

REGOLAMENTO TORNEI

VADI UNIONE ARTI DIMICATORIE ITALIA

-Federazione per la Scherma Storica Italiana-

Articolo 1 – Eventi Torneo

1. Si definiscono micro-eventi tutti gli eventi che coinvolgono meno di una totalità di 20 partecipanti attivi.
2. Si definiscono macro-eventi tutti gli eventi che coinvolgono una totalità di 20 o più partecipanti attivi. Un evento di questo tipo è automaticamente considerato anche un micro-evento.
3. Si definisce evento internazionale un evento che coinvolga una totalità di 50 o più partecipanti attivi, da almeno 3 diverse Nazioni. Un evento di questo tipo è automaticamente considerato anche un macro-evento.
4. Tutte le Società organizzatrici dovranno rispettare le condizioni di sicurezza secondo legge vigente, e munirsi di adeguate assicurazioni in base alle attività proposte. La Federazione non è in alcun modo responsabile delle mancanze, di qualunque tipo, delle Società organizzatrici.
5. Le Società sono libere di organizzare Tornei ed Eventi con regolamenti propri, ma questi ultimi non saranno validi per il punteggio nella Classifica Nazionale. In nessun caso è possibile organizzare un evento federale se non si rispettano tutti i punti dell'Articolo 8 per l'utilizzo di armi in acciaio.
6. In nessun caso un regolamento proprio potrà mai contravvenire alla Legge Vigente in materia.

Articolo 2 – Campionato e Classifica Atleti

1. Tutti i macro-eventi sono considerati valevoli per il Campionato Nazionale VADI, ed ogni Torneo Ufficiale è valido per la Classifica Nazionale, a patto che esso conti almeno 15 partecipanti.
2. Tutti gli eventi internazionali sono considerati valevoli per il Campionato Nazionale VADI, anche se organizzati fuori dal territorio italiano, purché rispettino i parametri dell'Articolo 1.3 . In un evento internazionale ogni torneo, per essere considerato valido ai fini della classifica federale, deve contare un numero minimo di 30 atleti partecipanti da almeno 3 diverse nazioni. Gli atleti partecipanti, o i loro rappresentanti federali, si occuperanno di redigere i verbali dei risultati e riportarli alla Segreteria Federale con le stesse modalità dell'Articolo 4.4 .
3. Ogni arma, e le sue relative sotto-categorie, corrisponde ad una diversa classifica.
4. Tutti gli atleti sono liberi, sotto approvazione del proprio istruttore e dell'organizzatore, di partecipare al torneo, senza distinzione di sesso. Gli organizzatori decideranno liberamente, nel caso i numeri lo consentissero, di dividere le categorie uomo/donna. Finché il torneo rispetta il punto 2.1 o il punto 2.2, è valido per la classifica nazionale.
5. Nel caso di tornei a sesso misto, è facoltà dell'organizzatore assegnare il punteggio di 0.5 iniziale a tutte le donne che affrontino un uomo in un combattimento. Questa scelta deve essere comunicata in anticipo e deve essere utilizzata per tutta la durata del torneo, senza distinzione alcuna. Gli atleti non possono decidere di rifiutare o di contestare in merito a questo punto. E' possibile che due diversi tornei utilizzino differentemente questa regola.

6. Su richiesta dell'organizzatore, gli atleti dovranno fornire un curriculum marziale sottoscritto da essi stessi e dal proprio istruttore attuale. Tale documento dovrà riportare chiaramente tutte le attività marziali, di qualunque genere, e quelle schermistiche, di qualunque genere, con il relativo numero di anni di pratica ed eventuali combattimenti svolti, specificando numero, tipologia (amatoriale, semiprofessionista, professionista), federazioni e/o circuiti di appartenenza.
7. Ogni Atleta riporterà un punteggio in base alla sua prestazione durante il macro-evento:
 - a) Punteggio Totale;
 - b) Colpi Portati a Segno;
 - c) Colpi Subiti;
 - d) Colpi Contemporanei;
 - e) Ammonizioni;
 - f) Espulsioni.
8. TABELLE:
 - a) Partecipazione ad un macro-evento – 1 punto;
 - b) Vittoria di un incontro ad un macro-evento – 1 punto;
 - c) Primo posto ad un macro-evento – 10 punti;
 - d) Secondo posto ad un macro-evento – 5 punti;
 - e) Terzo posto ad un macro-evento – 3 punti;
 - f) Quarto posto ad un macro-evento – 2 punti;
 - g) Partecipazione ad un evento internazionale – 2 punti;
 - h) Vittoria di un incontro ad un evento internazionale – 2 punti;
 - i) Primo posto ad un evento internazionale – 50 punti;
 - l) Secondo posto ad un evento internazionale – 30 punti;
 - m) Terzo posto ad un evento internazionale – 20 punti;
 - f) Quarto posto ad un evento internazionale – 10 punti;
9. Gli Atleti che riporteranno sanzioni disciplinari, soprattutto in tornei internazionali, potranno veder decurtata una parte, o la totalità, dei propri punti in Classifica, a discrezione del Consiglio Federale.
10. Ogni organizzatore ha la facoltà di organizzare dei tornei per principianti; in questo caso è libera la scelta delle armi, purché non siano in acciaio, e del regolamento, attenendosi alle regole basilari sulla sicurezza del punto 8.4 . I tornei per principianti si divideranno in Juniores (minorenni) e Senior (maggioresnni).

