FEDERAZIONE ITALIANA SCHERMA

REGOLAMENTO TECNICO FIE

Agg. Febbraio 2026

REGOLE GENERALI E COMUNI ALLE TRE ARMI

CAPITOLO 1
APPLICAZIONE DELLE REGOLE

OBBLIGO DELL'USO DELLE REGOLE

t.1

Le disposizioni del presente Regolamento sono obbligatorie senza modifiche 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.
- Le gare Satellite

CAPITOLO 2
TERMINOLOGIA

COMPETIZIONI

Assalto e match

t.2

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

Incontro

t.3

L'insieme dei match tra schermitori di **due squadre** diverse si chiama **"incontro"**.

Competizione

t.4

Una **competizione** è **l'insieme** dei match (prove individuali) o degli incontri (prove a squadre) necessari per designare il vincitore della gara.

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.

Torneo

t.5

Torneo è il nome dato a un certo numero di competizioni, individuali ed a squadre, tenute nello stesso luogo, nello stesso periodo e sotto lo stesso patrocinio.

Campionato

t.6

Un **Campionato** è il nome dato ad una competizione **destinato a determinare 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 FRASE SCHERMISTICA

t.7

Si sottolinea che questa sezione non sostituisce in alcun modo un trattato sulla scherma ed è inclusa solo al fine di aiutare il lettore a capire le regole.

t.8

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

Azioni Offensive e Difensive

t.9

1. 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.83, t.84, t.85 and t.101ss.).
    - **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.
2. Le azioni **difensive** sono le parate.
    - La **parata** è l'azione difensiva eseguita con l'arma per impedire ad un'azione offensiva di toccare.

SPIEGAZIONI:

Azioni offensive:

L'attacco

t.10

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 c**omposta** quando viene eseguita in più movimenti.

La risposta

t.11

La risposta è **immediata o a tempo perso**: dipende da come l'azione è fatta e dalla rapidità di esecuzione.

Le risposte sono:

1. **Semplici, dirette:**
    - Risposta **diretta**: risposta che tocca l'avversario senza aver lasciato la linea dove la parata è stata fatta.
    - Risposta **sul ferro (filo)**: risposta che tocca l'avversario scivolando sul ferro dopo la parata
2. **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).
3. **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-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

Contrattacco

t.12

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

1. **Arresto**: contrattacco eseguito sull'attacco dell'avversario.
2. **Contrazione**: contrattacco eseguito chiudendo la linea ove deve finire l'attacco (Cfr. t t.83, t.84, t.85, t.101ss and t.102ss.).
3. **Uscita in tempo, "in tempo"** (Cfr. Art. t.88 e t.105).

Altre azioni offensive

t.13

1. La **rimessa**:
2. **L'azione offensiva semplice ed immediata** che segue l'attacco originale, **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 (risposta composta).
3. **Il raddoppio:**

   Nuova azione, semplice o composta, su un avversario che ha parato senza risposta o che ha evitato semplicemente la prima azione sciogliendo misura o con una schivata.
4. **Ripresa d'attacco:**

   Nuovo attacco eseguito immediatamente **dopo il ritorno in guardia**.
5. **Controtempo:**

   Tutte le azioni eseguite dall'attaccante **su un arresto** del suo avversario.

Azioni difensive

t.14

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.

Posizione di "punta in linea" (o "ferro in linea" o "arma in linea")

t.15

La **punta in linea** è una specifica posizione 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.84.1/2/3, t.89.4.e, t.89.5.a, t.102, t.103.3.e, t.106.4.a/b).

CAPITOLO 3
IL TERRENO

t.16

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.

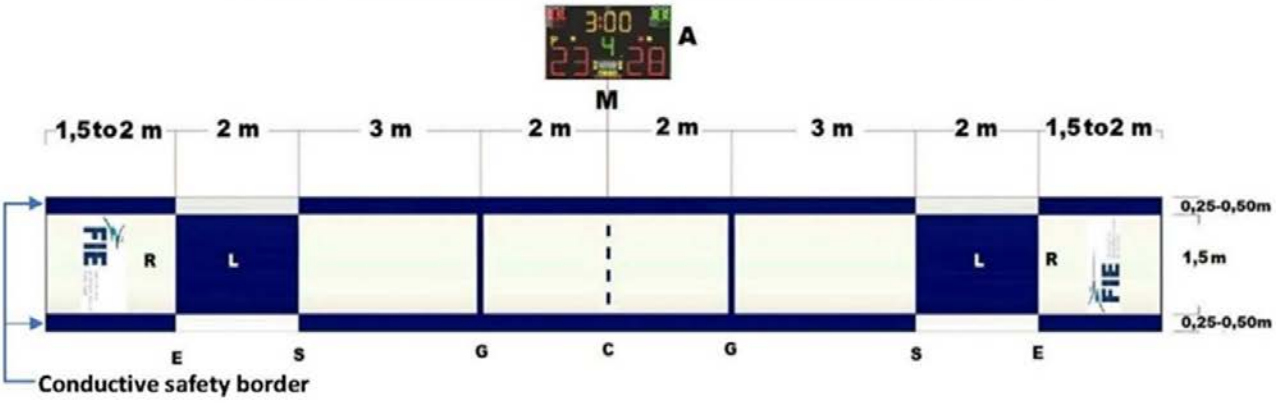
t.17

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

t.18

1. La **larghezza** della pedana è di metri 1,50.

Figure 1 - Piste for semi-finals and finals (maximum height 50 cm)

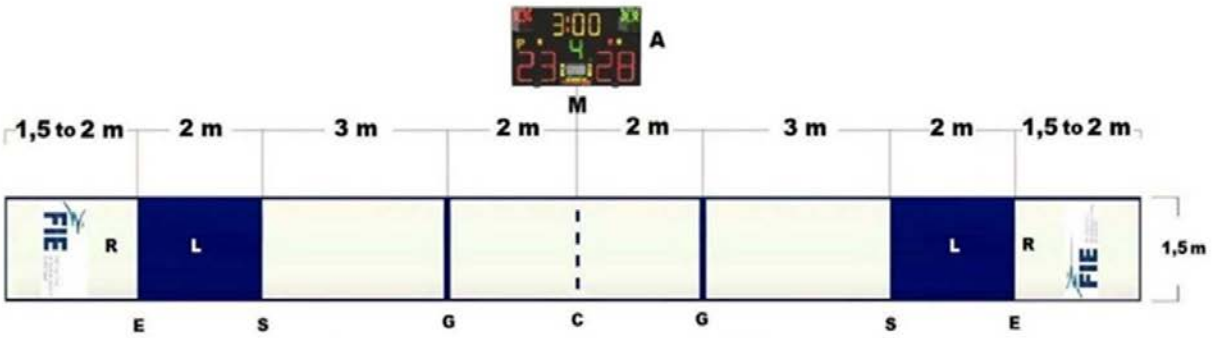


A- Table for electrical apparatus
C- Centre line
G- On-guard lines
R- Run back (extension of piste)
M- 1 to 5 m of the piste L- Last 2 m of piste
E- End of piste (rear limit)
S- Start of 2 m signal area

For foil and epee the conductive surface must cover whole of the length and breadth of piste, Including its extension (run back) (Cf. Article t.18, m.57)

2 Signalling apparatus
3 Hits extension lamps

Figure 2 - Standard piste for all three weapons



A- Table for electrical apparatus
C- Centre line
G- On-guard lines
R- Run back (extension of piste)
M- 1 to 5 m of the piste L- Last 2 m of piste
E- End of piste (rear limit)
S- Start of 2 m signal area

2. La **lunghezza** della pedana è di 14 metri, con una tolleranza totale su tutta la lunghezza di 4 cm, 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.
3. Il bordo di “sicurezza” della pedana, indicato in Fig. 1, è il diagramma per la pedana della finale e delle semi-finali. In questo caso il “bordo” non è considerato parte della pedana.

4. **La distanza** tra il tavolo ed il supporto del dispositivo di registrazione dei colpi ed il bordo della pedana deve essere compresa tra 1 metro e 5 metri. Qualsiasi dispositivo di registrazione non deve essere collocato a meno di 5 metri dal bordo della zona di arretramento.

t.19

Sulla pedana sono tracciate, ben visibili, **cinque linee** alla lunghezza della stessa, come segue:

1. **Una linea mediana** che deve essere tracciata con una linea tratteggiata su tutta la larghezza della pedana;
2. **Due linee di messa in guardia** a due metri e da ciascun lato della linea mediana (che devono essere tracciate attraverso tutta la pedana);
3. **Due linee di fine-pedana**, che devono essere tracciate attraverso tutta la pedana, ad una distanza dalla linea mediana di sette metri.
4. 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.

CAPITOLO 4.
MATERIALE DEI TIRATORI
(Armi – Equipaggiamento – Abbigliamento)

Responsabilità degli schermidori

t.20

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 divisa da scherma completa** e il materiale regolamentare FIE. **Questo include i pantaloni e le calze lunghe secondo l'articolo m.25 del regolamento materiali.**

   Ogni persona che da lezione deve obbligatoriamente indossare almeno il piastrone da Maestro, un guanto di scherma, **pantaloni lunghi** e una maschera regolamentare. Ogni atleta che riceve la lezione deve obbligatoriamente indossare una maschera, un guanto **un paraseno rigido, un top che copra il torso e le spalle e pantaloncini corti che arrivino ad almeno 10 cm dalle ginocchia o più lunghi**.

   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) sono destinate ad aumentare la sicurezza degli schermitori, 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

Modo di tenere l'arma

t.21

1. Alle tre armi, **l'azione difensiva** si esercita esclusivamente con l'arma.
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 **attacc**o, 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.

Messa in guardia e posizionamento dei tiratori

t.22

1. Il tiratore **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. La squadra con il maggior numero di tiratori destri sarà piazzata a destra dell'arbitro.
   Se le due squadre hanno lo stesso numero di tiratori destri e mancini, la squadra chiamata per prima si posizionerà a destra dell'arbitro.
3. L'arbitro fa **piazzare** ciascuno dei due avversari in modo che il piede anteriore sia immediatamente dietro la linea di "messa in guardia".
4. La messa in guardia all'inizio dell'assalto e le rimesse in guardia, si fanno sempre **nel mezzo della larghezza** della pedana.
5. 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**.
6. Dopo **ogni stoccata** giudicata **valida**, i tiratori sono rimessi in guardia **al centro** della pedana.
7. Se nessuna stoccata è stata aggiudicata, essi sono rimessi in guardia nel posto che occupavano all'interruzione del combattimento.
8. La messa in guardia dopo **ogni intervallo** dell'assalto, o dell'eventuale **minuto supplementare**, deve essere effettuata al centro della pedana.
9. 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.

