



Regolamento per le competizioni di Sciabola da duello AAI

Art. 1 – Applicabilità del regolamento

1.1 Le disposizioni del presente regolamento sono obbligatorie *ne varietur* per le prove ufficiali della AAI, cioè:

- i Campionati Mondiali di tutte le categorie,
- le Competizioni Internazionali AAI
- le competizioni nazionali delle Accademie membri della AAI.

Art. 2 - Terminologia

2.1 Il combattimento cortese tra due schermitori (o tiratori) è un assalto; se si tiene conto, ai fini di una competizione, del risultato del combattimento, si chiama match.

2.2 L'insieme di match tra i tiratori di due squadre diverse si chiama incontro.

2.3 La prova è l'insieme dei match (competizioni individuali) o degli incontri (competizioni a squadre) necessari per determinare il vincitore della competizione.

2.4 Le prove si distinguono per armi, per sesso, per età e per essere individuali o a squadre.

2.5 Campionato è il nome dato ad una prova destinata a designare il miglior tiratore o la migliore squadra in ogni arma per un'Accademia, un territorio, il mondo, e per un periodo determinato.

2.6 L'attacco, semplice o composto, è l'azione offensiva iniziale.

2.7 La risposta è l'azione offensiva del tiratore che ha parato l'attacco.

2.8 La guardia è la posizione del tiratore pronto a combattere.

2.8 La punta in linea (arma in linea o arma in linea di offesa -ndr) è una particolare posizione in cui lo schermitore mantiene il braccio armato esteso e continuamente minaccia con la punta della sua arma il bersaglio vitale (testa e busto) dell'avversario.

Art. 3 - Terreno

3.1 Il terreno sarà rappresentato da una superficie piana; il terreno non potrà avvantaggiare o svantaggiare uno o l'altro dei due avversari, soprattutto per quanto riguarda la luce.

3.2 La parte del terreno destinata al combattimento è detta pedana.

3.3 La larghezza della pedana è da 1,50 a 2 metri.

3.4 La lunghezza della pedana è di 14 metri, in modo che ogni tiratore, disposto a 2 metri dalla linea centrale, abbia a disposizione, senza attraversare il limite posteriore con i due piedi, una lunghezza totale di 5 metri.

3.5 Sono disegnate, sulla pedana, cinque linee perpendicolari alla lunghezza della pedana, e cioè:

- i) 1 linea mediana da trarre in linea tratteggiata su tutta la larghezza della pedana.
- ii) 2 linee di messa in guardia, a due metri di distanza dalla linea mediana (che dovranno essere tracciate attraverso tutta la pedana);
- iii) 2 linee di limite posteriore, che devono essere tracciata attraverso tutta la pedana, a distanza di sette metri dalla linea mediana.

3.6 Gli ultimi due metri prima delle linee di limite posteriore devono essere chiaramente distinguibili - se possibile, da elementi di pedana di diverso colore - in modo che i tiratori possano facilmente individuare la loro posizione in pedana.

Art. 4 – Materiale dei tiratori (Armamento - Equipaggiamento - Abbigliamento)

4.1 I tiratori si armano, si vestono, equipaggiano e combattono sotto la propria responsabilità e a proprio rischio e pericolo. Le misure di sicurezza previste nel Regolamento e nelle norme allegate, così come quelle di controllo previste dal presente regolamento, sono destinate solo a migliorare la sicurezza dei tiratori, senza per questo garantirla e non possono, di conseguenza - indipendentemente da come vengano applicate - comportare la responsabilità dell'AAI o degli organizzatori degli eventi, degli Arbitri, del personale responsabile, nè degli autori di un eventuale incidente.

Art. 5 - Uso dell'arma

5.1 L'azione difensiva si esercita esclusivamente tramite la lama e la coccia, utilizzate separatamente o congiuntamente.

5.2 Il tiratore è libero di tenere l'impugnatura come vuole e può, anche durante un match, modificare la posizione della mano.

5.3 Tuttavia, l'arma non può - in modo permanente o temporaneo, apparente od occulto - essere trasformata in un'arma da lancio.

5.4 L'arma è maneggiata con una sola mano; il tiratore non può cambiare di mano prima della fine di un match, salvo autorizzazione dell'arbitro in caso di infortunio alla mano o al braccio.