Articolo 3 – Nazionale

1. Sono considerati Atleti Nazionali tutti gli schermatori che rientrano nei primi quattro posti della classifica nazionale per le armi Spada a Due Mani e Striscia.
2. Sono considerati eventi internazionali vevoli per la Classifica Nazionale tutti gli eventi specificatamente organizzati per le rappresentative Nazionali (Europei, Mondiali...), che comportino la partecipazione di almeno 4 diverse rappresentative Nazionali.
3. Nel caso un Atleta Nazionale sia impossibilitato alla partecipazione ad un evento internazionale per rappresentative Nazionali, il suo posto potrà essere temporaneamente occupato dall'atleta successivo in classifica.
4. Tutti gli Atleti Nazionali saranno registrati negli eventi con la stringa “(N)” accanto al proprio nome.
5. Tutti gli Atleti non Nazionali, ma compresi nei primi 10 posti della Classifica Nazionale saranno considerati “Atleti di Interesse Nazionale” e saranno registrati negli eventi con la stringa “(AIN)” accanto al proprio nome.
6. Il Consiglio Federale elegge il Commissario Tecnico della Nazionale, che ha il compito di affiancare al meglio gli Atleti durante le competizioni internazionali, oltre che allenarli

costantemente durante la sua carica. Il CT rimane in carica fino a diversa decisione da parte del Consiglio Federale.

7. Il Consiglio Federale elegge il Capitano della Nazionale, che ha il compito di sostenere e rappresentare al meglio gli Atleti durante le competizioni internazionali. Il Capitano rimane in carica fino a diversa decisione da parte del Consiglio Federale.
8. Il Consiglio Federale elegge il Portabandiera della Nazionale, che ha il compito di rappresentare la Federazione durante l'evento internazionale. Il Portabandiera rimane in carica fino a diversa decisione da parte del Consiglio Federale.
9. Nel caso un individuo che ricopra le cariche dei punti 6, 7, 8, sia impossibilitato a partecipare ad un evento internazionale per selezioni Nazionali, il Consiglio Federale indicherà un sostituto temporaneo.

Articolo 4 – Regolamento Tecnico Tornei

1. Tutti gli eventi che prevedono un Torneo dovranno adeguarsi alle regole ivi riportate se vogliono regolarmente partecipare alla Classifica Nazionale.
2. Le Società sono tenute a comunicare alla Segreteria Federale tutti i risultati del torneo entro 72 ore dal termine dello stesso, pena l'annullamento dei risultati.
3. In base al numero di partecipanti, la Società organizzatrice è libera di decidere la struttura del Torneo stesso, purché ad ogni Atleta sia garantita la partecipazione ad almeno 3 incontri prima dell'eventuale eliminazione. Contemporaneamente, ogni torneo deve esprimere chiaramente quali sono gli atleti ai primi 4 posti. Inoltre, è compito della Società organizzatrice stilare dettagliati resoconti di ogni incontro, da riportare alla Segreteria Federale a fini statistici e per garantire una corretta compilazione della Classifica Nazionale, come da punto 4.2.
4. Nel caso di fasi “a girone”, gli Atleti collezionano punti in base alla loro prestazione in ogni Gara:
 - a) Alla fine di ogni incontro, lo Schermitore vincitore riceverà un numero di punti pari ai punti portati a segno durante l'incontro, più due punti per la vittoria;
 - b) Alla fine di ogni incontro, lo Schermitore perdente riceverà un numero di punti pari ai punti portati a segno durante l'incontro, meno un punto per la sconfitta; è possibile, eventualmente, che il punteggio risulti negativo;
 - c) Alla fine di ogni incontro, se gli Schermitori sono in pareggio, riceveranno un numero di punti pari ai punti portati a segno durante l'incontro, senza penalità o vantaggi.
 - d) Alla fine di ogni incontro, se quest'ultimo è stato interrotto al raggiungimento del quinto Colpo Contemporaneo, gli Schermitori riceveranno un numero di punti pari ai punti portati a segno durante l'incontro, meno 3 punti a testa per la mancanza di stile; è possibile, eventualmente, che il punteggio risulti negativo.
 - e) Nella classifica del girone, gli atleti saranno elencati in ordine di punteggio. In caso di punteggio pari, l'atleta con un delta (differenza colpi portati-subiti) migliore occuperà la posizione superiore. Nel caso in cui anche il delta sia pari, si considererà il punteggio dello scontro diretto tra i due, per stabilire chi dovrà occupare la posizione migliore. In caso anche quest'ultimo dato sia pari, l'atleta che avrà riportato il numero minore di espulsioni e poi di ammonizioni sarà considerato il migliore. Nel caso ci sia una totale parità, sarà sancito un incontro tra i due contendenti, nel quale il primo che metterà a segno un punto pulito sarà determinato migliore.
 - f) nel caso uno o più gironi non abbiano lo stesso numero di combattenti rispetto agli altri, i punteggi finali dovranno essere calcolati “in media” rispetto al numero di combattimenti effettuati.
5. Nel caso di fasi “ad eliminazione”, lo Schermitore vincitore passerà il turno.
 - a) In caso di pareggio alla fine dei 3 minuti regolamentari, sarà concesso un ulteriore minuto

di combattimento; al termine di questo ulteriore minuto, se dovesse ancora verificarsi una situazione di pareggio, i giudici assegneranno la vittoria al primo schermitore che porterà a segno un punto valido. Il conto dei Colpi Contemporanei continua ad essere valido in qualunque fase.