10. 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 **tecnica**. (Vedi t.35.1, t. **t.148**).
11. Gli schermitori si mettono in guardia al comando **"In guardia"** dato dall'arbitro. Dopo di che l'arbitro domanda: **"Pronti?"** Dopo una risposta affermativa o in assenza di una risposta negativa, l'arbitro dà il segnale di combattimento: **"A voi!"**
12. I tiratori devono mettersi **in guardia in maniera corretta** e conservare **l'immobilità** completa fino al comando di "A voi!"
13. Al fioretto ed alla sciabola la posizione di guardia non può essere assunta ponendosi nella posizione "ferro in linea".

Inizio, arresto e ripresa del combattimento.

t.23

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!", salvo in caso di fatti che modificano le condizioni regolari e normali del combattimento (Vedi anche **t.44.1/2**).
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.44.1/2**).
4. Se uno dei tiratori **si ferma prima** del comando dell'"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** (vedi t.33, t.58).
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.158-162, t.165, t.170.

Combattimento ravvicinato

t.24

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.

Il corpo a corpo

t.25

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.32 e t.26**).
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.158-162, t.165 e t.170** e l'eventuale stoccata portata dal tiratore colpevole sarà annullata.
3. 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, né commette alcuna irregolarità (vedi art. **t.32**)

t.26

1. 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.121.2, t.170**)
2. 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.35.3**.

Schivate – Spostamenti e superamenti

t.27

1. Gli **spostamenti** e le **schivate** sono permessi, anche quelli in cui la mano non armata e/o il ginocchio della gamba posteriore vengono a contatto con la pedana.
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.158-162, t.165 e t.170** e l'eventuale stoccata portata dallo schermitore colpevole sarà annullata.

t.28

1. 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.
2. 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.
3. Quando, ne 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.147**).

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

t.29

1. L'utilizzo della **mano** e del **braccio non armato** è proibito sia per esercitare un'azione offensiva che difensiva (vedi art. **t.158-162, t.165 e t.170**). 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. Se uno schermidore **sostituisce** un bersaglio valido con uno non-valido **coprendolo o con un qualsiasi movimento anormale**, l'arbitro dovrà penalizzarlo applicando le specifiche sanzioni degli art. t.158-162, t.165, t.170. La stoccata eventualmente portata dal tiratore falloso sarà annullata.
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.158-162, t.165, t.170). La stoccata eventualmente portata dal tiratore falloso sarà annullata.

t.30

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.79, **t.97**, t.158-162, t.165, t.170).
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.31

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.22.3/4**).

t.32

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

Arresto del combattimento

t.33

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, e solamente nella spada, la stoccata portata dallo schermitore che è rimasto in pedana con almeno un piede, anche in caso di un colpo doppio.
   Per il fioretto e la sciabola è necessario applicare la convenzione.

Limiti posteriori

t.34

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

Limiti laterali

t.35

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.36).
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.158-162, t.165 e t.170**. Qualsiasi stoccata effettuata dal tiratore colpevole è annullata.

Uscita accidentale

t.36

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.37

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 schermitori in pedana e dall'arbitro.
3. Gli stessi match o frazione non possono essere riavviati dopo che il match o frazione sono finiti in conformità all'articolo t.122, anche se è stato commesso un errore formale.

t.38

Al girone, un match finisce quando:

1. Uno dei due schermidori **raggiunge le 5 stoccate**:

   a) In questo caso il punteggio riportato sul "tabellino" è il risultato finale del match (V5-n, dove n=al numero di stoccate dello schermidore che ha perso).

   b) Alla **Spada**, se i due schermidori si trovano sul punteggio di 4-4, essi dovranno tirare per la stoccata decisiva, entro il limite di tempo. Qualsiasi colpo doppio non verrà conteggiato (e gli schermidori rimarranno nello stesso punto della pedana).
2. **I tre minuti del tempo effettivo sono trascorsi:**

   a) Se **quando il tempo sarà scaduto** c'è una differenza di almeno una stoccata tra i punteggi dei due schermidori, chi avrà il numero di stoccate più alto è dichiarato vincitore. Il punteggio riportato sul "tabellino" sarà il punteggio a fine match (VN-n, dove n= il numero di stoccate del vincitore e n= il numero di stoccate del perdente).

b) Se **alla fine del tempo regolamentare i punteggi sono uguali**, gli schermidori tireranno per la stoccata decisiva, con un massimo di tempo di un minuto. Prima che l'assalto riprenda, l'arbitro sorteggerà chi sarà il vincitore se le stoccate rimarranno uguali alla fine del minuto extra.

c) In questo caso il punteggio riportato sul "tabellino" è sempre **l'attuale punteggio a fine match**:

- VN-n se durante il minuto extra è stata messa la stoccata decisiva;
- V4-4 or V3-3 or V2-2 or V1-1 or V0-0 se il vincitore è stato designato dal sorteggio.

t.39

1. I match di Eliminazione Diretta terminano a 15 stoccate o termino quanto i tre periodi di tre minuti con un minuto di pausa tra gli stessi periodi, sono trascorsi. Ad eccezione, nella sciabola, il primo periodo termina o alla fine dei primi tre minuti o quando uno dei due schermidori raggiunge le 8 stoccata.
2. **Durante il minuto di pausa** una persona nominata(dichiarata) prima del match, può accedere a fondo pedana per parlare con l'atleta.
3. Un **timer, incorporato nell'apparecchio elettrico**, blocca quest'ultimo alla fine di ogni periodo.

t.40

1. Il match finisce quando:
   - Uno dei due schermidori raggiunge il punteggio di 15 stoccate;
   - Sono trascorsi i 9 minuti effettivi.
2. Lo schermidore con il numero di stoccate più alto è dichiarato vincitore.
3. Se alla fine del tempo regolamentare i punteggi sono uguali, gli schermidori tireranno per la stoccata decisiva, con un massimo di tempo di un minuto. Prima che l'assalto riprenda, l'arbitro sorteggerà chi sarà il vincitore se le stoccate rimarranno uguali alla fine del minuto extra.
4. In questo caso il punteggio riportato sul "tabellino" è l'attuale punteggio a fine match.

Gare a squadre

t.41

1. Ogni "giro" (match) dell'incontro a staffetta consiste di 5 stoccate (5, 10, 15); eccezionalmente una frazione può terminare con un punteggio superiore a 5, 10, 15. Se un tiratore segna un'ultima stoccata valida per la sua frazione e, allo stesso tempo, una stoccata di penalizzazione supplementare gli viene accordata, in questo caso, le due stoccate saranno contabilizzate; il tempo massimo per ogni incontro è di 3 minuti.
2. I primi due schermidori tireranno fino a quando uno di loro arriverà a 5 stoccate, entro il limite di tre minuti.

   I successivi due schermidori tireranno fino a quando uno di loro raggiungerà le 10 stoccate, entro il limite di 3 minuti, e così a prossima staccata di due avversari fino a quando uno dei loro punteggi ha raggiunto le dieci stoccate, entro il limite di tempo di 3 minuti, e così via i successivi incontri, di 5 stoccate.
3. Se entro la scadenza di 3 minuti di tempo, il punteggio previsto per l'incontro non è stato raggiunto, i prossimi due schermitori riprendono il punteggio da dove era stato interrotto e si avvicinano al massimo punteggio previsto per il loro incontro, entro il limite di tempo di 3 minuti.

4. La squadra vincente è quella che per prima raggiunge il punteggio massimo di 45 stoccate, o quella che ha segnato il maggior numero di stoccate al termine del tempo regolamentare.
5. Se alla fine del tempo regolamentare per l'ultimo incontro i punteggi sono uguali, l'assalto continua per tirare il colpo decisivo, con un limite di tempo massimo di un minuto, tirato dagli schermitori in pedana per l'ultimo match dell'incontro. Prima che l'assalto ricominci, l'Arbitro sorteggerà chi sarà il vincitore se i punteggi dovessero essere ancora uguali al termine del minuto extra.

Veterani

t.42

Gli incontri di eliminazione diretta sono a 10 stoccate o quando terminano due periodi da tre minuti con un minuto di pausa tra i due periodi. Ad eccezione nella sciabola, il primo periodo finisce alla scadenza dei tre minuti o quando uno degli schermitori ha raggiunto le cinque stoccate.

Cronometraggio

t.43

1. Lo schermitore può richiedere il tempo ogni volta che il combattimento è interrotto **se il tempo non è indicato sull'apparecchio.**
2. Quando un tiratore cerca abusivamente di provocare o di prolungare interruzioni di combattimento, l'arbitro gli infliggerà le sanzioni previste dagli articoli t.158-162, t.165 e t.170 per le infrazioni del primo gruppo.

t.44

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 1centesimo di secondo.
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.

Lesioni o altri motivi medici - Ritiro di un tiratore

t.45

1. Per qualsiasi infortunio o altra ragione medica che si verifichi nel corso di un incontro e che sia debitamente attestato dal delegato della Commissione Medica FIE o, in sua assenza, dal medico e/o dal medico di turno, l'Arbitro consentirà una pausa nel combattimento della durata non superiore a 5 minuti.

Solo il medico e/o il medico di turno possono determinare la durata del trattamento necessaria quando viene concesso un time-out medico. Questa pausa dovrebbe essere programmata dal momento in cui il delegato della commissione medica FIE o, in sua assenza, il medico ha dato il suo parere. Questa pausa dovrebbe essere strettamente riservata al trattamento necessario. Se il delegato della Commissione Medica FIE o, in sua assenza, il medico di turno ritiene, prima o alla fine della pausa di 5 minuti, che lo schermidore non sia in grado di continuare il combattimento, deciderà che lo schermidore debba ritirarsi nelle gare individuali e/o essere sostituito, se possibile, nelle gare a squadre (cfr. o.99.6.a/b).

Se l'atleta si ritira e viene determinato un ritiro medico, il delegato medico FIE o, in sua assenza, il medico o il fornitore di servizi medici di turno deve compilare completamente il modulo di ritiro medico FIE e presentarlo alla tecnica del direttore per la sua inclusione nel rapporto finale del supervisore della FIE.

Tutte le pause per motivi medici devono essere annotate sul tabellino dei punteggi per l'incontro, il girone o il match.

2. Nel seguito della stessa giornata non potrà essere concessa una nuova sosta a meno che il trauma o altra ragione medica 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.158-162, t.165 e t.170** per le infrazioni del secondo gruppo.
4. Negli **incontri a squadre**, lo schermitore, giudicato dal delegato della FIE della Commissione Medica o, in sua assenza, dal medico di turno può, comunque, incapace a riprendere il combattimento, potrà tuttavia, dopo la decisione dello stesso medico, disputare nella stessa giornata gli 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.71.1).