Art. 6 – Messa in guardia

6.1 Il tiratore chiamato per primo deve posizionarsi alla destra dell'arbitro, tranne in un match tra un tiratore destrimane e uno mancino, nel qual caso il mancino si disporrà alla sinistra dell'arbitro.

6.2 L'arbitro fa posizionare ciascuno dei due tiratori in modo che il piede anteriore sia a 2 metri dalla linea centrale della pedana (quindi dietro la linea di "guardia").

6.3 La messa in guardia iniziale e durante il match sono sempre al centro della larghezza della pedana.

6.4 La messa in guardia, durante il combattimento, deve essere tale che la distanza tra i tiratori, nella posizione di "arma in linea", non consenta che le punte entrino in contatto.

6.5 Al termine di ogni stoccata considerata valida, i tiratori sono rimessi in guardia al centro della pedana. Se la stoccata non è stata assegnata, vengono rimessi in guardia al posto che occupavano prima dell'interruzione del combattimento.

6.6 La messa in guardia all'inizio di ogni ripresa deve essere al centro della pedana.

6.7 La rimessa in guardia, alla distanza, non può essere effettuata mettendo al di là della linea di fondo il tiratore che non l'aveva superata al momento della sospensione del match. Se aveva già un piede oltre la linea di fondo, resterà al medesimo posto.

6.8 Se uno schermidore supera i limiti laterali della pedana, con uno o entrambi i piedi, dovrà essere rimesso in guardia alla distanza corretta, anche se ciò significa collocarlo oltre la linea di fondo e quindi penalizzarlo di una stoccata.

6.9 La guardia è assunta dai tiratori al comando "In Guardia", dato dall'arbitro, poi l'arbitro chiede: "Pronti?". In caso di una risposta positiva, o in assenza di una risposta negativa, dà il segnale di combattimento "A Voi!".

6.10 I tiratori devono stare in guardia e mantenere la perfetta immobilità fino al comando "A Voi!" dell'arbitro.

Art. 7 – Inizio, interruzione e ripresa del combattimento

7.1 L'inizio del combattimento è dato dal comando "A Voi!". Nessun colpo lanciato o portato prima di questo comando sarà considerato.

7.2 La fine del combattimento è data dal comando "Alt!".

7.3 Dato il comando "Alt!", il tiratore non può iniziare una nuova azione: solo il colpo già lanciato rimane valido. Tutto ciò che succede dopo non è assolutamente più valido.

7.4 Se uno dei tiratori si ferma prima del "Alt!" e viene toccato, la stoccata è valida.

7.5 Il comando "Alt!" è dato anche se per i tiratori c'è pericolo, se uno dei tiratori è disarmato, se esce dalla pedana o se, retrocedendo, si avvicina troppo al pubblico o all'arbitro.

7.6 Salvo casi eccezionali, l'arbitro non deve permettere ad un tiratore di lasciare la pedana. Se lo ha fatto senza permesso, il tiratore sarà sanzionato.

Art. 8 - Combattimento ravvicinato

8.1 Il combattimento ravvicinato è consentito a condizione che i tiratori possono usare le loro armi normalmente.

8.2 Il corpo a corpo è quando i corpi dei due avversari sono in contatto; in questo caso, l'arbitro ferma il combattimento.

8.3 È vietato causare il corpo a corpo volontariamente, per evitare una stoccata o urtare l'avversario.

8.4 Il combattente che, con una frecciata, o avanzando risolutamente, provoca, anche più volte, il corpo-a-corpo (senza brutalità o violenza) non trasgredisce le convenzioni di base della scherma e non commette alcuna irregolarità.

8.5 La frecciata, se termina colpendo o urtando l'avversario, è considerata atto volontario di brutalità ed è punita come tale.

8.6 La frecciata portata oltre l'avversario senza corpo a corpo non è vietata: l'arbitro non deve gridare "Alt!" troppo presto, per non annullare la possibile risposta; se il tiratore esce lateralmente dalla pedana, eseguendo la frecciata senza toccare l'avversario, deve essere sanzionato.

Art. 9 - Schivate – Spostamenti e superamenti

9.1 Spostamenti e schivate sono ammessi, anche quelli dove la mano disarmata o il ginocchio della gamba posteriore vengono a contatto con il terreno.