b) Nel caso in cui venga raggiunto il quinto Colpo Contemporaneo, il combattimento avrà termine. I giudici assegneranno la vittoria al primo schermitore che porterà a segno un punto valido. Lo Schermitore vincitore avrà una penalità nel prossimo incontro, dove partirà con un punteggio di -2.

c) In caso di Finale, se al termine temporale dell'incontro, compreso il minuto aggiuntivo, dovesse essere registrato un pareggio, la vittoria sarà assegnata al primo schermitore che porterà a segno due colpi validi consecutivi. Eventuali Colpi Contemporanei andranno ad azzerare questo conteggio. Nel caso in cui l'incontro facesse registrare il termine per quinto Colpo Contemporaneo, il punteggio totale sarà azzerato e la vittoria sarà assegnata al primo schermitore che porterà a segno due colpi validi consecutivi. Eventuali Colpi Contemporanei andranno ad azzerare questo conteggio.

6. Compito del Maresciallo di Campo è garantire la totale etica e correttezza, in particolare dei finalisti; egli sanzionerà duramente e particolarmente chi non mostrerà Buona Scherma durante una Fase Finale ed una Finale ufficiali, specialmente se porterà a termine volutamente azioni che provochino Colpi Contemporanei per averne un vantaggio.

Articolo 5 – Giudici di Gara

1. Le Società Organizzatrici degli eventi dovranno munirsi di adeguati Giudici di Gara, in numero sufficiente a coprire le necessità dell'evento.
2. Ogni incontro deve prevedere la presenza di almeno un Maresciallo di Campo (Giudice Principale) ed un Giudice in Seconda; è consigliato l'utilizzo di almeno altri due Giudici di Linea, e l'organizzazione è libera di aggiungere altri due Giudici all'occorrenza.
3. Tutte le decisioni, di qualunque tipo, possono essere prese, con la relativa responsabilità, solo dal Maresciallo di Campo. Il compito degli altri giurati è sostenere il Maresciallo e rispondere alle sue eventuali domande.
4. I Giudici vengono formati in adeguati corsi Federali, con rilascio di attestato Federale.

Articolo 6 – Assicurazioni

1. La Federazione promuove l'utilizzo di Assicurazione privata per ogni Società e per ogni Evento. Sono disponibili convenzioni da richiedere direttamente alla Segreteria Federale.

Articolo 7 – Il Combattimento

1. Il combattimento ha il carattere di competizione sportiva; sono vietati tutti gli atti gratuitamente violenti ed è richiesta ai partecipanti la massima lealtà. Lo scopo del combattimento è fornire agli atleti un'occasione di confronto sportivo e motivarli ad approfondire l'apprendimento delle arti marziali storiche.
2. Possono essere ammessi al combattimento con simulacri in acciaio tutti i maggiorenni. Tutti i partecipanti devono essere forniti di assicurazione propria, o del capo famiglia, o dell'associazione di appartenenza. Ogni partecipante ha l'obbligo di sottoscrivere una dichiarazione di esonero di responsabilità dell'organizzazione da ogni conseguenza relativa ai combattimenti. Le domande di partecipazione devono essere consegnate entro e non oltre il termine stabilito di volta in volta dall'organizzazione dell'evento e, se riferite ai membri di

un'associazione/gruppo, dovranno essere sottoscritte dal responsabile della suddetta associazione.