CAPITOLO 6
ARBITRAGGIO E GIUDIZIO DELLE STOCCATE

t.46

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 a 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.47

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.
2. Compiti degli arbitri:
    a) L'Arbitro fa l'**appello** dei tiratori (Cf. **t.114, t.118, t.119**);
    b) L'Arbitro ha la **direzione** dell'incontro.

c) L'Arbitro prima di ogni assalto, l'arbitro deve **controllare** le armi, l'abbigliamento ed il materiale dei tiratori, secondo le disposizioni qui presenti;

d) L'Arbitro **sorveglia** il regolare funzionamento dell'apparecchio. Di sua iniziativa o su richiesta del capitano di squadra o di un tiratore, l'arbitro procede agli esami di verifica e di localizzazione del difetto eventualmente verificatosi. L'Arbitro impedisce che i tiratori contrastino le ricerche modificando o sostituendo intempestivamente il proprio materiale;

e) L'Arbitro **dirige** gli assessori, i cronometristi, i cartellonisti, eccetera.

f) L'arbitro deve posizionarsi e spostarsi in modo da poter **seguire l'assalto**, potendo constatare in qualsiasi momento l'accensione delle luci;

g) L'Arbitro **sanziona** le trasgressioni al regolamento (Cf. **t.164**).

h) L'Arbitro **assegna** le stoccate (Cf. **t.54** e segg.).

i) L'Arbitro **mantiene** l'ordine (Cf. **t.137**).

j) Ogni volta che lo ritiene opportuno, l'arbitro deve **consultare** i tecnici in materia di segnalazione elettrica (Cf. **o.29**).

k) L'Arbitro dove anche supervisionare lo **stato della pedana metallica** e non deve permettere l'inizio dell'incontro o continuare se la pedana metallica presenta dei fori o degli strappi che potrebbero influire sulla corretta registrazione delle stoccate.

GLI ASSESSORI

t.48

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.170**).
2. L'intervento degli assessori è **obbligatorio** in **tutte le finali** (da 4 schermidori) individuali e per **la finale** 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.
5. **Gli assessori devono essere di nazionalità diversa rispetto ai tiratori, all'arbitro principale e all'arbitro al video arbitraggio**

t.49

Ogni volta che si utilizza il video-arbitraggio, i consulenti designati saranno incaricati di seguire dal vivo l'assalto, ed eventualmente, in seguito, sul monitor del video-arbitraggio, e di interagire con l'arbitro così come è indicato nell'articolo **t.60-62, o.105**.

Il consulente video deve:

~~1. Essere un arbitro con licenza FIE valida per la stagione in corso;~~

~~2. Essere stato formato per l'assistenza video;~~

1. Essere di una nazionalità differente di quella dei tiratori sulla pedana;
2. Essere di una nazionalità differente dall'arbitro.

3. **Essere di una nazionalità differente dagli assessori**

DESIGNAZIONE DEGLI ARBITRI DEI CONSULENTI VIDEO

Prove Individuali

t.50

1. Durante il o 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 **se possibile.**
3. Nel tabellone di 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, gli arbitri saranno assegnati mediante sorteggio tra una lista di almeno **3** o **4** arbitri, in ogni quarto del tabellone. Essi dovranno essere di una nazionalità differente di quella di tutti i tiratori del quarto del tabellone **se possibile**. Successivamente, **gli arbitri al video** saranno assegnati tramite un sorteggio tra una lista di almeno **3** o **4** arbitri.

   Così come i due gruppi di arbitri e arbitri al video possono essere assegnati per sorteggio ad arbitrare gli incontri nell'ordine del tabellone

   ~~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.50.2 e t.50.3**, la designazione **dell'arbitro al video** dovrà essere effettuata con sorteggi eseguita dal software informatico. Il cognome e la nazionalità **dell'arbitro al video** dovranno essere scritti sul tabellino del girone o dell'assalto a fianco di quello dell'arbitro.

Prove a Squadre

t.51

Le stesse regole dell'articolo **t.50 sub 3/4/5/6 e 7** sono applicate nelle prove a squadre, ~~con due arbitri designati per ogni incontro.~~

Prove di Coppa del Mondo Cadetti e Giovani, Gare satellite

t.52

Le regole degli articoli t.50 e t.51 **devono essere applicate se il numero di arbitri lo permette.**

METODO PER GIUDICARE LE STOCCATE

Materialità della Stoccata

t.53

Le competizioni sono giudicate con un apparato elettrico per la registrazione delle stoccate

t.54

1. La **materialità della stoccata** è constatata dopo le indicazioni dell'apparecchio, eventualmente con la consultazione degli assessori (Cf. **t.48**).
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.79**, e per le stoccate di penalizzazione).
3. Invece l'arbitro dovrà **annullare** la stoccata segnalata dall'apparecchio nei casi specifici stabiliti per ciascuna arma (vedi art. **t.80** e segg., **t.94** e segg., **t.99**).

t.55

1. L'arbitro **non terrà conto** delle segnalazioni che risultino da stoccate:
   - lanciate **prima dell'"A voi" o dopo l'"Alt"**. (art. t.23.1/3).
   - che abbiano urtato oggetti al di **fuori dell'avversario** o del suo materiale.
2. Il tiratore che **volontariamente** provocherà una segnalazione poggiando la punta al suolo o su di una superficie qualsiasi al di **fuori dell'avversario**, riceverà le sanzioni previste dagli art. **t.158-162, t.165 e t.170** per le infrazioni del secondo gruppo.

t.56

L'arbitro, inoltre, deve applicare le seguenti regole:

1. Solo **l'ultima stoccata** precedente alla constatazione di un difetto può essere annullata;
2. 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.

3. 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.47.2.d**);
4. Se c'è stata una **ripresa effettiva di combattimento** un tiratore non può più reclamare l'annullamento di una stoccata subita prima;
5. La **localizzazione di un guasto** constatata nell'attrezzatura (compresa quella dei tiratori stessi) non dà diritto ad un annullamento della stoccata;
6. 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;
7. 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;
8. 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.
9. 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.
10. Una stoccata portata durante o dopo una caduta deve essere annullata.
11. Il tiratore che, intenzionalmente lascia cadere la propria arma durante l'incontro, sarà penalizzato come previsto dagli articoli t. 166 t. e 170 **per infrazioni del secondo gruppo**. In ogni caso, il colpo messo a segno dall'avversario è valido a condizione che l'azione sia iniziata prima del comando "Alt" dell'arbitro.

t.57

In tutti i casi in cui la verifica sia resa impossibile a causa di casi fortuiti, la stoccata sarà considerata **dubbia** e pertanto annullata.

t.58

In applicazione delle regole generali (vedi **t.23.5**) 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.

Validità o priorità della stoccata

t.59

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 assegnata nessuna stoccata (vedi art. t.82 e seg., **t.92, t.100**).

Ricorso al video arbitraggio

t.60

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

t.61

1. **Nell'individuale** i tiratori dispongono:
   - Durante **i gironi**, di una sola possibilità di ricorso per ogni match;
   - Durante gli assalti di **eliminazione diretta**, di due possibilità di ricorso al video-arbitraggio. Se l'arbitro dà ragione al tiratore che ha richiesto il video-arbitraggio, il tiratore recupera la sua possibilità di ricorso.
2. **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.
3. Quando c'è un ricorso al video-arbitraggio, l'arbitro si metterà dietro **l'arbitro al video** e insieme rivedranno il video e dopo aver analizzato l'azione, l'arbitro renderà sua decisione finale.
4. Alle finali dei Giochi Olimpici e alle finali dei Mondiali Senior, Junior e Cadetti Campionati, i replay di un'azione in esame devono essere mostrati su uno schermo in modo tale da esserlo visibile agli spettatori.

t.62

1. Il numero di ripetizioni dell'azione è limitato a 4. **L'arbitro al video** ha la scelta tra il tempo reale e/o quello rallentato alla velocità necessaria.
2. In tutte le armi e in qualsiasi momento, l'arbitro può consultare il suo monitor prima di prendere la decisione.
3. 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.62.2.
4. In qualsiasi momento, **l'arbitro al video** ha la possibilità di domandare all'arbitro di ricorrere al video-arbitraggio
5. Dopo l'analisi dell'azione effettuata dall'arbitro con **l'arbitro al video** dovuta ai seguenti casi:
   - Per iniziativa dell'arbitro.
   - Su richiesta dell'atleta.
   - In caso di parità prima della stoccata decisiva;
   - Su richiesta **dell'arbitro al video;**

   La decisione presa dall'arbitro è definitiva. Non può essere richiesta nessuna altra verifica della stessa azione.
6. Ogni volta che l'arbitro consulta il video, di propria iniziativa, a seguito di un ricorso o su suggerimento **dell'arbitro al video**, le opinioni dell'arbitro e **dell'arbitro al video** devono essere registrate sul foglio di gara.

t.63 L'arbitro utilizzerà la seguente gestualità:

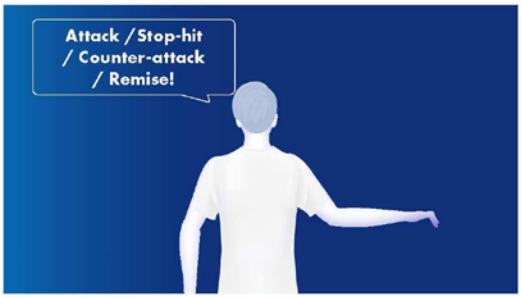
For the fencers to adopt the on guard position

To find out if the fencers are ready

To start and restart the fencing

To stop the fencing before a hit is scored, because of the fencer on the Referee's right. Without removing the hand if there is a valid or non-valid hit.

Point in line position from the right towards the fencer on the left



Attack or stop hit (counter-attack) from the fencer on the Referee's right

A hit is given against the fencer on the Referee's left

One hit scored by the fencer on the Referee's right

An off-target hit on the fencer on the Referee's left

A parry or counter-time carried out by the fencer on the Referee's right

Both fencers are hit

Each fencer scores a hit

Simultaneous attacks or remises

No hit or abstention

Offensive action from the fencer on the Referee's right; too short and does not hit

Incorrect attack or riposte from the fencer on the Referee's right: bend the sword arm or withdraw the point

Crossing the rear limit of the piste with both feet from the fencer on the referee's left.

Changing the decision of referee after video analysis upon request of fencer on the referee's left.

By mimicry, the Referee demonstrates the offence of the fencer on the right and shows the card corresponding to the offence concerned

Winner: At the end of the bout or match, the referee must announce the winner and the score. The fencers will be in the middle of the piste.