9.2 È vietato voltare le spalle all'avversario durante il combattimento.

9.3 Durante il combattimento, quando un tiratore supera completamente il suo avversario, l'arbitro deve immediatamente dare il comando "Alt!" e rimettere i tiratori alle posizioni occupate prima del superamento.

9.4 In caso di scambio di stoccate durante il superamento, la stoccata portata immediatamente è valida; la stoccata portata dopo il superamento viene annullata, ma se portata immediatamente, anche girandosi, dal tiratore che ha subito l'azione offensiva, è valida.

Art. 10 - Sostituzione e utilizzo delle gambe e della mano disarmata

10.1 L'uso delle gambe e della mano disarmata è vietato per effettuare sia un'azione offensiva che difensiva.

10.2 È vietato proteggere o sostituire una superficie valida con un'altra parte del corpo, coprendolo: ogni colpo da parte del tiratore in difetto è annullata.

10.3 Per tutta la durata del combattimento, la mano disarmata del tiratore non deve, in nessun caso, entrare in contatto con qualsiasi parte del materiale elettrico: qualsiasi stoccata dello schermidore in difetto è annullata.

Art. 11 - Terreno guadagnato o perso

11.1 Al comando "Alt!" il terreno guadagnato viene mantenuto, fino all'attribuzione una stoccata. Ad ogni rimessa in guardia, ogni schermidore deve arretrare di una distanza pari, per riprendere la distanza corretta di messa in guardia.

11.2 Tuttavia, quando il gioco è stato sospeso a causa di corpo a corpo, i tiratori saranno posti in guardia, in modo che chi ha sostenuto il corpo nel corpo si trova nel luogo dove si trovava; è lo stesso per l'avversario che portava una frecciata, anche senza corpo a corpo.

Art. 12 – Superamento dei limiti

12.1 Quando un tiratore oltrepassa uno dei limiti laterali della pedana con uno o entrambi i piedi completamente, l'arbitro deve immediatamente dare il comando "Alt!".

12.2 Se il tiratore esce di pedana con entrambi i piedi, l'arbitro deve cancellare tutto quello che è successo dopo il superamento del limite, salva la stoccata ricevuta dal tiratore uscito, anche dopo il passaggio, purché si tratti di una stoccata semplice e immediata.

12.3 Per contro, il colpo del tiratore che ha lasciato la pedana con un solo piede rimane valido, se l'azione è lanciata prima del comando "Alt! ".

12.4 Quando uno dei due tiratori è uscito di pedana con entrambi i piedi, può essere considerato solo il colpo del tiratore che è rimasto in pedana con almeno un piede, anche se si tratta di colpo doppio.

Art. 13 - Limiti

13.1 Quando un tiratore ha superato completamente con entrambi i piedi, la linea posteriore della pedana, è dichiarato toccato.

13.2 Se uno schermidore supera un limite laterale con uno o due piedi, deve retrocedere di un metro dal punto di uscita e se esce eseguendo un attacco, deve tornare al punto dove ha avuto inizio l'attacco e poi di nuovo un metro indietro.

13.3 Se, a seguito dell'applicazione di questa sanzione, uno dei tiratori ha entrambi i piedi oltre la linea di fine pedana, è dichiarato toccato.

13.4 Il tiratore che supera involontariamente uno dei limiti a causa di qualsiasi evento fortuito (come ad esempio un'urto ricevuto) non è passibile di alcuna sanzione.

Art. 14 – Durata del combattimento

14.1 Per durata del combattimento, si intende il periodo effettivo, vale a dire la quantità di tempo trascorso tra “A Voi!” e “Alt!”.

14.2 La durata del match è controllata dall'arbitro o da un cronometrista.

14.3 Il timer deve essere posizionato in modo che sia visibile ai due schermitori in pedana e all'arbitro.

14.4 Il tempo effettivo di combattimento è:

- Girone: 5 stoccate con 2 stoccate di scarto (5/3 max, 4-4 si torna al 3-3), in 1 minuto. In caso di parità o di un vantaggio di una sola stoccata, l'assalto continua senza limiti di tempo fino ad un vantaggio di 2 stoccate.