3. I combattimenti dovranno essere solo ed esclusivamente ad armi pari. L'organizzazione metterà a disposizione le armi, che dovranno essere tutte uguali, in un numero minimo di 4 per torneo. Eventuali armi proprie, con eventuale estetica personalizzata, e leggere variazioni nel peso e nelle dimensioni, saranno da considerarsi valide solo ad approvazione del Maresciallo di Campo e dell'avversario.
4. Ogni Combattente può portare al proprio angolo un Allenatore e fino a due Secondi; costoro dovranno mantenere un atteggiamento rispettoso del buon senso e dello spirito cavalleresco di questo sport; azioni indiscriminate da parte dell'allenatore e dei secondi possono portare a sanzioni verso il combattente stesso.
5. L'Allenatore è colui che può assistere da vicino il proprio atleta combattente. Gli sarà infatti concesso di avvicinarsi di più all'area di combattimento, stazionando in quello che sarà indicato come il proprio angolo (senza ovviamente ostacolare l'attività dei Giudici). Gli sarà permesso parlare e dare consigli all'atleta nelle pause del combattimento, quando il combattente torna all'angolo, e potrà assisterlo in caso di necessità. Non potrà assolutamente disturbare l'azione dei Giudici, né entrare in campo, né perdere tempo in nessun modo. Può essere sanzionato e squalificato al pari di un combattente. Se l'allenatore è anche un partecipante all'evento e subisce una squalifica dalla manifestazione, essa si ripercuoterà anche sulla sua partecipazione come atleta.
6. L'allenatore può chiamare una pausa di 30 secondi, una sola volta per ogni combattimento. Il tempo generale del combattimento verrà fermato. Tale pausa dovrà essere chiamata solo ed esclusivamente per motivare il proprio atleta in difficoltà o per chiarire concetti tecnici. Non può essere utilizzata per perdere tempo inutilmente. Il Giudice ha la facoltà di negare la richiesta di pausa.
7. L'allenatore non potrà urlare, né parlare, durante il combattimento, al pari dei combattenti. Non potrà contestare il Giudice ma potrà chiedere un chiarimento in privato. Il Giudice ha facoltà di accordare o meno tale chiarimento, dichiarando lo stop del tempo. Come per i combattenti, eventuali esultanze potranno essere manifestate solo ed esclusivamente dopo lo STOP.
8. L'allenatore potrà far ricorso immediato riguardo ad eventuali errori di natura puramente tecnica (ad esempio errori palesi nel conteggio dei punti o nella gestione delle interruzioni del tempo) e richiedere una soluzione immediata per evitare uno svantaggio del proprio atleta.
9. I Secondi possono essere presenti all'angolo ma non possono in alcun modo interferire con il combattimento; possono supportare fisicamente lo Schermitore ed incoraggiarlo quando costui è all'angolo, ma senza generare caos attraverso il vociare esagerato. Non sono considerati come l'Allenatore e non hanno pari diritti. Possono essere presenti anche per sostituire eventuale equipaggiamento danneggiato o portare una bevanda per il combattente.
10. La misura regolamentare del campo può essere:
 - a) un quadrato o un rettangolo con la misura di un lato minimo di 6mt e di un lato massimo di 8mt;
 - b) un cerchio con diametro minimo di 7mt e diametro massimo di 9 mt;
 - c) un esagono, ottagono, eccetera... , con una distanza minima di 7mt da un lato al suo opposto e una distanza massima di 9 mt.Il soffitto dovrà garantire un'altezza di minimo 4mt e non dovrà presentare, a meno di questa altezza, lampade o qualunque oggetto possa essere colpito, in particolare se quest'ultimo possa generare pericolosi detriti pericolosi.
11. Per ragioni di sicurezza, il pubblico dovrà sostare a non meno di 2mt dalla delimitazione dell'area del combattimento, in piedi e rivolto verso i combattenti. L'eventuale pubblico seduto dovrà sostare non meno di 6mt dalla delimitazione dell'area di combattimento. In caso di protezioni verticali piene e prive di zone scoperte, alte minimo 2,5mt, il pubblico

può sostare in piedi o seduto dietro di esse, anche se queste rialzassero, o riabbassassero, il pubblico stesso. Nel caso di gabbia di acciaio (o simile delimitazione con aree scoperte), alta minimo 2,5mt e fitta abbastanza da non lasciar passare completamente nessun tipo di arma ammessa nel torneo, il pubblico può sostare in piedi a minimo 2mt dalla stessa e seduto a minimo 4mt dalla stessa.

Articolo 8 – Sicurezza

1. L'equipaggiamento protettivo minimo obbligatorio consiste in:
 - Maschera da scherma storica o da scherma olimpica omologata 1600N;
 - Paranuca con coprimaschera che assicuri protezione totale, a 360°, del collo e di tutta la testa, senza parti scoperte;
 - Giacca specifica per scherma storica: sono ammessi tagli moderni, storici o un misto di entrambi, purché dallo stile elegante, non goffo e raffazzonato; piastroni da maestro e protezioni aggiuntive sufficientemente imbottite sono altresì ammesse, purché non rendano l'atleta poco elegante a vedersi; la giacca deve coprire completamente il busto e non avere nessuna zona scoperta; le zone coperte devono anche comprendere in particolare: tutta la schiena, i polsi, il collo e le ascelle;
 - La somma della giacca e del restante equipaggiamento difensivo del torso dovranno risultare protettivi per minimo 1600N di somma aritmetica totali;
 - Il collo e le ascelle dovranno essere protetti almeno a 1600N di somma aritmetica totali;
 - Guanti omologati 800N, specifici per la pratica della scherma storica sportiva, oppure da scherma olimpica con aggiunta di protezioni rigide e/o imbottite adatte a supportare i colpi sulle dita, sulla punta delle dita, sui lati della mano, alla base del pollice, sul dorso della mano, e su tutto il polso; la parte interna della mano non può essere in nessun caso scoperta, ma protetta al minimo con il tessuto 800N.
 - Non sono ammessi guanti o altre protezioni in acciaio “vivo”, cioè esposto; non sono ammesse, in generale, riproduzioni in acciaio di armature storiche;
 - Conchiglia (per gli uomini); tassativamente vietato indossarla a vista;
 - Paraseno, protezione per il pube (per le donne); tassativamente vietato indossarli a vista;
 - Protezioni imbottite e/o rigide per le altre articolazioni (ginocchia, spalle e gomiti) e per stinchi ed avambracci;
 - Pantalone per la scherma storica omologato a 800N, oppure pantalone di tessuto omologato 800N con aggiunta di protezioni imbottite e/o rigide per le cosce, che copra completamente le anche;
 - Tutti gli atleti dovranno indossare scarpe sufficientemente rigide, abbastanza alte da coprire la caviglia; in alternativa, la caviglia deve essere protetta; è assolutamente vietato combattere a piedi nudi.
2. Ogni atleta sottoscrive specificatamente questa parte del regolamento, accettandola senza riserve, sollevando gli Organizzatori da qualsiasi responsabilità, se non il mero e superficiale controllo visivo del buono stato dell'equipaggiamento. In caso di infortunio per propria inadempienza, l'atleta non potrà rivalersi sugli Organizzatori.