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**!", "**Contro risposta**!". 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 t.64

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.47.2.c**):

1. In tutte le armi, che sul materiale dei tiratori siano evidenti le **etichette regolamentari della FIE** (abbigliamento, maschere)
2. Al fioretto, che il **giubbetto metallico** sia conforme all'articolo **m.28** nelle differenti posizioni, in piedi, in guardia ed affondo.
3. Alla spada, che ciascuno indossi una **divisa regolamentare** e che i tessuti che costituiscono l'abbigliamento non presentino superfici troppo lisce **(cf. m.25.4.b)**.
4. Alla sciabola, che il **giubbetto metallico** sia conforme all'articolo m.34 nelle differenti posizioni, in piedi, in guardia ed in affondo.
5. Alle tre armi, che ciascun tiratore indossi, sotto la divisa, un **corazzino protettore** regolamentare che resista a 800 Newton.

6. 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 **(cf.t.73.1.g & 2)**.

t.65

1. Nei gironi tale verifica dovrà essere fatta al momento dell'appello dei tiratori.
2. Per gli assalti di eliminazione diretta e di finale tali verifiche devono essere effettuate nella area di chiamata.

t.66

1. 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. Controllerà che i tiratori indossino il corazzino regolamentare sotto la divisa.
2. 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.

t.67

Oltre alle misure di controllo qui sopra menzionate, 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.47**).

t.68

1. 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 saranno ripetuti 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.
2. fa uso di un peso per il controllo delle armi, cf. **m.11.3, m.19.3, m.42.2.d**
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 di 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. Cf. m.19.4.a, b, m.42. e.

t.69

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.70

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**, l'arbitro sequestra ed affida il materiale 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 di riutilizzare il materiale sarà nuovamente controllato.

t.71

Se un tiratore si presenta in pedana:

- con **una sola arma** regolamentare (**t.114, t.115**),
- 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 il **corazzino** di protezione (Cf. t.64.5),
- con un **giubbetto metallico** che non ricopre completamente il bersaglio valido,
- con una maschera il cui secondo dispositivo di sicurezza non è fissato in modo sicuro al corpo della maschera stessa,

  con una divisa non regolamentare **(marchi di controllo, taglia, logo della nazione, nome sul giubbetto, etc.)**

L'arbitro gli infliggerà le sanzioni previste dagli articoli t.158-162, t.165, t.170 per le infrazioni del primo gruppo **e il tiratore avrà a disposizione un tempo non superiore a 5 minuti per essere in regola con il suo materiale**.

t.72

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

- giubbetto che presenta strappi o zone in cui le stoccate non sono segnalate,
- passante o arma che non più funzionante,
- punta che non regge più il peso,
- prova dello spessimetro 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 **curva 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.158-162, t.165 e t.170**.

Allo stesso modo, anche durante lo svolgimento di un combattimento, qualsiasi tiratore la cui maschera, nel momento in cui si presenta in guardia e pronto a tirare, non è tenuta saldamente in testa dal 2° dispositivo di sicurezza **(cf. m.25.7.f)**, commette un'infrazione del primo gruppo e sarà sanzionato ai sensi degli articoli t.158-t.162, t.165, t.170.

t.73

1. Se, al momento della presentazione in pedana o nel corso dell'assalto si constata che il materiale usato dal tiratore:
   a) 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.158-162, t.1656, t.170**;
   b) 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.158-162, t.1656, t.170**.
   c) è stato vidimato al controllo preventivo, ma presenta irregolarità che si sospetta provenire da **modifiche volontarie**.
   d) riporta **marchi** del controllo preventivo **imitate o contraffatte**.
   e) è stato modificato volontariamente (cioè diverso da quello accidentale o durante l'assalto) in maniera tale che non avrà passato il controllo preventivo;
   f) si è operato in maniera di **provocare irregolarmente la registrazione** di stoccate o il non funzionamento dell'apparecchio.
   g) 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 **c) e) f) e g)**, l'arbitro deve immediatamente **requisire** il materiale (arma, passante, eventualmente il giubbetto metallico, maschera, ecc.) e farlo esaminare dal tecnico di servizio.

2. 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.137.2/4**:
   - nei casi **c) e) f) e g)**, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste **per i falli del 4° gruppo** (vedi articoli **t.158-162, t.165, t.170**).
3. **In attesa del giudizio dell'arbitro**, l'assalto è sospeso, ma gli altri assalti del girone possono continuare.

t. 74

Per tutte le gare ufficiali FIE, ogni tiratore deve presentarsi in pedana con una divisa conforme alle regole nel modo seguente:

1. Nome e nazionalità, secondo i regolamenti, sul retro del giacchetto
2. Divisa nazionale e logo (**m.25.3**).

   In caso di violazione dei punti sopraelencati, l'arbitro elimina il tiratore dalla gara in corso.

t.75

1. In caso di non conformità del giubbetto elettrico, il tiratore dovrà indossare un giubbetto di riserva regolamentare. Se tale giubbetto 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, per la gara in corso.
2. Se un capo di abbigliamento del tiratore recante il nome e la nazionalità o il logo nazionale diventa pericoloso (ad esempio pendente, scucito), lo schermitore dovrà indossare indumenti di riserva, che siano conformi alle regole. Se tale abbigliamento non riporta il nome e la nazionalità o il logo nazionale, il tiratore avrà a disposizione il tempo sino alla fase successiva della gara per farli stampare, come dettagliato nell'articolo precedente. Se questo non è fatto e salvo casi di forza maggiore, l'arbitro eliminerà lo schermitore.

FIORETTO
CONVENZIONI DEL COMBATTIMENTO

MODO DI PORTARE LE STOCCATE

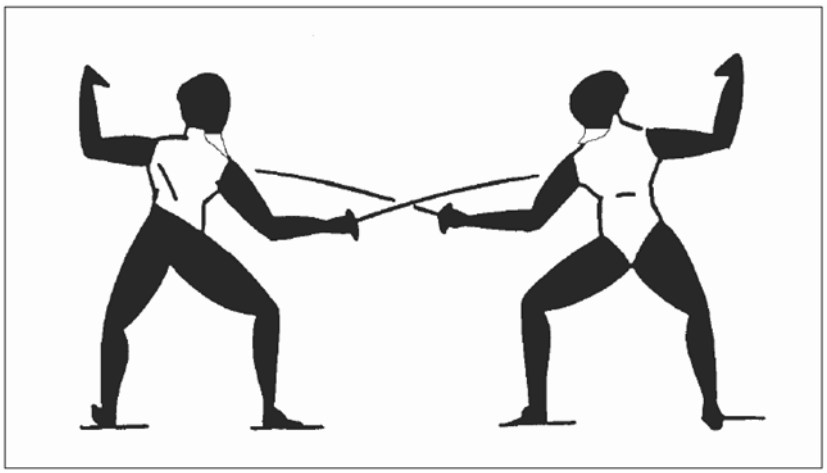
t.76

1. Il fioretto è un'arma esclusivamente **di punta**.
   L'azione offensiva di tale arma si esercita, pertanto, 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.158-162, t.165 e t.170**.

BERSAGLIO VALIDO

t.77

1. *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.***
2. *Sono valide solo le stoccate portate sul **bersaglio valido** **(eccetto quanto previsto nell'articolo t.79.1)**.*



Bersaglio valido nel fioretto

Bersaglio non valido

t.78

Una stoccata che arriva in **bersaglio non valido** (sia direttamente che per effetto di parata), o che arriva dopo un'azione fallosa del combattimento, o dopo aver oltrepassato il limite laterale della pista con entrambi i piedi, non è considerata stoccata valida, ma arresta la frase schermistica e pertanto annulla ogni stoccata portata (Cf t.79).

Estensione del bersaglio valido

t.79

1. Nel fioretto è proibito **proteggere o sostituire** un bersaglio valido con un'altra parte del corpo **coprendola**. (vedi art. **t.158-162, t.165 e t.170**). 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.29).
   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 le sanzioni previste per le infrazioni del 1° gruppo (vedi art. t.158-t.162, t.165, t170) e la stoccata sarà concessa dall'arbitro.
   c) 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.

ANNULLAMENTO DELLA STOCCATA

t.80

L'arbitro dovrà fare attenzione agli **eventuali guasti del materiale elettrico**, in particolare:

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.47.2.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.

t.81

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 continuazione.

VALIDATA' O PRIORITA' DELLA STOCCATA

Premessa

t.82

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.

Rispetto della frase schermistica

t.83

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.9.1**).
2. Per giudicare la **correttezza di un attacco**, bisogna considerare che:
   a) L'**attacco semplice, diretto o indiretto** (vedi art. **t.101**) 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.10) 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.10-11**) dell'avversario.

t.84

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

1. Se l’attacco parte quando l’**avversario è in linea** (vedi **t.15**), 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.89.5.a**).
2. Se, cercando il ferro avversario per deviarlo, l’attaccante non lo trova (**cavazione in tempo**), la priorità passa all’avversario.
3. Il **passo avanti** è una preparazione e su questa preparazione ogni attacco semplice dell’avversario ha la precedenza.

t.85

Attacco di battuta sul ferro:

1. 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;
2. se un attacco di battuta sul ferro è portato battendo sulla parte forte della lama avversaria, vale a dire quella parte della lama vicina alla coccia, l'attacco è mal eseguito e ciò dà diritto all'avversario di rispondere immediatamente.

t.86

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.87

In un attacco composto, se l’avversario **trova ferro durante una delle finte** acquista diritto alla risposta.

t.88

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.

GIUDIZIO DELLA STOCCATA

t.89

In applicazione di questi principi fondamentali del fioretto, l’arbitro deve giudicare come segue:

1. 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 schermitori; in questo caso le stoccate date sono annullate per entrambi gli schermidori, anche se uno 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.15**), 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.15**), 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 l'arma.
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.

SPADA
CONVENZIONI DEL COMBATTIMENTO

MODO DI PORTARE LE STOCCATE

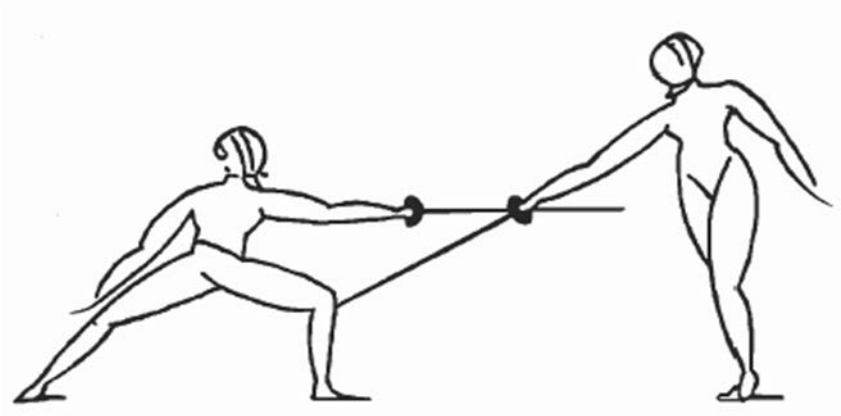
t.90

1. La spada è un'arma esclusivamente **di punta**.
   L'azione offensiva di quest'arma si esercita quindi 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.158-162, t.165 e t.17** per le infrazioni del primo gruppo.