- Eliminazione diretta: 10 stoccate, con 2 stoccate di scarto, in 2 minuti. In caso di parità o di un vantaggio di una sola stoccata, l'assalto continua senza limiti di tempo fino ad un vantaggio di 2 stoccate. (match senza pause)

- Finale: tre match a 5 stoccate, 1 minuto per match, con le stesse norme dei gironi in caso di pareggio o differenza di una sola stoccata.

Art. 15 - Materialità della stoccata

15.1 La materialità della stoccata viene rilevata dell'apparecchio di segnalazione.

15.2 Solo l'indicazione dell'apparecchio di segnalazione, manifestata nelle sue luci, è la prova per giudicare i colpi. In nessun caso l'arbitro può dichiarare un tiratore toccato senza che l'apparecchio l'abbia regolarmente segnalato, fatta eccezione per le stoccate di penalità).

15.3 Il video-arbitraggio è vietato.

Art. 16 - Bersaglio valido

16.1 Sono considerate solo le stoccate portate sul bersaglio detto valido.

16.2 Il bersaglio valido comprende qualsiasi parte del corpo situata sopra la linea orizzontale passante attorno al corpo del tiratore all'altezza della cresta iliaca; le braccia sono bersaglio valido fino alla metà degli avambracci.

Art. 17 - Giudizio della stoccata

17.1 Le competizioni di sciabola da duello vengono giudicate con l'aiuto di un apparecchio elettronico di segnalazione.

17.2 Per giudicare la materialità della stoccata, solo l'indicazione del dispositivo di controllo fa fede. L'arbitro non può assegnare ad un tiratore una stoccata senza che il dispositivo l'abbia regolarmente registrata (ad eccezione per le stoccate di penalità).

17.3 Quando entrambi i tiratori sono colpiti, e il dispositivo registra correttamente queste due stoccate, ci sarà "colpo doppio" e l'azione sarà sempre annullata.

17.4 Nel suo giudizio, l'arbitro non può tener conto delle segnalazioni dei colpi lanciati prima dell'“A Voi!” o dopo l'“Alt!”.

Art. 18 - Guasti alle attrezzature elettriche

18.1 L'arbitro deve tenere conto di possibili guasti alle apparecchiature elettriche ed annullare l'ultima stoccata registrata nei seguenti casi:

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

a) l'ultima stoccata prima della ricerca dei guasti può essere annullata solo e soltanto se il tiratore dichiarato toccato risulta sfavorito da questo guasto.

b) Il guasto deve essere accertato mediante prove subito dopo l'arresto del combattimento, sotto la supervisione dell'arbitro e senza cambiare nulla nel materiale utilizzato.

c) Il tiratore che, senza invito dell'arbitro, apporta modifiche o scambio di attrezzature prima che sia pronunciato il giudizio, perde il diritto all'annullamento della stoccata. Allo stesso modo, dopo essere

tornato in guardia e dopo la ripresa effettiva dei combattimenti, un tiratore non può pretendere la cancellazione di una stoccata segnalata contro di lui prima della ripresa.

d) Non è necessario per la cancellazione di una stoccata, che il guasto trovato si ripeta ogni volta, ma deve essere accertato senza dubbio, almeno una volta, dall'arbitro.

e) Se i guasti si verificano a seguito di distacco dei contatti del passante del tiratore (sia vicino alla mano che alla parte posteriore del tiratore), essi non possono giustificare la cancellazione delle stoccate segnalate; tuttavia, se il dispositivo di aggancio di sicurezza del rullo non funziona o non esiste, l'annullamento deve essere concesso in caso di disconnessione alla parte posteriore del tiratore.

f) Se la sciabola del tiratore dichiarato toccato non è conforme (isolamento dentro e fuori della coccia, del manico e del pomolo) non ci sarà annullamento, anche se una stoccata sull'arma provoca la segnalazione.

g) In tutti i casi in cui la verifica è resa impossibile a causa di circostanze imprevedibili, la stoccata sarà considerata dubbia e annullata.

18.3 L'arbitro deve essere estremamente attento ai colpi non segnalati o segnalati anormalmente dal dispositivo. In caso di ripetizione di questi difetti, l'arbitro chiamerà un tecnico delle armi per verificare se l'apparecchiatura è in ordine.