L'equipaggiamento difensivo sarà controllato prima della competizione e, a giudizio della giuria, non saranno ammesse protezioni palesemente inadatte a proteggere l'incolumità dei partecipanti, nonostante le dichiarazioni sottoscritte dagli stessi. Saranno dichiarate inammissibili parti di equipaggiamento sicuramente insufficientemente protettive, danneggiate, deteriorate, ecc; tale decisione potrà essere presa anche a combattimento iniziato. Se un partecipante, all'inizio dell'incontro, fosse sprovvisto dell'equipaggiamento minimo obbligatorio e non riuscisse a procurarselo entro 1 minuto dalla chiamata in campo, sarà da considerarsi sconfitto al massimo risultato per l'avversario. Se una parte dell'equipaggiamento dovesse risultare insufficientemente protettivo a combattimento

- iniziato (ad esempio, rottura di una giacca, maschera o protezione del ginocchio...), il combattimento sarà interrotto per 10 minuti, nei quali il combattente dovrà procurarsi le attrezzature necessarie a continuare. In caso non fosse in grado di sopperire a questa mancanza entro i 10 minuti, il suo avversario guadagnerà il massimo del punteggio consentito e vincerà l'incontro. Il combattente sconfitto non perderà i punti guadagnati fino a quel momento, che saranno registrati regolarmente.
3. E' vietato l'uso di comuni occhiali al di sotto della maschera da scherma; è tuttavia concesso l'uso di occhiali specifici per lo sport (a fascia, infrangibili).
 4. Per tutti i tornei con armi in plastica/legno/nylon o simili (escluso acciaio), sono da considerarsi obbligatorie solo le protezioni basilari, imbottite, che coprano tutto il corpo, in aggiunta alla maschera ed al copri maschera. Non sono necessarie le omologazioni richieste per le armi in acciaio.
 5. Le armi personali saranno controllate prima dello svolgersi della competizione e sarà facoltà della giuria e dell'arbitro non accettarne l'utilizzo per ragioni di sicurezza, a causa della loro pericolosità, precarietà e inadeguatezza ai fini del combattimento. Saranno ammessi simulacri in acciaio ovviamente privi di punta e filo, non eccessivamente pesanti e abbastanza flessibili da permettere la pratica in sicurezza della scherma storica. Non saranno ammesse, in nessun caso, armi più pesanti di 1600gr.
 6. Nessun atleta sarà accettato sul campo se chiaramente sotto l'effetto di alcool e/o stupefacenti. Nel primo caso verrà deferito al comitato disciplinare, nel secondo caso sarà espulso dalla Federazione.

Articolo 9 – Regolamento di Gara

1. Per bersaglio valido si intende tutto il corpo dell'avversario, compreso l'equipaggiamento protettivo indossato.
2. Per ogni colpo valido viene assegnato un punto.
3. Sono colpi validi quelli portati a segno con la lama della spada, sfruttando una delle tre opportunità di ferimento offerte dall'arma, cioè: taglio, punta o strisciata.
4. I colpi dovranno essere chiari, netti e portati con la giusta dose di tecnica, secondo l'interpretazione del Maresciallo di Campo. In caso di azioni dubbie il Maresciallo può decidere di non assegnare punteggio, a sua totale discrezione.
5. È considerato colpo valido il chiaro e pulito disarmo dell'arma principale dell'avversario. Disarmi confusi e/o contemporanei non assegnano punteggio, lasciando agli eventuali successivi colpi la risoluzione dell'assalto.
6. I colpi di piatto non sono considerati validi ai fini del punteggio, ma l'eventuale strisciata consecutiva è da considerarsi un colpo valido.
7. È da considerarsi valido il colpo portato con il pomo/elso della spada al volto dell'avversario, purché sia chiaro e portato intenzionalmente; se fosse frutto di incastri derivanti da un'azione di gioco stretto mal riuscita, non sarà considerato valido. **NOTA BENE:** questo tipo di colpi saranno concessi solo se il simulacro permette di eseguirli in sicurezza: tali parti devono quindi essere arrotondate e/o dotate di estremità in gomma; sarà discrezione della giuria permettere tale azione, in base al simulacro utilizzato; non sarà possibile permettere l'azione solo ad uno dei combattenti.
8. I colpi portati con armi secondarie fornite di lama seguono le stesse regole dell'arma primaria.
9. Il colpi portati con eventuali armi secondarie prive di lama, come l'umbone di un broccchiere, non sono da considerarsi validi e seguono le stesse indicazioni dei colpi senz'armi nel punto 9.10.
10. E' permesso urtare intenzionalmente col corpo. Sono permesse le prese e le azioni di lotta, compresi colpi senz'armi (calci, pugni, gomitate, ginocchiate...), purché non vadano troppo