BERSAGLIO VALIDO

t.91

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.



GIUDIZIO DELLA STOCCATA

t.92

Quando i due tiratori sono toccati e l'apparecchio segnala validamente le due stoccate, si avrà il "*colpo doppio*", cioè una stoccata per ciascuno.

Annullamento delle stoccate

t.93

Nel giudicare, l'arbitro non deve tenere conto delle segnalazioni dovute a colpi:

- provocati da un **incontro tra le punte** delle spade o per una botta che **colpisca il terreno** fuori dalla pedana isolata;

t.94

L'arbitro deve tenere conto di **eventuali guasti** del materiale elettrico ed annullare l'ultima stoccata registrata nei casi seguenti:

1. se un **colpo** portato **sulla coccia** del tiratore segnalato come toccato o **sulla pedana metallica**, provoca l'accensione dell'apparecchio;

   Tuttavia, il fatto che la spada di un concorrente presenti grandi o piccole zone di isolamento formate da ossidazioni, colle, vernici o qualsiasi altro materiale su qualsiasi parte dell'arma, sulle quali i colpi dell'avversario possono provocare la segnalazione di un colpo, o che la punta elettrica sia mal fissata all'estremità della lama in modo da poter essere svitata o serrata a mano, non può giustificare l'annullamento dei colpi registrati nei confronti di quel concorrente.
2. se una **stoccata regolamentare** portata dallo schermitore segnalato toccato non provoca l'accensione dell'apparecchio;
3. se l'apparecchio si **accende in modo fortuito** 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;
4. se la segnalazione di una stoccata, portata dal tiratore indicato toccato, **risulta annullata** da un'ulteriore stoccata dell'avversario.
5. **Casi particolari**:

- Se si verifica un colpo doppio per **una stoccata valida ed una non valida** (stoccata al di fuori dell'avversario art. t.93.1, stoccata portata dopo aver abbandonato la pedana art. t.33 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.95

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

1. Se gli incidenti segnalati dall'art. **t.94** 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.
2. 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.

SCIABOLA
CONVENZIONI DEL COMBATTIMENTO

MODO DI PORTARE LE STOCCATE

t.96

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.158-162, t.165 e t.170**, **per le infrazioni del primo gruppo**
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.158-162, t.165 e t.170**, per le infrazioni del primo gruppo.

BERSAGLIO VALIDO

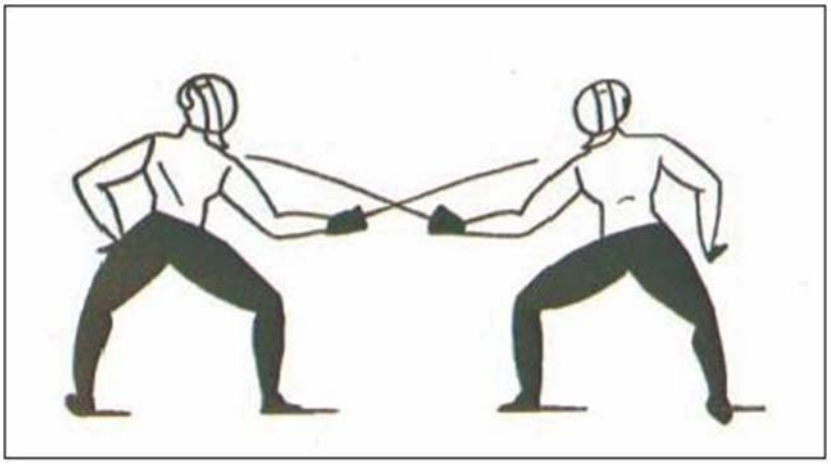
t.97

1. 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.
2. Nella sciabola è proibito **proteggere o sostituire** un bersaglio valido con un'altra parte del corpo **coprendola**. (vedi art. **t.158-162, t.165 e t.170**). La stoccata eventualmente portata dal tiratore falloso sarà annullata. Se, durante la frase schermistica, vi è protezione o sostituzione di una superficie valida, il tiratore colpevole sarà sanzionato come specificato nelle infrazioni del primo gruppo (cfr. anche t.29).

t.98

Una stoccata che arriva al di **fuori del bersaglio valido** non è considerata come stoccata; questa non viene segnalata dall'apparecchio, essa non arresta la frase schermistica e non annulla le stoccate che seguono.

Al contrario, una stoccata che arriva in seguito ad un'azione fallosa del combattimento o dopo una uscita laterale con i due piedi, non può essere considerata come stoccata valida, ma arresta la frase d'arma e annulla dunque tutte le stoccate seguenti.



SUPERFICIE VALIDA DELLA SCIABOLA

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

GIUDIZIO DELLA STOCCATA

Materialità ed annullamento della stoccata

t.99

1. 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.42.2.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.
2. 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

VALIDITA' O PRIORITA' DELLA STOCCATA

Nota preliminare

t.100

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.

Rispetto della frase schermistica

t.101

1. **Ogni attacco correttamente eseguito** (vedi **t.9.1**) 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.9.1) **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.10**) quando **l'inizio di allungamento del braccio** al momento della prima finta (vedi art. **t.103), 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.9.1**) **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.10) quando l'**inizio di allungamento del braccio**, nella presentazione corretta della prima finta (vedi **t.103**) **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.158-162, t.165 e t.170). La stoccata eventualmente portata dal tiratore che ha commesso l'infrazione sarà annullata. La stoccata, invece, correttamente portata dall'avversario sarà considerata valida.

t.102

Per giudicare la correttezza di un attacco occorre considerare:

1. Se l'attacco parte **quando l'avversario è nella posizione "punta in linea" (vedi t.15),** 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.
2. Se, nella ricerca del ferro avversario per deviarlo, non lo si trova (**cavazione in tempo**) il diritto all'azione passa all'avversario.
3. 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.103**) che obblighino l'avversario alla parata.

t.103

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.104

Attacco **per battuta sul ferro**:

1. 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;
2. 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.105

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.106

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 è il solo toccato:**
   a) se l'attacco parte quando l'avversario è in posizione "punta in linea" (vedi **t.15**) 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

Persone soggette a queste regole

t.107

1. Le norme di questo titolo sono applicabili a **tutte le persone** che partecipano o assistono ad una **gara di scherma, compresi gli spettatori (t.109, t.110, t.133)**.
2. Tutte queste persone sono, negli articoli seguenti, chiamate "**schermitori**".

Ordine e Disciplina

t.108

1. Gli schermitori 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.158 a t.170).

t.109

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.130** del Regolamento. L'arbitro ha l'obbligo di impedire immediatamente qualsiasi atto turbante il corretto svolgimento del match. (vedi **t.137.1-3**).

Qualsiasi persona che, per qualunque motivo, minaccia o insulta un ufficiale, commette una infrazione del **3°** gruppo e sarà sanzionata secondo **gli articoli 167-168.**

Qualsiasi persona presente che testimoni una violazione del Codice Etico della FIE deve segnalarlo al Responsabile della Salvaguardia se presente, o Direttore di torneo preposto.

t.110

È proibito fumare nei locali della gara. Il fatto di fumare sarà considerato turbamento dell'ordine della manifestazione (vedi t.111). Qualsiasi infrazione sarà sanzionata secondo gli art. t.158-162, t.165 e t.170, per le infrazioni del terzo gruppo.

t.111

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

Impegno d'onore

t.112

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.158-162, t.165 e t.170**).

Rifiuto di incontrare un avversario

t.113

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.158-162, t.169, t.170).**
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 schermitore squalificato, in conformità con le disposizioni degli Statuti della F.I.E., cf. 1.2.4 (Vedi t.170).

Puntualità

t.114

I tiratori, completamente equipaggiati di materiale conforme al Regolamento (vedi da **t.64 a t.70**) 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.64-66**), così come, durante la gara, ad ogni ordine dell'arbitro.

t.115

1. 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 coccia; unica eccezione per la maschera che dovrà essere portata nella mano non armata.
2. 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 le infrazioni del 1° gruppo (t.158-162, t.165 e t.170).

t.116

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.126, t.158-162, t.165, t.170)**. Ogni infrazione dovrà essere sanzionata con le sanzioni del primo gruppo.

t.117

I tiratori devono presentarsi in pedana, per disputare il proprio assalto, con due armi (una di ricambio), **due passanti** (uno di ricambio) e due cavetti per la maschera (uno di ricambio) regolamentari ed in perfetto stato di funzionamento (vedi **t.71, t.158-162, t.165 e t.170**).

t.118

Prima dell'inizio del girone eliminatorio, dell'incontro a squadre o dell'assalto di eliminazione diretta (individuale o a squadre):

1. 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.66.1, t.144.2**) qualora un tiratore o una squadra al completo non si presentino al primo appello dell'arbitro, il tiratore o la squadra saranno eliminati.
2. **Una squadra** è considerata al completo quando sono presenti almeno tre tiratori.
3. Solo i componenti della squadra (tiratori, il capitano della squadra e un allenatore, art. t.132.1), che sono presenti al primo appello dell'arbitro, 10 minuti prima dell'ora indicata per l'inizio dell'incontro previsto, potranno partecipare all'incontro a squadre.

Nel corso della gara individuale o a squadre:

t.119

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

a) il tiratore o i componenti della squadra saranno sanzionati con un **cartellino giallo**;
b) sarà effettuato un secondo appello, a un minuto di intervallo dal primo appello, seguito da un cartellino rosso per il tiratore o per il componete della squadra che non si presenta;
c) 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.

t.120

L'arbitro non può permettere a un tiratore di lasciare la pedana, tranne in circostanze eccezionali. Se un tiratore lo fa senza autorizzazione verrà penalizzato secondo le sanzioni previste dagli articoli t.158-162, t.165, t.170, per infrazioni del 1° gruppo.

Maniera di combattere

t.121

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.158-162, t.170**).
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, caduta intenzionale per evitare una stoccata) o comportamenti antisportivi sono assolutamente proibiti (vedi da **t.158-162, t.170**). In caso di una tale infrazione, la stoccata eventualmente portata dallo schermitore falloso sarà annullata.

t.122

Prima dell'inizio del combattimento, i due schermitori devono effettuare **il saluto dello schermitore all'avversario**, all'arbitro e al pubblico, come definito nell'art. 1. 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 schermitore. Se uno o entrambi gli schermidori rifiutano di conformarsi a questa regola, l'arbitro infliggerà **le sanzioni previste per le infrazioni del 4° gruppo (art. t.158-162, t.169, t.170)**.

