

Escola Dardi

Regulamento de Competições

v.04

1.Regulamento do Material

1.1. Espada da Lato de Guarda Simples

- A espada da lato deve ter comprimento total **máximo** 110cm
- A espada da lato deve ter comprimento total **mínimo** 90 cm
- A lâmina e punho devem ser **retos**. Deformações permanentes visíveis podem desqualificar a arma.
- Comprimento da lâmina **máximo** medido a partir da cruz de guarda é 95cm.
- O comprimento máximo do punho incluindo pomo é 20cm.
- Largura **mínima** da lâmina no ricasso: 2cm
- Largura **mínima** da lâmina na ponta nos últimos 10 cm da lâmina, sem considerar proteções de borracha, rolhas, fitas ou outros materiais: 1 cm
- Espessura **mínima** da lâmina em toda sua extensão: 1,8mm
- Sem considerar proteções de borracha ou outros materiais, a ponta de metal deve ser achatada e ter no mínimo 0,5 cm² (50 mm²) de área **ou** extremidade totalmente dobrada em um “U” completo. Para combate ela deve ser mantida coberta com alguma fita adesiva, fita de auto-fusão, esparadrapo, ou alguma fita fornecida pelo *comitê organizador* e mantida assim.
- São vedadas lâminas cortantes ou com ponta afiada, mesmo com proteções de borracha. Caso seja constatada durante a competição uma arma com fio cortante e/ou ponta real não achatada ou dobrada, a penalidade é **cartão preto e desqualificação**.
- A espada pronta para combate deve ter peso total **mínimo** 800g.
- A espada pronta para combate deve ter peso total **máximo** 1200g.

- A lâmina deve ser em metal ferroso.
- As demais partes da guarda exceto o punho devem ser em metais quaisquer, desde que resistentes a impactos.
- O punho pode ser em qualquer material, incluindo metais.
- Flexibilidade: com a arma fixada horizontalmente da cruz de guarda até o pomo, um peso de 1Kg é preso na ponta da lâmina. A flexibilidade permitida é **entre** 7 e 25% do comprimento da lâmina.

A espada deve ter **pelo menos:**

- **uma** cruz de guarda de comprimento mínimo 8cm para cada elsa (a partir da lâmina) e comprimento total máximo 26cm
- **um** archetto para o dedo indicador
- **um** guarda-mão do mesmo lado do archetto do indicador, que cubra a maior parte do punho e não ultrapasse 13 cm de largura medido a partir do meio do punho.

E deve ter **no máximo**

- **um** ponticello entre os archetti, que pode ter formato de ferradura, círculo, semi-círculo, oval ou “8”, cujo eixo externo sobre a cruz de guarda não deve ultrapassar o archetto e cujo eixo mais largo não deve ultrapassar 8cm total.
- **um** guarda-mão, como já descrito
- **dois** archetti, um em cada fio. A largura externa máxima de cada archetto medido a partir do centro da lâmina é 8cm e comprimento máximo ao longo do ricasso é 8 cm.

Não são permitidas pontas e extremidades que possam ser consideradas perigosas em todo conjunto da guarda.

Não são permitidos mais ponticelli.

Não são permitidos galhetes ou contra-guarda para proteção extra da mão.

Não são permitidos cestos ou copos.

Não são permitidos artificios para prender a espada do adversário.

1.2. Espada da Lato de Guarda Complexa

A espada pronta para combate deve ter peso total **máximo** 1250g.

Os critérios de comprimentos da espada, cruz de guarda, lâmina reta e punhos retos são os mesmos da 'da lato' simples. São, porém, permitidas guardas com galhetes, ponticellos extras, cestos e copos. O diâmetro externo máximo do conjunto da guarda em qualquer eixo é 16cm. O guarda-mão e contra-guarda podem ter até 13 cm de largura medida a partir do meio do punho.

Não são permitidos artifícios para prender a arma do adversário. Não são permitidas pontas e extremidades que possam ser consideradas perigosas em todo conjunto da guarda.