violentemente contro la naturale direzione delle articolazioni, rischiando di ledere seriamente l'avversario. Tali azioni non garantiscono punteggio e possono essere usate solo in funzione di disturbare e/o portare colpi validi; esse devono essere sanzionate dal giudice se un combattente ne fa uso indiscriminato, in particolare se fine a sé stesso; deve essere messo in primo piano l'utilizzo dell'arma principale, e le azioni senz'armi devono verificarsi in una percentuale esigua rispetto alle altre. Il giudice può interrompere l'azione se una situazione di corpo a corpo rende l'azione confusa e pericolosa, assegnando un nulla di fatto ai combattenti, che ripartiranno dai propri angoli, come di consueto. Nel caso in cui due atleti insistano nel confondere la pulizia delle azioni schermistiche con l'entrata corpo a corpo, il Maresciallo può sanzionarli dichiarando un Colpo Contemporaneo o, nei casi più estremi, con richiami, ammonizioni ed espulsioni.

11. È possibile effettuare una presa sul pomo, sull'elsa o sulla lama dell'avversario per effettuare tempestivamente un disarmo, o bloccare le armi. Tale presa deve essere chiara e non può avvenire mentre la lama è in movimento, in procinto di colpire; in questo caso, viene validato il colpo alla mano ricevuto, e la presa successiva non viene considerata. Il disarmo non garantisce punto immediato, a meno che il Maresciallo di campo non ne valuti la perfetta esecuzione, dichiarando lo STOP, come da punto 9.5, oppure l'avversario stesso riconosca di aver subito un'azione pulita e, con spirito da vero gentiluomo, si fermi concedendo l'azione all'avversario. Il Maresciallo dovrà sempre tener conto di questi comportamenti altamente cavallereschi e lodarli pubblicamente.
12. La perdita accidentale della propria arma principale in una situazione di gioco largo è da considerarsi estremamente negativa sul piano stilistico ed assegna un punto all'avversario. Nel caso in cui succedesse contemporaneamente, si considera colpo contemporaneo.
13. È da considerarsi Colpo Contemporaneo il verificarsi della situazione in cui i combattenti portino a termine un'azione che assegni un punteggio valido vicendevolmente, cioè nel medesimo tempo schermistico; è altresì un colpo contemporaneo quando un combattente porta un'azione che assegni un punteggio valido mentre l'avversario ha già iniziato l'esecuzione dello stesso tipo di azione, anche se stilisticamente diversa; in questo caso, anche se il secondo combattente arriverà con un tempo cronologico di ritardo, cioè “di rimessa”, si considera l'azione come colpo contemporaneo; qualunque colpo che arrivi dopo lo STOP dell'arbitro non può essere considerato valido, dunque non può generare colpo contemporaneo; i giudici porranno sempre estrema attenzione ad interrompere l'azione nel momento giusto. E' vietato portare colpi dopo lo STOP ed il Maresciallo dovrà sanzionare severamente questi comportamenti.
14. Si considera un combattente uscito dall'area di combattimento quando entrambi i piedi saranno al di fuori della delimitazione imposta dagli organizzatori. Un piede si considera “al di fuori” se tocca la delimitazione visiva posta dagli organizzatori. Nel caso tale delimitazione sia presentata con ostacoli verticali, si considera uscito dal campo il combattente che tocchi, in qualunque modo, anche con la propria arma, l'ostacolo verticale.
15. Uscire dal campo provoca un immediato STOP da parte del giudice.
Nello specifico:
 - a) Uscire dal campo di combattimento è considerato un colpo valido ricevuto e segue tutte le regole già indicate per il colpo contemporaneo.
 - b) Uscire dal campo di combattimento e ricevere contemporaneamente un colpo valido non assegna all'avversario un punteggio maggiore di uno.
 - c) Se un combattente porta un colpo valido nello stesso tempo in cui esce dal campo, sarà dichiarato colpo contemporaneo.
 - d) Se un combattente che ha ricevuto un colpo valido esegue un'azione di rimessa nello stesso tempo in cui esce dal campo, la sua azione sarà considerata valida e sarà assegnato un colpo contemporaneo.
 - e) Nel caso entrambi gli atleti escano dal campo a seguito degli sviluppi di un'azione di lotta, sarà assegnato un colpo contemporaneo.