Quanto detto trova applicazione fino alla fine della stagione agonistica 2025-2026.

t.123

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.169 (vedi t.108.1, 2 e t.109),** per le infrazioni del quarto gruppo.

Non combattività (fino al termine della stagione in corso)

t.124

C'è la non combattività quando trascorre un minuto di combattimento senza una stoccata o senza una stoccata portata fuori bersaglio valido.

In caso di non combattività, l'arbitro darà immediatamente **"Alt!"** come decisione di "fatto" (cf.t.136.2).

La non combattività è sanzionata come segue:

- ~~Prima volta Cartellino P-Giallo~~
- ~~Seconda volta Cartellino P-Rosso~~
- ~~Terza volta **Penalizzazione**~~

1) **Prova individuale - Eliminazione diretta**

   I cartellini P-gialli e P-rossi vengono assegnati ad entrambi gli schermidori contemporaneamente, iniziando con un Cartellino P-Giallo, seguito da un Cartellino P-Rosso. Il Cartellino P-Nero viene assegnato come descritto al punto 1.c) di seguito.

   a) Quando, per la prima volta, c'è un minuto di non combattività, l'arbitro sanziona entrambi gli schermitori con un Cartellino P-Giallo.
   b) Quando, per la seconda volta, c'è un minuto di non combattività, l'arbitro sanziona entrambi gli schermitori con un Cartellino P-Rosso.
   c) Quando, **per la terza volta**, c'è un minuto di non combattività, si assegna un Cartellino P- Nero come segue:

   i) Se i punteggi dei due schermidori sono uguali, l'arbitro sanziona lo schermidore con la peggiore classifica iniziale nella competizione, che si basa sul ranking FIE, con un Cartellino P-Nero. Lo schermidore con la migliore classifica iniziale nella competizione, che si basa sulla classifica FIE, vince l'incontro.

ii) Se i punteggi dei due schermidori non sono uguali, l'arbitro sanziona lo schermidore con il punteggio più basso con un Cartellino P-Nero. Lo schermidore con il punteggio più alto vince l'incontro.

2) Prova a Squadre

I Cartellini P-Giallo e P-Rosso vengono assegnati alle due squadre contemporaneamente, iniziando con un Cartellino P-Giallo e seguito da un Cartellino P-Rosso. Il Cartellino P-Nero viene assegnata come descritto al punto 2.c) di seguito.

a) Quando, per la prima volta, c'è un minuto di non combattività, l'arbitro sanziona entrambe le squadre con un Cartellino P-Giallo.
b) Quando, per la seconda volta, c'è un minuto di non combattività, l'arbitro sanziona entrambe le squadre con un Cartellino P-Rosso.
c) Quando, per la terza volta, c'è un minuto di non combattività, viene assegnato un Cartellino P-Nero come segue:

i) Se i punteggi per le due squadre sono uguali, l'arbitro sanziona la squadra con la peggiore classifica iniziale nella competizione, che si basa sul ranking FIE, con un Cartellino P-Nero.
La squadra con la classifica iniziale più alta nella competizione, che si basa sulla classifica FIE, vince l'incontro.

ii) Se i punteggi per le due squadre non sono uguali, l'arbitro sanziona la squadra con il punteggio più basso con un Cartellino P-Nero. La squadra con il punteggio più alto vince l'incontro.

3) Per le gare individuali ed a squadre

a) I Cartellini P-Giallo (avvertimento), P-Rosso (stoccata di penalità) e P-nero (possibile perdita di un incontro o il match) ricevute durante un incontro o un match (durante tutte e nove le staffette) sono valide solo per quell'incontro o match. Non sono trasferibili al successivo incontro o match. Nessun Cartellino P (Giallo, Rosso o Nero) può essere assegnato nelle singole competizioni sul 14 pari o negli incontri a squadre sul 44 pari.
b) Nelle competizioni individuali ed a squadre, gli schermidori e le squadre che hanno perso il match/l'incontro a seguito dell'assegnazione di un Cartellino P-nero, saranno classificati nei risultati finali della competizione come aver perso il match/l'incontro. Ricevono i punti corrispondenti.
c) Sia nelle competizioni individuali che in quelle a squadre, il periodo/staffetta continua dopo l'assegnazione di un Cartellino P-Giallo o P-Rosso.
d) Il minuto ricomincia dopo ogni colpo, ogni colpo fuori bersaglio, ogni colpo annullato, ogni stoccata di penalità ed all'inizio di ogni periodo o staffetta.
e) L'arbitro deve registrare separatamente questi Cartellini P-Giallo, P-Rosso e P-Nero sul foglio dei punteggi. Le sanzioni concesse per non combattività non sono cumulabili con nessun'altra sanzione concessa.

f) Sia nelle competizioni individuali che in quelle a squadre, se, alla fine del tempo regolamentare, vi è parità di punteggi, l'articolo t.124 non si applica e si applicano gli articoli t.40.3 e t.41.5.

Non combattività APPLICAZIONE DALLA STAGIONE 2026-2027

C'è non combattività quando trascorre un minuto di combattimento senza una stoccata o senza una stoccata portata fuori bersaglio valido.

In caso di non combattività, l'arbitro darà immediatamente "Alt!" come decisione di "fatto" (cf.t.136.2).

La non combattività è sanzionata come segue 8t.170)

1) **Prova individuale – Eliminazione diretta**
I cartellini ~~P-gialli e~~ P-rossi vengono assegnati ad entrambi gli schermidori contemporaneamente, ~~iniziando con un Cartellino P-Giallo, seguito da un Cartellino P-Rosso.~~ Il Cartellino P-Nero viene assegnato come descritto al punto 1.**b**) di seguito.
   a) Quando, per la prima volta, c'è un minuto di non combattività, l'arbitro sanziona entrambi gli schermitori con un Cartellino P-**Rosso**.
   ~~b) Quando, per la seconda volta, c'è un minuto di non combattività, l'arbitro sanziona entrambi gli schermitori con un Cartellino P-Rosso.~~

   b) Quando, per la **seconda** volta, c'è un minuto di non combattività, si assegna un Cartellino P-Nero come segue:

   i) Se i punteggi dei due schermidori sono uguali, l'arbitro sanziona lo schermidore con la peggiore classifica iniziale nella competizione, che si basa sul ranking FIE, con un Cartellino P-Nero. Lo schermidore con la migliore classifica iniziale nella competizione, che si basa sulla classifica FIE, vince l'incontro.

   ii) Se i punteggi dei due schermidori non sono uguali, l'arbitro sanziona lo schermidore con il punteggio più basso con un Cartellino P-Nero. Lo schermidore con il punteggio più alto vince l'incontro.

2) **Prova a Squadre**

   I Cartellini ~~P-Giallo~~ e P-Rosso vengono assegnati alle due squadre contemporaneamente~~, iniziando con un Cartellino P-Giallo e seguito da un Cartellino P-Rosso~~. Il Cartellino P-Nero viene assegnata come descritto al punto 2.**b**) di seguito.

   a) Quando, per la prima volta, c'è un minuto di non combattività, l'arbitro sanziona entrambe le squadre con un Cartellino P-**Rosso**.
   b) ~~Quando, per la seconda volta, c'è un minuto di non combattività, l'arbitro sanziona entrambe le squadre con un Cartellino P-Rosso.~~

   b) Quando, per la **seconda** volta, c'è un minuto di non combattività, viene assegnato un Cartellino P-Nero come segue:

   i) Se i punteggi per le due squadre sono uguali, l'arbitro sanziona la squadra con la peggiore classifica iniziale nella competizione, che si basa sul ranking FIE, con un Cartellino P-Nero. La squadra con la classifica iniziale più alta nella competizione, che si basa sulla classifica FIE, vince l'incontro.
   ii) Se i punteggi per le due squadre non sono uguali, l'arbitro sanziona la squadra con il punteggio più basso con un Cartellino P-Nero. La squadra con il punteggio più alto vince l'incontro.

3) **Per le gare individuali e a squadre**

   a) I Cartellini P-Giallo (avvertimento), P-Rosso (stoccata di penalità) e P-nero (possibile perdita di un incontro o il match) ricevute durante un incontro o un match (durante tutte e nove le staffette) sono valide solo per quell'incontro o match. Non sono trasferibili al successivo incontro o match. Nessun

Cartellino P (Giallo, Rosso o Nero) può essere assegnato nelle singole competizioni sul 14 pari o negli incontri a squadre sul 44 pari.

b) Nelle competizioni individuali ed a squadre, gli schermidori e le squadre che hanno perso il match/l'incontro a seguito dell'assegnazione di un Cartellino P-nero, saranno classificati nei risultati finali della competizione come aver perso il match/l'incontro. Ricevono i punti corrispondenti.
c) Sia nelle competizioni individuali che in quelle a squadre, il periodo/staffetta continua dopo l'assegnazione di un Cartellino P-Giallo o P-Rosso.
d) Il minuto ricomincia dopo ogni colpo, ogni colpo fuori bersaglio, ogni colpo annullato, ogni stoccata di penalità ed all'inizio di ogni periodo o staffetta.
e) L'arbitro deve registrare separatamente questi Cartellini P-Giallo, P-Rosso e P-Nero sul foglio dei punteggi. Le sanzioni concesse per non combattività non sono cumulabili con nessun'altra sanzione concessa.
f) Sia nelle competizioni individuali che in quelle a squadre, se, alla fine del tempo regolamentare, vi è parità di punteggi, l'articolo t.124 non si applica e si applicano gli articoli t.40.3 e t.41.5.

t.125 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.158-162, t.165, t.170**). Ogni infrazione dovrà essere sanzionata con le sanzioni previste dal primo gruppo.

t.126 **…….**

t.127

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»

Alla fine di un incontro a squadre, l'arbitro deve avvicinare i due team per annunciare chiaramente il punteggio che verrà trasmesso al direttore tecnico. Dovrà dire chiaramente: "Team X ha vinto contro Team Y con il punteggio di …".

I tiratori devono presenziare con la divisa nazionale (m.25) o con la tuta della nazionale. I tiratori non possono presentarsi in pedana non adeguatamente vestiti.

Difesa delle proprie prerogative

t.128

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.158-162, t.169 e t.170**). Ogni infrazione dovrà essere sanzionata con le sanzioni previste dal primo gruppo.

Capo Delegazione

t.129

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.

Il Capitano di Squadra

t.130

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 e regolamentata dagli articoli **t.172- t.175**.