18.4 L'arbitro deve assicurarsi che nulla sia alterato nelle attrezzature del tiratore o nelle apparecchiature elettriche prima e dopo il controllo del tecnico delle armi.

Art. 19 – Modo di portare le stoccate

19.1 La sciabola è un'arma di punta, di taglio e di contro-taglio.

19.2 Tutti i colpi con il bordo, il piatto o il dorso della lama sono considerati come stoccate (di taglio e di contro-taglio).

19.3 È vietato portare le stoccate con la coccia. Qualsiasi stoccata causata con la coccia deve essere annullata e verrà sanzionato il tiratore portante questa stoccata.

19.4 I colpi attraverso il ferro, cioè che toccano nello stesso tempo la sciabola avversaria e il bersaglio valido, sono valide quando arrivano chiaramente sulla superficie valida.

19.5 È vietato, in ogni tempo, raddrizzare l'arma sulla pedana.

Art. 20 - Bersaglio non valido

20.1 Un stoccata che arriva al di fuori della superficie valida non viene conteggiato come una stoccata; non ferma la frase schermistica e non annulla le stoccate successive.

20.2 Se il tiratore sostituisce una superficie valida con una superficie non valida, con una copertura o con un movimento anormale, l'arbitro gli infliggerà la corrispondente sanzione e l'eventuale stoccata portata dallo schermidore in difetto viene annullata.

Art. 21 - Materiale

21.1 Sciabola

21.1.1 La lunghezza complessiva massima della sciabola è di 105 cm.

21.1.2 Il peso totale della sciabola pronto all'uso è inferiore a 500 grammi.

21.1.3 La lama in acciaio ha un profilo di forma rettangolare.

21.1.4 Ha una lunghezza massima di 88 cm; la larghezza minima della lama deve essere nel bottone, e deve essere di 4 mm; il suo spessore, sempre sotto il bottone, deve essere di almeno 1,2 mm.

21.1.5 La sua estremità è ripiegata su se stessa, o in un unico pezzo per formare un bottone che, visto dal lato, deve avere una sezione quadrata o rettangolare, di 4 mm minimo e massimo mm 6, e la dimensione massima deve essere al massimo a 3 mm dalla punta della lama.

21.1.6 L'estremità della lama può essere costituita anche da un bottone pieno che deve avere la stessa sezione del bottone ripiegato.

21.1.7 Se la lama presenta una curvatura, deve essere sensibile, continua a presentare una freccia inferiore a 4 cm. Sono vietate le lame il cui finale è ad uncino o curvate nel senso del taglio.

21.1.8 La lama di sciabola deve avere una flessibilità corrispondente ad una freccia di minimo 4 e massimo 7 cm, misurata nel modo seguente:

a) la lama è fissata orizzontalmente a 70 cm dall'estremità del bottone,

b) un peso di 200 g è sospeso a 1 cm dall'estremità del pulsante,

c) la freccia può essere misurata all'estremità del bottone tra la posizione carica e quella scarica.

- 21.1.9 La cocchia è piena, di un pezzo unico, ed è liscia esternamente. Ha una forma convessa continua, senza spigoli o fori.
- 21.1.10 La cocchia deve passare attraverso un calibro di sezione rettangolare di 15 cm x 14 cm per un'altezza di 15 cm, con la lama parallela all'asse del calibro.
- 21.1.11 Nella cocchia, ci deve essere una presa per collegare il passante secondo il sistema previsto.
- 21.1.12 I due poli della spina del passante devono essere a contatto diretto con la massa della cocchia, nel prendere il passante, formando un circuito unico con il passante, il rullo e i cavi di collegamento rullo-apparecchio.
- 21.1.13 La resistenza nell'arma non deve superare 1 ohm.
- 21.1.14 L'interno della cocchia deve essere completamente isolato con una vernice isolante o un cuscino.
- 21.1.15 L'esterno della cocchia deve essere isolato tra i 7 e gli 8 cm dal pomolo.
- 21.1.16 L'impugnatura e il pomolo devono essere completamente isolati.