- f) Spingere l'avversario fuori dal campo intenzionalmente è un'azione da intendersi al pari delle azioni di lotta descritte nel punto 9.10 . Fatto salvo che rimangono validi i punti 9.15.a/b/c/d/e, il Maresciallo dovrà sanzionare combattenti che facciano uso indiscriminato di questo metodo di combattimento per ottenere punti. Deve essere promosso l'uso dell'arma principale e della Buona Arte Schermistica.
16. È assolutamente vietato lanciare contro l'avversario armi od oggetti e privarlo intenzionalmente delle protezioni.
 17. È vietato proseguire qualunque tipo di azione dopo lo STOP da parte dell'arbitro.
 18. Sono vietati i colpi intenzionali ai genitali e all'inguine.
 19. I colpi alla nuca e alla spina dorsale dovranno essere “poggiati” e non “portati”, quindi con controllo per non ledere l'incolumità dell'avversario.
 20. Un atleta che compia azioni vietate può essere sanzionato dall'arbitro con punizioni che possono andare dal richiamo verbale alla squalifica dal combattimento (con vittoria a pieni punti dell'avversario e sconfitta a punti minimi per il trasgressore), fino all'espulsione dalla competizione per particolari scorrettezze.
 21. Un giudice può richiamare, ed eventualmente squalificare, un combattente eccessivamente maldestro e/o nervoso che, nonostante non compia azioni pericolose intenzionalmente, risulti un pericolo per sé stesso, per il suo avversario e per il pubblico.
 22. E' vietato parlare e, soprattutto, urlare, per tutta la durata del combattimento, pause comprese. E' consentito parlare sottovoce al proprio allenatore e ai propri secondi nei momenti di pausa tra un assalto e l'altro. Saranno sanzionati combattenti che, con l'utilizzo della propria voce, distraggano l'avversario. Saranno particolarmente sanzionati urli di ogni genere, soprattutto se portati durante un'azione per spaventare l'avversario o influenzare la giuria.
 23. Ogni combattimento ha una durata di tre minuti; il tempo può essere fermato solo su richiesta del Maresciallo. Quest'ultimo ha il dovere di risolvere rapidamente gli assalti, assegnare i punteggi e far ripartire il combattimento. In casi eccezionali il Maresciallo può chiedere di recuperare del tempo perduto, indicando chiaramente al cronometrista i secondi da aggiungere a quelli regolamentari. A tempo scaduto, o in procinto di scadere, il Maresciallo ha facoltà di chiamare l'“Ultimo Assalto”, che potrà protrarsi oltre il tempo regolamentare fino alla chiamata del successivo STOP.
 24. Il combattimento ha termine prima dei tre minuti se vengono segnati cinque colpi validi da parte di un combattente, o se vengono segnati cinque colpi contemporanei. Il Maresciallo può porre fine ad un combattimento per ragioni disciplinari o altre ragioni straordinarie.
 25. Il Maresciallo ha il compito di mantenere il combattimento elegante e presentabile ad ogni tipo di pubblico, dai bambini agli adulti. I combattenti hanno il dovere di mantenere il pieno controllo emotivo e marziale.
 26. Il Maresciallo di Campo può sanzionare, in caso lo ritenga necessario, a sua totale discrezione, gli atleti e tutti i partecipanti all'evento, dentro e fuori dal campo.
 27. Ogni incontro è presieduto da un Giudice o Maresciallo di Campo. Egli è addetto alla verifica della sicurezza ed al regolare svolgimento del combattimento; le sue decisioni sono inappellabili: può interrompere l'incontro, comminare le sanzioni, le squalifiche e le espulsioni dal combattimento. Ha il compito di dare inizio al combattimento e di interromperlo. E' supportato da un Giudice in Seconda, che si deve trovare dirimpetto alla sua posizione, per garantire una corretta visione del lato buio. Possono essere presenti anche ulteriori 2 o 4 Giudici di Linea che si occuperanno di mantenere l'attenzione viva esclusivamente sui combattenti assegnati, garantendo una visione del gioco più ampia.
 28. Solo il Giudice o Maresciallo di Campo può dichiarare lo STOP. Lo STOP dovrà essere dichiarato con voce ferma, chiara e tonante.
 29. Il Giudice in Seconda può dichiarare lo STOP solo se è perfettamente certo che il colpo ritenuto valido fosse impossibile da giudicare dal Giudice o Maresciallo di Campo (comunemente ciò accade per ragioni di angolazione e visuale).

30. Gli altri Giudici possono dichiarare lo STOP solo ed esclusivamente nel caso in cui fosse messa in pericolo la sicurezza dei presenti (ad esempio, rottura dell'equipaggiamento o rilevamento di comportamenti scorretti).
31. Durante la gara, se gli Assistenti Giudici ritenessero di aver rilevato un colpo valido, alzeranno una mano; sarà compito del Giudice o Maresciallo di Campo considerare o meno la segnalazione valida.
32. Dopo lo STOP il Maresciallo può richiedere, pubblicamente od in privato, un parere degli altri giudici. Nessuno, all'infuori del Giudice o Maresciallo di Campo, potrà dichiarare l'esito finale dell'assalto.
33. Gli atleti non potranno in nessun caso dichiarare colpi, ricevuti o portati, in nessun modo. Potranno esprimere una loro opinione solo ad una chiara richiesta del Giudice.
34. I Giudici hanno facoltà di muoversi intorno all'area di svolgimento dell'incontro così da potersi garantire la miglior visuale possibile per lo scontro, possibilmente agli angoli/lati opposti.
35. Sarà necessario eleggere un cronometrista, che avrà il compito di cronometrare l'incontro, arrestare il tempo durante le fasi di sospensione e segnalare il termine del combattimento. Costui non dovrebbe essere il Giudice o Maresciallo di Campo, salvo casi eccezionali.
36. E' altresì necessaria la presenza di uno o due segnapunti, atti alla trascrizione dei punti trasmessi dal Giudice o Maresciallo di Campo. Chiunque può eseguire questo compito.
37. Ogni contendente ha il dovere di comportarsi secondo la sportività e il rispetto del proprio avversario, facilitando il compito della Giuria.
38. Il Maresciallo di Campo può decidere che taluni comportamenti tecnici non siano in linea con l'immagine della Buona Arte Schermistica; in taluni casi può sanzionare combattenti che, ad esempio, insistano nel colpire il terreno con la spada, o portino colpi continuamente poco chiari, o senza una adeguata tecnica estico-schermistica.