1.3. Adaga

- O comprimento total da adaga deve ser no **máximo** 60 cm.
- O comprimento **máximo** do punho com pomo deve ser 18 cm.
- O comprimento **mínimo** do punho com pomo deve ser 10 cm.
- A adaga pronta para combate deve ter peso total **mínimo** 250g.
- A adaga pronta para combate deve ter peso total **máximo** 600g.
- Requisitos de segurança como da espada da lato.
- Largura **mínima** da lâmina no ricasso: 1,8cm
- Largura **mínima** da lâmina na ponta nos últimos 10 cm da lâmina, sem considerar proteções de borracha, rolhas, fitas ou outros materiais: 1 cm
- Espessura **mínima** da lâmina em toda sua extensão: 1,5mm
- Demais requisitos da guarda são como da **espada da lato de guarda simples**, mas podendo ser ausentes archetti, ponticelli e guarda-mão. Uma cruz de guarda é exigida. A guarda redonda estilo *rondel* não é válida para a categoria adaga.
- Flexibilidade: com a arma fixada horizontalmente da cruz de guarda até o pomo, um peso de 1Kg é preso na ponta da lâmina. A flexibilidade permitida é **entre** 5 e 25% do comprimento da lâmina.

1.4. Broquel Grande (Brocchiero Largo)

- A Largura total do broquel grande deve ser entre 25 e 36 cm.

- O broquel deve ser empunhado com uma mão, sem tiras.
- A bossa é necessária, mas pode ter diâmetros variados. Tipicamente deve ser maior que o punho fechado. A profundidade da bossa deve se limitar a cobrir parte da mão que empunha, não chegando ao pulso.
- A bossa deve ser de metal. As demais partes do broquel podem ser de madeira ou outros materiais.
- Não são permitidas pontas e extremidades que possam ser consideradas perigosas.
- Não são permitidos artificios para prender a arma do adversário.

2. Critérios para Pontuação

2.1. Superfície Válida

Para Espadas Da Lato De Guarda Simples, toda a superfície do corpo do esgrimista é válida, exceto virilha e nuca.

Para Espadas Da Lato De Guarda Complexa, não é válida tampouco a mão armada. Para esta arma em conjunto com adaga, para fins de simplicidade, nenhuma mão será superfície válida, não importando a guarda da adaga utilizada.

Para Adaga Sola, a superfície válida é da cintura para cima, exceto nuca.

Atingir virilha ou nuca implica em penalidade mínima de **cartão vermelho**. Intencional ou violento, **cartão preto**.

2.2. Critérios para Toque Válido

De corte: a lâmina da arma deve percorrer um arco de pelo menos 45 graus e atingir a superfície válida com fio *dritto* ou *falso* da **parte fraca** da lâmina.

De deslize: cortes de deslize ou arrasto devem ser feitos puxando ou empurrando pelo menos metade da extensão de um fio da lâmina contra uma superfície válida. Não pressionar para evitar danos à roupa do adversário.

De ponta: a ponta da lâmina deve visivelmente pressionar a superfície válida em um movimento no mesmo eixo da lâmina. Não é necessário dobrar a lâmina. Golpes de ponta que atingem a superfície válida apenas ao fim da extensão total do golpe, onde claramente não haveria penetração suficiente da arma, podem ser desconsiderados.

Desarme: um esgrimista, por sua própria ação, toma ou faz cair uma arma do adversário, e ganha 3 pontos (ou a pontuação máxima) a critério do árbitro diretor. Pode não ser permitido nas disposições preliminares.

Não são permitidos golpes com pomo, cruz e arremesso de arma. Penalidade mínima cartão vermelho. Com violência intencional, cartão preto.

Não são permitidos chutes, socos e golpes de concussão intencionais com membros e broquéis. É considerado brutalidade intencional. Penalidade cartão preto.

Não são permitidas presas (agarres) não descritas nas *presas permitidas*. Penalidade mínima cartão vermelho.

Não são permitidas derrubadas se as *disposições preliminares* proibirem derrubadas, considerando o solo e local da competição. Penalidade mínima cartão vermelho.

Presas e derrubadas não contam pontos em si a não ser em vista das disposições preliminares.

O broquel pode ser usado para bloquear membros do adversário ou tampar sua visão, desde que sem golpear com violência por sua própria ação.

3. Critérios para Arbitragem com três Árbitros Vogais e um Árbitro Diretor

Ao redor do ringue estarão presentes um árbitro diretor, três árbitros vogais, um cronometrista e um contador.

O árbitro diretor é o principal responsável e autoridade pela condução dos combates no ringue. Ele pode ter um bastão usado para sinalizar.

Os árbitros vogais têm uma bandeira de cada cor em cada mão, correspondendo às cores dos esgrimistas; normalmente azul e vermelho. Eles podem ter um apito cada.