21.2 Tenuta

- 21.2.1 La tenuta comprende le calze, i pantaloni, la giacca e il giubbotto elettrico.
- 21.2.2 Le attrezzature e gli indumenti devono fornire la massima protezione compatibile con la libertà di movimento necessaria per la pratica della scherma.
- 21.2.3 Essi non devono in alcun modo ostacolare o rischiare di ferire l'avversario, o includere qualsiasi asola o apertura in cui possa - salvo caso fortuito - penetrare la punta dell'avversario, trattenerla o deviarla.
- 21.2.4 La giacca e il colletto devono essere completamente abbottonati o chiusi.
- 21.2.5 L'abbigliamento deve essere costituito da un materiale sufficientemente solido, deve essere pulito e in buone condizioni.
- 21.2.6 L'abbigliamento deve essere confezionato interamente in tessuto resistente a 800 Newton; particolare attenzione sarà rivolta alla realizzazione delle cuciture, se ce ne sono, sotto le ascelle.
- 21.2.7 Un indumento da indossare sotto la giacca costituito da una corazzina protettiva delle parti vitali alte, resistente a 800 Newton è parimenti obbligatorio.
- 21.2.8 L'abbigliamento dei tiratori può essere di tutti i colori, compreso il nero.
- 21.2.9 La parte inferiore della giacca deve sovrapporsi ai pantaloni per un'altezza di almeno 10 cm, essendo il tiratore in posizione di guardia.
- 21.2.10 La giacca deve includere un sotto braccio che raddoppi la manica fino a metà braccio e il fianco fino alla zona ascellare.
- 21.2.11 La protezione per il petto (di metallo o altro materiale rigido) è obbligatoria per le donne e facoltativa per gli uomini.
- 21.2.12 I pantaloni devono essere fissati sotto le ginocchia.
- 21.2.13 Con i pantaloni, è obbligatorio indossare un paio di calze; esse devono coprire tutta la gamba al di sotto dei pantaloni ed essere indossate in modo da non cadere.
- 21.2.14 Il tiratore indossa sopra la giacca un giubbotto conduttivo, che deve coprire interamente e senza omissioni il bersaglio valido del corpo situata sopra la linea orizzontale passante per le sommità delle pieghe formate dalle cosce e dal tronco del tiratore nella posizione "in guardia".
- 21.2.15 La parte conduttrice è in tessuto conduttivo con una resistenza elettrica che, misurata tra due punti qualsiasi del tessuto stesso, deve essere inferiore a 5 ohm.
- 21.2.16 La superficie conduttiva copre le braccia fino ai polsi.
- 21.2.17 Il giubbotto ha un colletto che deve essere di almeno 3 cm.
- 21.2.18 Nella parte posteriore, sotto il colletto, il giubbotto è munito di una linguetta conduttrice di 2 per 3 cm cui si deve agganciare il coccodrillo della maschera.
- 21.2.19 Qualunque sia il modello di chiusura utilizzato, il materiale conduttivo deve essere applicato su una larghezza sufficiente, in grado di garantire la copertura del bersaglio valido in tutte le posizioni.
- 21.2.20 Le maniche del giubbotto conduttivo devono essere fissate al polso della mano con un elastico.
- 21.2.21 Una fascia passante tra le gambe del tiratore terrà la giacca al suo posto.

21.3 Maschera

- 21.3.1 La maschera deve essere formata da una trama metallica, le cui maglie abbiano una luce massima di 2,1 mm e il cui filo abbia un diametro minimo di 1 mm. La maschera deve includere una chiusura di sicurezza sul retro.

21.3.2 La rete delle maschere, sia sul davanti che lateralmente, devono resistere, senza deformazioni permanenti, all'introduzione nella rete di uno spillo conico a 4 gradi di conicità, caricato con una pressione di 12 chili.

21.3.3 La gorgiera della maschera deve essere fatta di un tessuto resistente a 1600 Newton.

21.3.4 La rete della maschera non può essere isolata e deve garantire la conducibilità elettrica.

21.3.5 La gorgiera e le guarnizioni sono interamente coperte con un materiale avente le stesse caratteristiche conduttive del giubbotto elettrico.

21.3.6 Le guarnizioni possono anche essere realizzate in materiale conduttivo.

21.3.7 Il contatto elettrico tra il giubbotto conduttivo e la maschera deve essere assicurato per mezzo di un filo e una o due pinze coccodrillo. Il filo deve essere fissato sia mediante una pinza coccodrillo, sia per saldatura alle maglie della maschera e dovrebbe essere lungo tra 30 e 40 cm.