Articolo 10 – Rituale di Gara

1. Prima di ogni incontro saranno annunciati i nomi dei contendenti (e quelli della coppia successiva, in caso di torneo); costoro dovranno presentarsi prontamente nell'area del combattimento a volto scoperto e raggiungere il giudice in centro.
2. I combattenti dovranno presentarsi entro 60/sessanta secondi dalla chiamata in campo. In caso di mancata presentazione il combattente sarà dichiarato sconfitto al minimo punteggio, e sarà assegnata la vittoria al combattente presente, al massimo punteggio. In caso di assenza di entrambi i combattenti, entrambi saranno dichiarati sconfitti al minimo punteggio.
3. L'equipaggiamento difensivo sarà ricontrollato superficialmente prima dell'inizio del combattimento; verrà, dunque, assegnato un angolo, dove i combattenti dovranno sostare nelle pause.
4. Nell'angolo sosterranno anche eventuali Allenatore e Secondi.
5. Ogni Combattente verrà identificato con un colore (della giacca o di un eventuale simbolo assegnato chiaramente). Il Maresciallo interpellerà eventualmente l'atleta nominando il suo colore.
6. Prima di iniziare l'incontro, l'arbitro farà posizionare gli atleti ai propri angoli, e chiederà il saluto ufficiale, che dovrà essere eseguito a viso scoperto e secondo i dettami del punto 10.7. Costoro dovranno salutare prima il Giudice e poi il proprio avversario. Il Giudice, dunque, controllerà che il personale arbitrale sia pronto, quindi chiederà ai combattenti: "Pronti?" e alla risposta affermativa dei due, dichiarerà l'inizio dello scontro con la parola: "Combattete", pronunciata in maniera forte e chiara. La stessa parola, allo stesso modo, sarà utilizzata per ricominciare ogni assalto dopo uno STOP.
7. Il saluto è presentato dall'atleta in forma libera, purché sia rispettoso dei giudici e dell'avversario.

8. Al termine di ogni assalto, segnalato con l'ordine STOP, i combattenti avranno il dovere di raggiungere gli angoli assegnati.
9. Al termine dell'incontro, acquisiti i risultati del combattimento, il Giudice proclamerà il vincitore, annunciando le statistiche fondamentali (punteggio, ammonizioni, colpi contemporanei...). Dopo di ciò, il Giudice chiamerà il saluto formale finale. I combattenti saluteranno a viso scoperto, e secondo i dettami del punto 10.7, prima il proprio avversario, poi il Giudice. Il Giudice dichiarerà, infine, la parola: "Ringraziamenti", ed i combattenti, a volto scoperto, raggiungeranno il centro per stringersi la mano e/o abbracciarsi, complimentandosi tra loro come veri Gentiluomini; successivamente stringeranno la mano al Giudice, ringraziandolo, ed egli si complimenterà con entrambi. In caso siano presenti gli allenatori ed i secondi questi, dopo i ringraziamenti degli atleti, stringeranno la mano all'atleta, all'allenatore e ai secondi avversari, complimentandosi, per poi stringerla anche al Giudice e ringraziarlo.
10. I partecipanti devono obbedire scrupolosamente a quanto previsto dal regolamento.
Casi comuni per i trasgressori:
 - a) l'arbitro rivolgerà un avvertimento a quel combattente che non si comporti in modo leale e corretto e, in caso di recidività, potrà procedere a dichiararlo sconfitto con la diretta esclusione dalla competizione;
 - b) chiunque, a giudizio dell'arbitro, combatta e attacchi l'avversario con la chiara intenzione di arrecargli del danno fisico, verrà dichiarato sconfitto ed escluso dalla competizione;
 - c) chiunque dimostri un atteggiamento violento e insofferente, con atti o con parole dirette verso l'avversario o la giuria, o scagli via le armi con rabbia, verrà dichiarato sconfitto ed escluso dalla competizione;
 - d) chiunque abbandoni il campo con rabbia dopo una sconfitta, senza porgere il saluto al vincitore, verrà dichiarato sconfitto, anche se ha appena vinto l'incontro, ed escluso dalla competizione;
 - e) chiunque non mantenga un comportamento dignitoso (per es. facendo gestacci, provocando l'avversario con comportamenti inadeguati, trascinando a terra le sue armi o dimostrando poco rispetto verso l'Arte della Scherma Storica) verrà dichiarato sconfitto ed escluso dalla competizione;
 - f) chiunque imprechi ad alta voce, o chi bestemmi contro qualunque forma di divinità, o più in generale tenga un comportamento non consono per atteggiamento o linguaggio indecoroso, verrà considerato sconfitto ed escluso dalla competizione.

Regolamento approvato dal Presidente e dal Consiglio Federale, sottoscritto da tutti i Membri Fondatori VADI.