O cronometrista controla o tempo de combate, pausando e continuando o cronômetro e anunciando o fim do tempo.

O contador tem caneta e a folha ou outro meio para contar os pontos.

3.1. Acusação de Pontos pelos Árbitros e Contagem

A Escola Dardi tem a política de valorizar toques em que o atacante (o que tocou) não fez uma ação suicida ou descuidando da própria defesa.

Por isto, usamos a regra do *afterstrike*, revide ou “golpe de vingança”, mencionado no tratado de Manciolino, 1531: o esgrimista que recebe um golpe tem o direito de revidar no ofensor realizando um **toque válido** com um golpe (**um** movimento de braço), podendo ser desferido a pé firme ou dando um passo (**um** movimento de **uma** perna). Na visão de um árbitro vogal, a frase para um assalto concluído com golpe ofensivo que toca seguido de um revide bem sucedido é chamado “ambos tocados”, e não conta pontos para ninguém. Não é válido revidar com presa. O árbitro vogal deve ser o fiscal disto para considerar ambos tocados ou ponto de um esgrimista.

Quando o árbitro diretor nota uma ação de ponto válido ele dá o comando “Alto!”, **ou** quando um árbitro vogal nota uma ação de ponto válido clara, ele espera um breve momento para uma ação de revide, e então sinaliza com seu apito ou “Toque!”. Neste momento, o árbitro diretor dá o comando “Alto!”

Com este sinal, os esgrimistas podem ainda terminar qualquer golpe que estava em curso com até um movimento de perna, **mas não devem iniciar nenhuma nova ação.**

Em seguida, o árbitro diretor diz “Árbitros?”

Os esgrimistas devem permanecer em ordem, sem se manifestar.

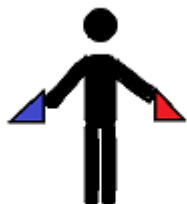
Cada árbitro vogal olha para o chão para não ser influenciado pelos outros e, em seguida, sinaliza em silêncio e aguarda manifestação sonora do árbitro diretor.



Vermelho tocado, ponto azul



Azul tocado, ponto vermelho



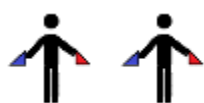
Ambos tocados



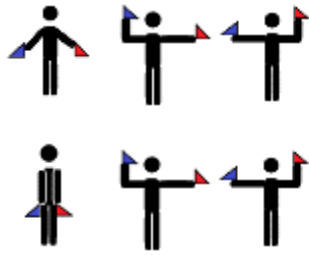
(bandeiras à frente) Sem toque claro / Sem visão

O árbitro diretor, então, contará o número de bandeiras levantadas para cada esgrimista com, por exemplo, “Dois pontos azul, um ponto vermelho!” e o contador adicionará este número para cada esgrimista, e o assalto será encerrado.

Nos seguintes casos, o árbitro diretor dirá “Nada feito!” e o contador não contará pontos:



(não importa a pontuação do terceiro vogal)



Se houve **cartão ou saída do ringue** na ação de toque, o árbitro diretor deve anunciar a infração antes de anunciar a pontuação, **anulando os pontos do infrator**.

Um caso especial é a **esgrima não-realista**. Um árbitro propõe esta penalidade, mas deve ser confirmado por pelo menos outro árbitro. Os casos mais comuns podem ser:

- um ofensor que repetidamente tenta agarrar o adversário com ataques imprudentes e perigosos, ignorando a própria defesa.
- um ofensor que executa reprises de ataque malsucedido, ignorando a resposta ou contra-ataque do adversário, causando toques duplos.
- mostrar clara negligência da própria defesa quando prestes a ser tocado, apenas contra-atacando e revidando, causando toques duplos.

Deve-se aplicar **cartão vermelho** e explicar ao infrator a natureza da competição. Em qualquer caso deste, não se muda o placar dos vogais que sinalizaram toque duplo, uma vez que já está sendo aplicada penalidade (não se usa regra de prioridade de florete e sabre esportivo).

É vedado ao esgrimista alegar esgrima não-realista do adversário, lançando dúvida sobre a decisão dos árbitros.
(infração do 1º grupo)

3.2. Condução dos Combates

Os esgrimistas são chamados para o ringue com “Apresentem-se”. O árbitro diretor diz “Preparem (nomes dos esgrimistas do próximo combate no ringue)”. Eles devem se apresentar totalmente vestidos em até **um** minuto e com arma e a máscara nas mãos. O árbitro diretor deve verificar a integridade da ponta das armas, a presença de fita adesiva cobrindo-as e a presença de protetores de garganta, além de ficar atento para outros itens obrigatórios.