21.3.8 La resistenza elettrica tra la pinza coccodrillo e un punto qualsiasi della maschera deve essere inferiore a 5 ohm.

21.4 Guanto

21.4.1 Il guanto regolamentare della mano armata del tiratore, in tessuto non conduttivo deve coprire la manica del giubbotto conduttivo al massimo fino alla metà dell'avambraccio.

21.5 Passante e presa di coccia

21.5.1 I conduttori del passante (equipaggiamento proprio del tiratore), saranno ben isolati gli uni dagli altri elettricamente, insensibili all'umidità, uniti o intrecciati.

21.5.2 Il passante termina ad ogni estremità con una presa di collegamento.

21.5.3 La resistenza di ciascuno dei fili del passante, presa a presa e presa a coccodrillo non può superare 1 ohm.

21.5.4 Verso il rullo, una presa maschio a 3 pin (pin a 15 mm dal centrale, pin centrale e pin a 20 mm dal centrale) sarà collegata al filo come segue:

- Pin 15 mm: al giubbotto elettrico

- Pin centrale e pin 20 mm: alla sciabola.

21.5.5 Il filo con il coccodrillo che collega la presa posteriore del passante al giubbotto elettrico deve avere sufficiente lunghezza libera per evitare il distacco accidentale.

21.5.6 La pinza coccodrillo deve essere di un modello forte e garantire il perfetto contatto con il giubbotto elettrico. Deve essere agganciata sul retro del giubbotto conduttivo.

21.5.7 Per la sciabola, all'interno della coccia, la scelta del sistema della presa è libera ma, in ogni caso, il sistema scelto deve essere facile da agganciare e sganciare, essere munito di un dispositivo di sicurezza per impedire la disconnessione in combattimento e assicurare il perfetto contatto tra i conduttori elettrici.

21.6 Apparecchio di segnalazione

21.6.1 Il dispositivo funziona mettendo in contatto la lama della sciabola del tiratore con la superficie conduttiva dell'avversario, che rappresenta il bersaglio valido.

21.6.2 L'apparecchio non deve registrare che la stoccata arrivata per prima. Se l'intervallo tra due stoccate è inferiore a 40 millisecondi (1/25 ° di secondo) il dispositivo deve segnalare "colpo doppio" (accensione simultanea delle due lampade). Sopra 50 millisecondi (1/20 di secondo) il dispositivo deve segnalare "colpo singolo" (accensione di una sola lampada). La tolleranza necessaria per tarare lo strumento è tra questi due limiti (1/25 e 1/20 secondo).

21.6.3 Le stoccate su superfici non conduttive, non devono essere segnalate.

21.6.4 Se la coccia o la lama di un tiratore è in contatto con la parte conduttiva del suo equipaggiamento, il colpo valido portato dal tiratore deve sempre essere registrato.

21.6.5 Il tempo di contatto durante il quale il segnale deve essere assicurato deve variare tra 0,1 e 1 millisecondo al massimo.

21.6.6 I segnali luminosi comprendono almeno due lampade per lato, disposte in modo che il non funzionamento di una non impedisca l'accensione dell'altra, nè un eccessivo sovraccarico di quest'ultima.

21.6.7 Le luci di segnalazione devono dare un segnale rosso da un lato e un segnale verde dall'altro.

21.6.8 L'apparecchio deve essere dotato di una spia luminosa che dimostri che è sotto tensione.

21.6.9 Il suono dell'apparecchio deve essere potente. L'apparecchio può comprendere un dispositivo per bloccarlo prima del riarmo.

Art. 22 – Norma di chiusura

22.1 Per ogni fattispecie non specificata nel presente regolamento, sono applicabili le norme tecniche della FIE e/o della UIPM.

Schema per uso dell'equipaggiamento elettrico di sciabola con l'apparecchio di spada FIE-UIPM (cross-cable)

ATTENZIONE – Tale sistema, pur permettendo di sperimentare in forma economica la sciabola da duello, non è omologabile, dato che il programma di spada prevede tempi di contatto lama-bersaglio sensibilmente più lunghi rispetto a quelli del programma sciabola (cfr. art. 21.6.5 del presente regolamento).