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.

Gli allenatori, i massaggiatori e i tecnici

t.131

1. **Durante la fase a gironi gli unici autorizzati ad essere presenti all'interno allo spazio pedane sono i tiratori e gli arbitri. La grandezza dello spazio pedane non può eccedere i 40 metri per 10 metri.**
2. Nel corso della eliminazione diretta delle prove individuali, l'allenatore dei tiratori, i massaggiatori e i tecnici non sono autorizzati a sedersi vicino agli schermitori; gli allenatori hanno il diritto di sedersi nella zona della competizione adibita e indicata dagli organizzatori.
3. L'arbitro può autorizzare, ogni volta che lo ritenga necessario, una persona a portare momentaneamente assistenza ad un tiratore.
4. 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 campo gara~~, in prossimità di un accesso~~. Gli organizzatori devono prevedere la postazione necessaria per queste persone.
5. **Quando all'interno del campo gara, i coach e i capitani delle squadre devono indossare pantaloni lunghi, avere torso e spalle coperte e scarpe chiuse.**
6. **Per i campionati del mondo, i coach e i capitani delle squadre all'interno del campo gara devono indossare la tuta della nazione che stanno rappresentando.**

t.132

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.

1. Durante gli incontri i componenti della squadra che non tirano debbono **restare all'interno** della zona per i tiratori riservata alla loro squadra.
2. 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.158-162, t.165 e t.170**. 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.

Gli spettatori

t.133

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 dovranno obbedire alle indicazioni che l'arbitro riterrà opportuno dare (Vedi **t.109-110, t.167-168, t.170**).

CAPITOLO 2
AUTORITA' DISCIPLINARE E LORO COMPETENZE

Premessa

t.134

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

Organi di giurisdizione.

t.135

Le autorità di disciplina competenti sono:

- L'Arbitro **(cf. t. 137);**
- Il Delegato/i della Commissione Arbitrale **(cf. o.20)**;
- La Direzione di Torneo (art. **t.139, da o.15 a ~~o.22~~ o.17**);
- Il Supervisore **(cf. o.22)**
- La Commissione esecutiva del C.I.O. ai Giochi Olimpici (art. **t.142**);
- Il Bureau della F.I.E. (art. **t.143.1/4, o.12**);
- Il Comitato Esecutivo della F.I.E. (art. **t.143.5**);
- La Commissione Disciplinare della FIE e il suo tribunale.
- La Corte Arbitrale dello Sport e la Commissione Arbitrale dello sport.

Consultare anche le Regole di disciplina della FIE (Capitolo VII dello Statuto FIE)

Principio di Giurisdizione.

t.136

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.172)
3. Un appello contro una decisione non è **sospensivo** che a condizione di poter essere giudicato senza ritardo.

L'arbitro

t.137

7. 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.47.2.i**).

8. 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.172**).
9. 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 (vedi art. **t.158-162, t.167, t.168, t.170**).
10. Può infine proporre alla Direzione di Torneo ogni altra sanzione che reputi meritata (esclusione da tutta la competizione, sospensione o squalifica) (vedi art. **t.139.3**).

t.138

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.**

La Direzione di Torneo nelle competizioni ufficiali FIE (Cf. da o.15 a o.22)

t.139

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.136)**.

t.140

Le decisioni della Direzione di torneo prese spontaneamente o d'ufficio (prima istanza) sono **suscettibili di appello** presso la Commissione di disciplina.

t.141

Tutte le decisioni della Direzione Tecnica sono **immediatamente esecutive**; nessun appello rende sospensiva la decisione nel corso della competizione.

La Commissione Esecutiva del CIO ai Giochi Olimpici.

t.142

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.

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

t.143

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 preliminari di sospensione della licenza della persona soggetta a giudizio in conformità al Regolamento di Disciplina.
5. Il **Comitato Esecutivo** assicura il rispetto e l'attuazione delle decisioni della Commissione Disciplinare.

Consultare anche le Regole di disciplina della FIE (Capitolo VII dello Statuto FIE)

CAPITOLO 3

LE SANZIONI

Classificazione delle penalità

t.144

Sono previste precise **categorie** di sanzioni applicabili a generi differenti di infrazioni (art. **t.158 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 sospensione permanente

t.145

1. Tutte queste sanzioni possono essere **applicate** dalle autorità competenti nella gara - l'arbitro e la Direzione di torneo - salvo la sospensione permanente.
2. La **sospensione temporanea** può essere applicata da queste autorità solamente in caso di rifiuto di saluto (Cf. t.122, t.170).
   Vedere il Regolamento Disciplinare della FIE (Capitolo VII degli Statuti della FIE).

SANZIONI DI COMBATTIMENTO

t.146 ……...

Rifiuto di omologare una stoccata effettivamente portata

t.147

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.25.2, t.28.2, t.29, t.33.2/4, t.44.2, t.73, t.80, t.89.2, t.93.1, t.94, t.95, t.96.3, t.99.1–2, t.106, t.121.2, t.137.2, t.161, t.170**).

Attribuzione di una stoccata non effettivamente ricevuta

t.148

Uno schermitore può **vedersi penalizzare di una stoccata** non effettivamente ricevuta, sia per aver superato il limite posteriore della pedana, (vedi **t.34**), 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.137.2, t.162.1/2, t.165, t.166, t.167.1, t.170**).

Esclusione

t.149

1. Il tiratore che 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

Esclusione dalla competizione

t.150

1. **L'esclusione da una competizione** 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.149**.

Espulsione dal luogo della competizione o dal torneo

t.151

1. 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.
2. Quando una **sanzione è comminata ad una squadra**, il caso di ciascuno dei membri deve essere valutato individualmente e i membri della squadra potranno subire, secondo le circostanze, misure disciplinari diverse (vedi art. **t.130**).

Espulsione dal luogo di gara o del torneo

t.152

Tutti i partecipanti o gli accompagnatori che prendono parte o sono presenti ad una competizione (tecnici, allenatori, tecnici delle armi, pubblico, officials) possono essere **oggetto di espulsione**. Il provvedimento di espulsione comporta per questi il diniego di accesso al luogo della competizione per l'intera durata della stessa o del torneo (vedi **t.133, t.137.3, t.170**). In nessun caso l'irrogazione di questa sanzione può dar luogo a risarcimento.

Squalifica

t.153

a. 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.
b. **Una squadra che abbia utilizzato uno schermitore squalificato** segue le sorti dello schermitore ed è, a sua volta, squalificata.
c. Le conseguenze di questa squalifica sono le stesse dell'esclusione dalla prova (vedi t.149).

Censura

t.154

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

Sospensione temporanea

t.155 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.

Radiazione (Sospensione permanente)

t.156 La radiazione comporta le stesse conseguenze della sospensione, ma a titolo definitivo.

Promulgazione delle sanzioni

t.157 1. La Direzione di Torneo è tenuta a **comunicare**, senza ritardi, alla segreteria della F.I.E. **le sanzioni** applicate durante una gara e le relative motivazioni (vedi **t.139.4**).

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

Tipi (Gruppi) di sanzioni

t.158

Vi sono **tre tipi di sanzioni** che si applicano nei casi che figurano nella tabella dell'art. t.170. Se l'arbitro deve penalizzare un tiratore che commette più infrazioni contemporaneamente, sanzionerà inizialmente l'infrazione meno grave.

t.159

~~Le sanzioni sono cumulabili e valide per il match, ad eccezione di quelle indicate con un CARTELLINO NERO, che ha il significato di una esclusione dalla prova, sospensione per il resto del torneo e per i 60 giorni 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).~~

Le sanzioni sono cumulabili e valide per il match, ad eccezione di quelle indicate con un **CARTELLINO NERO**, che ha il significato di una esclusione dalla prova, sospensione per il resto del torneo e per i 60 giorni successivi della stagione effettiva in corso o che andrà a cominciare o entrambe (cf. t.169.2) (1° settembre per i Campionati del Mondo Cadetti e Giovani e 1° settembre per i Campionati del Mondo Assoluti).

t.160

Diversamente, una squadra esclusa dal torneo a causa di un CARTELLINO NERO inflitto a uno dei suoi membri durante un match non è passibile di sospensione. Sarà sospeso unicamente il tiratore che è stato sanzionato in conformità all'art. t.159 e non potrà essere schierato nella squadra durante il periodo di sospensione (o.99.8).

t.161

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.170).

t.162

Le **sanzioni** sono le seguenti:

1. **l'avvertimento**, indicata 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.
2. **la stoccata di penalizzazione**, indicata con 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 può essere seguito soltanto da un altro CARTELLINO ROSSO o da un CARTELLINO NERO, secondo la natura della nuova infrazione (vedi t.170).
3. **l'esclusione dalla gara**, sospensione per il resto del torneo e per i 60 giorni successivi della stagione in corso o futura, indicata da un CARTELLINO NERO attraverso il quale l'arbitro indica il colpevole.
4. **l'espulsione** dal luogo della gara (per ogni persona che turba l'ordine della competizione).

t.163

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.

Competenza

t.164

Le infrazioni e le relative sanzioni, espresse nei differenti articoli del Regolamento, sono raggruppate nella tabella dell'articolo t.170; esse sono divise in quattro gruppi (vedi da **t.165 a t.169**). Ogni sanzione è di competenza dell'arbitro, anche se l'intervento d'ufficio della Direzione di Torneo è sempre possibile (vedi **t.139.1-3**).

Infrazioni del primo gruppo

t.165

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.

Infrazioni del secondo gruppo

t.166

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

Infrazioni del terzo gruppo

t.167

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 60 giorni successivi della stagione effettiva in corso o che andrà a cominciare (1° ottobre per i Campionati del Mondo **Cadetti e** Giovani e 1° gennaio per i Campionati del Mondo Assoluti).

t.168

Per tutti coloro che **turbano l'ordine al di fuori della pedana** si avrà:

1. 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;
2. alla **seconda** infrazione nel corso della stessa competizione, il **CARTELLINO NERO**.
3. nei casi più gravi di turbamento dell'ordine sia in pedana che fuori, l'arbitro può escludere o espellere **immediatamente** il colpevole.

Infrazioni del quarto gruppo

t.169

1. Nel quarto 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 60 giorni successivi della stagione in corso (1° settembre - Campionati del Mondo **Cadetti e** Giovani e 1° settembre - Campionati del Mondo Assoluti per gli Assoluti). se attuale o imminente o entrambi.
2. Inoltre, ogni cartellino nero assegnato a una competizione della FIE o a una competizione organizzata da una Confederazione che ha sottoscritto il codice disciplinare FIE deve essere segnalata entro 10 giorni al Presidente della FIE, per valutare se la gravità del reato commesso descritto sul rapporto fatto dal supervisore della FIE o dalla Direzione di Torneo sia necessario inoltrarlo al presidente della Commissione legale, chiedendogli di istituire un tribunale disciplinare per determinare eventuali sanzioni da aggiungere a quelle già imposte nella circostanza.

t.170

Tabella delle infrazioni e le relative sanzioni.