O cronometrista sinaliza os esgrimistas com suas cores e volta para sua posição.

A partida se inicia com os combatentes devidamente equipados e sinalizados com suas cores nas linhas de guarda. Então o árbitro diretor dá ordem para os esgrimistas se cumprimentarem e cumprimentarem aos árbitros.

O árbitro diretor inicia o assalto dizendo “Em guarda!”, “Prontos?”, “Combate!”. O esgrimista que tiver um problema que o impeça de combater ao sinal de “Prontos?” ou durante um combate deve levantar alto o braço fraco e acenar, afastando-se do adversário. O diretor interromperá a partida com “Alto!”. Se o esgrimista permanece em silêncio ele consente em combater.

Ao sinal de “Combate!” o cronometrista dispara o cronômetro. O esgrimista só pode sair da linha de guarda após o sinal de “Combate!”. Penalidade inicial por queimar o início de combate é cartão amarelo (não obedecer aos sinais do árbitro).

A qualquer sinal de “Alto!” do diretor, o cronometrista pausa o cronômetro.

O esgrimista que passar com a **projeção de ambos** os pés para fora do ringue, sem ação de toque, pontua 1 (um) ponto para o adversário e o assalto é interrompido pelo diretor com “Alto! Fora!”. O árbitro diretor é responsável por fiscalizar os pés no ringue.

Saída do ringue durante uma ação onde houve ponto **não** conta pontos adicionais para esgrimista pontuador, mas uma infração de cartão vermelho pelo esgrimista tocado **sim**. Sair do ringue *para evitar ser tocado* é infração do 1º grupo (ver apêndice): na primeira infração, cartão amarelo mais um ponto para o adversário. Na segunda infração, cartão vermelho.

Se um combatente solta ou deixa cair uma arma, o combate deve ser parado. Se houve ação de desarme, o árbitro diretor anunciará a pontuação.

A partida será encerrada caso um esgrimista atinja a pontuação máxima da partida, sem contar no placar final pontos além deste teto máximo.

Porém, se ambos esgrimistas, na contagem de toques válidos feita pelo árbitro diretor, atingirem ou superarem a pontuação máxima ao mesmo tempo, o contador diz “nada feito”, e o diretor confirma. Os pontos do assalto são descartados e um novo assalto é iniciado até que **apenas um** esgrimista atinja a pontuação máxima ou o tempo regulamentar acabe.

Caso o tempo regulamentar acabe em empate, as disposições da competição devem determinar se é derrota dupla ou se deve haver algum desempate de morte súbita ou ainda outro critério de desempate. Se for combate eliminatório, deve haver desempate.

Para desempate morte súbita, dois minutos serão cronometrados (ou outro tempo de acordo com as *disposições preliminares*). É decidido com uma moeda quem é o esgrimista com **vantagem**. Durante este combate, vence o esgrimista que pontuar **sozinho** em um assalto. A pontuação máxima é **um** ponto. Caso o tempo acabe, é dada vitória (sem ponto adicional) ao esgrimista com a vantagem.

3.3. Infrações e Penalidades

Ver Apêndice II.

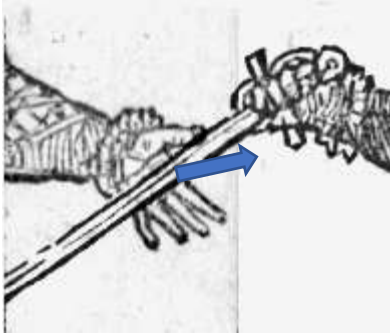
Qualquer cartão para um esgrimista no assalto anula pontos que a princípio seriam válidos do esgrimista infrator naquele assalto. Anunciar infrações é de responsabilidade do árbitro diretor.

Só é aplicado **um** cartão amarelo (por qualquer item) por combate. Qualquer cartão subsequente por qualquer item do grupo I será vermelho.

