freccia della lama (1 cm alla spada, 2 cm al fioretto, 4 cm alla sciabola) dal momento in cui dichiara di essere pronto a tirare (applicazione 1-1-02).
2. La caduta non fa più parte delle infrazioni e quindi non è più sanzionata come tale (applicazione 1-1-02).
3. Per quanto riguarda gli incontri di eliminazione diretta, esclusivamente però nella sciabola, la prima frazione termina o per il decorso dei 3 minuti o per il raggiungimento, da parte di uno dei due, del punteggio di 8 stoccate.
4. Se un tiratore esce di pedana con uno dei due piedi, l'arbitro da l'alt e l'avversario avanza di un metro. La stoccata portata dal tiratore che esce di pedana con un piede resta valida se l'azione è lanciata prima dell'alt.
5. Quando uno dei due esce con i due piedi, può essere contato solo il colpo portato dal tiratore che è rimasto sulla pedana con almeno un piede anche se vi è colpo doppio. (applicazione 1-1-02).
6. La durata della vita di 5 anni per l'utilizzo delle lame è annullata a condizione che il costruttore abbia effettuato un controllo periodico. (applicazione 1-1-02).

MODIFICHE AL REGOLAMENTO FIE

1. E' obbligatorio effettuare il saluto prima di ogni incontro e dopo l'ultima stoccata (penalizzazione con la sospensione - la classifica resta acquisita)
2. **PASSIVITA'** - Quando i due tiratori danno prova di **non-combattività manifesta***, l'arbitro darà immediatamente il comando "Alt!"

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 comminerà un avvertimento (cartellino giallo) a ciascuno dei due tiratori e passerà alla frazione successiva senza effettuare il minuto di riposo;
- b) se il fallo si ripete, l'arbitro infliggerà ogni volta una stoccata di penalità (cartellino rosso) a ciascuno dei due tiratori e passerà alla frazione successiva senza effettuare il minuto di riposo;
- c) quando due tiratori danno prova di non-combattività manifesta* nel corso della terza frazione di un assalto ad eliminazione diretta:
 - i. se il fallo non si era verificato nel corso delle frazioni precedenti, l'arbitro comminerà a ciascuno dei due tiratori un avvertimento (cartellino giallo) e procederà d'ufficio a un ultimo minuto^o di combattimento;
 - ii. se il fallo si è già verificato nel corso delle frazioni precedenti l'arbitro comminerà una stoccata di penalizzazione (cartellino rosso) a ciascuno dei tiratori e procederà d'ufficio a un ultimo minuto^o di combattimento;
^o Tale ultimo minuto, che sarà giocato interamente, sarà decisivo e sarà preceduto da un sorteggio per determinare il vincitore in caso di parità di punteggio alla fine del minuto.

Prova a squadre

- a) Quando le due squadre danno prova di non-combattività manifesta* nel corso di un incontro a squadre l'arbitro comminerà un avvertimento (cartellino giallo) a ciascuna delle due squadre e passerà all'assalto successivo;
- b) Se il fallo si ripete, l'arbitro ogni volta comminerà una stoccata di penalizzazione (cartellino rosso) a ciascuna delle due squadre e passerà all'assalto successivo, e così fino all'ultima frazione. c) Quando due squadre danno prova di non-combattività manifesta* durante l'ultima frazione:
 - i. se il fallo non si è mai verificato durante le frazioni precedenti l'arbitro comminerà a ciascuna delle due squadre un avvertimento (cartellino giallo) e procederà d'ufficio ad un ultimo minuto^o di combattimento;
 - ii. se il fallo si è già verificato nel corso delle frazioni precedenti l'arbitro comminerà una stoccata di penalizzazione (cartellino rosso) a ciascuna squadra e procederà d'ufficio a un ultimo minuto^o di combattimento;
^o Tale ultimo minuto, che sarà giocato interamente, sarà decisivo e sarà preceduto da un sorteggio per determinare il vincitore in caso di parità di punteggio alla fine del minuto.

* definizione di non-combattività manifesta

Si avrà non-combattività se **due** dei seguenti criteri sono compresenti:

1. criterio di tempo: un minuto di tempo senza riportare stoccate
2. assenza di contatto di ferro
3. distanza eccessiva (superiore a quella di passo-avanti affondo)

Nota: La regolamentazione sulla passività varia continuamente (4 modifiche in un anno). Mantenersi quindi aggiornati. Questa pubblicata si riferisce al regolamento di giugno 2007

::: § :::