Questa tabella è solo un riassunto: non sostituisce 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 Assenza del nome della nazionalità sulla schiena. Assenza del logo nazionale e della divisa nazionale.	**t.74**	**Eliminazione dalla gara**		
0.2	Mancanza del nome sulla schiena in seguito alla sostituzione di giubbetto elettrico non conforme	**t.75**			
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 E.D.	**t.118**			
0.4	Mancata presentazione in pedana pronto a tirare all'intimazione dell'arbitro, dopo tre appelli intervallati da un minuto.	**t.119**	1° Appello	2° Appello	3° Appello **Eliminato**
0.5	Non combattività: le sanzioni sono inflitte attraverso dei cartellini specifici "P" che non sono cumulabili con altre sanzioni.	**t.124.1 t. 124.2**	**Prima volta P- GIALLO**	**Seconda Volta P-ROSSO**	**Terza Volta P-NERO**

Applicazione: Stagione 2026-2027

0.5	Non combattività: le sanzioni sono inflitte attraverso dei cartellini specifici "P" che non sono cumulabili con altre sanzioni.	**t.124.1 t. 124.2**		**Prima volta P-ROSSO**	**Seconda Volta P-NERO**

PRIMO GRUPPO			1ª Volta	2ª Volta	3ª Volta e ss
1.1	Abbandono della pedana senza autorizzazione	**t.23.6**	**GALLO**	**ROSSO**	**ROSSO**
1.2	Corpo a corpo per evitare una stoccata (*)	**t.25.2**			
1.3	Volgere la schiena all'avversario (*)	**t.27.2**			
1.4	Copertura/Sostituzione del bersaglio valido (*)	**t.29.2, t.30.1, t.79**			
1.5	Toccare/Afferrare il materiale elettrico (*)	**t.29.3**			
1.6	Uscita laterale dalla pedana per evitare una stoccata (*)	**t.35.3**			
1.7	Interruzione del combattimento senza una valida ragione	**t.43.2**			
1.8	Materiale / Abbigliamento non regolamentare. Curvatura della lama non conforme. Mancanza dell'arma o del passante regolamentare/di riserva	**t.71, t.72, t.73.1.a, t.117**			
1.9	Raddrizzare l'arma sulla pedana	**t.76.2, t.90.2, t.96.5**			
1.10	Al fioretto e alla spada appoggiare o trascinare la punta sulla pedana elettrica	**t.76.2, t.90.2**			
1.12	Alla sciabola, colpo portato con la coccia (*), passo- avanti, flèche e tutti i movimenti di avanzamento incrociando gambe o piedi (*)	**t.96.3; t.101.5**			
1.13	Rifiuto d'obbedienza	**t.108, t.112**			
1.14	Capelli non conformi	**t.115.2**			
1.15	Spinta, gioco disordinato (*); togliersi la maschera prima dell'Alt; spogliarsi e vestirsi in pedana	**t.116, t.121.2, t.125, t.126**			
1.16	Spostamenti anormali (*); colpo portato brutalmente; caduta intenzionale per evitare una stoccata	**t.121.2**			
1.17	Reclamo ingiustificato, mettere in dubbio la decisione dell'arbitro su un punto di fatto	**t.172, t.173, t.174**			
1.18	Entrare nella zona delle pedane senza l'autorizzazione dell'arbitro (*)	**t.132.2**			

SECONDO GRUPPO			1a Volta	2a Volta	3a Volta e ss
2.1	Utilizzo del braccio o della mano non armati (*)	**t.23.6**	ROSSO	ROSSO	ROSSO
2.2	Richiesta di sospensione con il pretesto di un motivo medico non riconosciuto	**t.25.2**			
2.3	Mancanza del marchio di controllo nell'arma (*)	**t.73.1a**			
2.4	Rilascio intenzionale dell'arma durante la frase schermistica (*)	**t.56.11**			
2.5	Colpo portato volontariamente al di fuori dell'avversario (*)	**t.55.2**			
2.6	Atto violento dannoso o vendicativo, colpo con la coccia o con pomolo (*)	**t.121.2, t.147, t.149.1**			

INFRAZIONI		ARTICOLI	SANZIONI	
TERZO GRUPPO			1ª Volta	2ª Volta
3.1	Tiratore che turba l'ordine in pedana. Nei casi più gravi, l'arbitro può infliggere immediatamente un cartellino nero (t.168).	**t.108.2, t.109, t.110, t.137.2**	**ROSSO**	**NERO**
3.2	Combattimento non leale (*)	**t.121**		
3.3	Infrazione concernente la pubblicità	**Codice della Pubblicità**		
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).	**t.109, t.110, t.111, t.132.2, t.133, t.137.3/4, t.168**	**GIALLO**	**NERO**
3.5	Riscaldarsi o allenarsi senza indossare la tenuta o senza utilizzare l'equipaggiamento conforme al Regolamento della FIE	**t.20.2**		
3.6	Comportamento Antisportivo.	**t.121.2**		

QUARTO GRUPPO			SANZIONI
4.1	tiratore munito di apparecchiatura elettronica che consente di ricevere comunicazioni durante il combattimento	**t.64.6, t.68, t.73.1.g**	**NERO**
4.2	Frode; marchi di controllo imitati o contraffatti	**t.73.1.c-d-e**	
4.3	materiale contraffatto per consentire a proprio piacimento la registrazione di una stoccata o il non funzionamento dell'apparecchio	**t.73.1.f, m.5.5.d**	
4.4	Rifiuto di un tiratore di incontrare un altro tiratore (individuale o squadra) regolarmente iscritto	**t.113**	
4.5	Infrazioni contro lo spirito sportivo	**t.121.2, t.122, t.123, t.149.1**	
4.6	rifiuto del saluto all'avversario, all'arbitro e al pubblico prima dell'inizio dell'assalto o dopo l'ultima stoccata	**t.122**	
4.7	Favorire l'avversario, accordi illeciti, collusione	**t.128, t.149.1**	
4.8	Brutalità intenzionale	**t.149.1**	
4.9	Doping	**0.107**	

SPIEGAZIONI	
(*)	annullamento della stoccata eventualmente portata dal tiratore sanzionato
(+)	**CARTELLINO GIALLO** speciale per l'intera squadra e valido per tutta la durata dell'incontro a squadre. Se un tiratore commette, durante lo stesso incontro, **un'infrazione del 1° gruppo**, l'arbitro sanzionerà il tiratore con un **CARTELLINO ROSSO** ad ogni infrazione.
CARTELLINO GIALLO	**Avvertimento** valido nel corso del match. Se un tiratore commette un'infrazione del 1° gruppo, dopo aver ricevuto un **CARTELLINO ROSSO**, riceve un altro **CARTELLINO ROSSO**.
CARTELLINO ROSSO	**Stoccata di penalizzazione**
CARTELLINO NERO	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 CARTELLINO NERO del 3° gruppo solo se ha commesso in precedenza un'infrazione dello stesso gruppo (sanzionata con un cartellino rosso). Esclusione dalla gara, sospensione per il resto del torneo e per i 60 giorni successivi della stagione attiva in corso o successiva (1° settembre per i Campionati del mondo **Cadetti e** Giovani e 1° settembre per i Campionati del Mondo Assoluti). Un tiratore riceve un CARTELLINO NERO del 3° gruppo solo se ha commesso in precedenza un'infrazione dello stesso gruppo (sanzionata con un cartellino rosso).

CARTELLINO P (t.124)	Giallo P (avvertimento), Rosso P (stoccata di penalizzazione), Nero P (squalifica). In caso di cartellino nero P, la sospensione di 60 giorni non si applica per il tiratore o la squadra sanzionata. Conservano la loro posizione nel ranking ed i punti ottenuti al momento della squalifica.
CARTELLINO P (t.124) **Applicazione Stagione 2026-2027**	Giallo P (avvertimento), Nero P (squalifica). In caso di cartellino nero P, la sospensione di 60 giorni non si applica per il tiratore o la squadra sanzionata. Conservano la loro posizione nel ranking ed i punti ottenuti al momento della squalifica.

CAPITOLO 5
PROCEDURA

Principi di base

t.171

Le diverse sanzioni sono emanate dagli organi competenti che giudicano con equità, tenendo in conto della gravità dell'infrazione e delle circostanze in cui è stata commessa (vedi art. **t.135ss, t.158-162, t.176-178**).

RECLAMI E APPELLI

Verso una decisione dell'arbitro

t.172

1. Contro ogni decisione "nel fatto" dell'arbitro **non è possibile presentare un reclamo** eccetto per quanto previsto in o.105 e t.60-**62** per il video arbitraggio (vedi art. **t.136.1/2, t.137.2**).
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.158-162, t.165, t.170**). Ma, al contrario, se l'arbitro **ignora o fraintende una regola definita** o ne fa un'applicazione contraria al regolamento, è ammissibile un reclamo a questo titolo. Un punto "di fatto" include, ma non è limitato solo a questo, qualsiasi regola che l'arbitro applichi per analizzare l'azione in pedana riguardo la validità o la priorità di una stoccata, o se un tiratore scende lateralmente o dal limite posteriore della pedana o se una qualsiasi persona ha un comportamento riferito al terzo o quarto gruppo.

t.173

Questo **reclamo** deve essere fatto:

1. dal tiratore nelle prove **individuali**.
2. dal tiratore o dal capitano di squadra nelle prove **a squadre**, dovrà esser fatto cortesemente ma senza alcuna formalità, dovrà essere indirizzato **verbalmente** all'arbitro **immediatamente** prima di qualsiasi decisione di stoccata ulteriore.

t.174

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.141**). Se un tale appello è ritenuto ingiustificato, il tiratore sarà punito secondo gli art. **t.158-162, t.165 e t.170.**

Altri reclami ed appelli

t.175

Lagnanze e reclami non concernenti con le decisioni dell'arbitro, devono essere presentati, **per iscritto, senza ritardo**; devono essere indirizzati alla Direzione di Torneo.

t.176

Se un reclamo o un appello contesta una decisione presa inizialmente dalla Direzione di Torneo o dal delegato della FIE, essa dovrà essere indirizzata al Bureau della FIE in conformità degli articoli 7.2 dello Statuto e del t.140.

Metodo di decisione

t.177

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.

Recidiva

t.178

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 la censura.
    b) la **squalifica dal torneo**, se la pena precedente è stata l'esclusione o la squalifica da una prova.