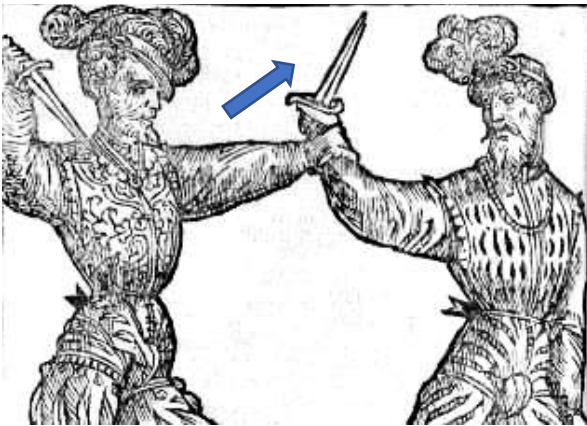
A penalidade do cartão vermelho será definida nas *disposições preliminares* de cada competição. Será um valor fixo de pontos para o adversário ou a perda de pontos.

4. Apêndice I – Presas Permitidas

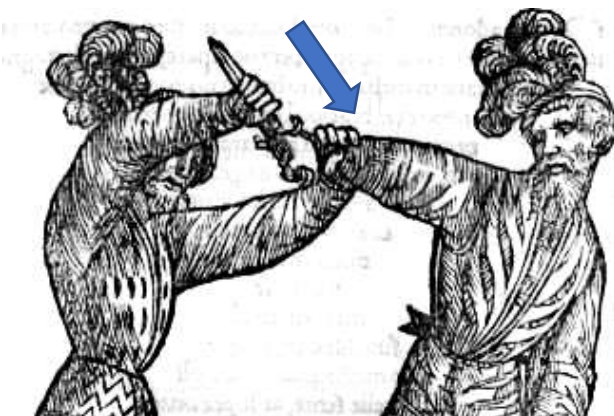
Não é permitido soltar uma arma para executar uma presa ou desarme no adversário, portanto estas devem ser executadas em combates de arma desacompanhada, em que a mão fraca estará livre. Também não é permitido agarrar e segurar a lâmina do adversário; só é permitido empurrá-la **pela chapa no forte** estando esta inerte, sem *momento*.



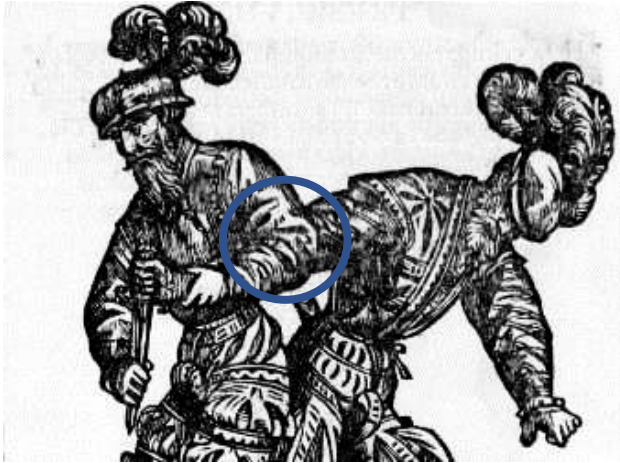
As ações abaixo podem ser executadas sobre a **guarda** da arma do adversário, com o devido cuidado de não ferir a própria mão nem a mão do adversário. Ações perigosas anulam pontos e podem resultar em cartão vermelho.



I - Empurrar o braço do adversário para fora, sem torcer



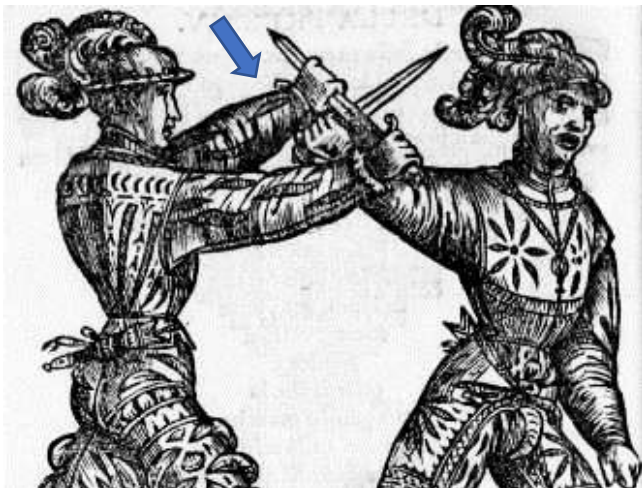
II - Empurrar o braço do adversário para dentro, sem torcer



III – Prender o braço do adversário, envolvendo-o com o teu braço desarmado, por cima ou por baixo, por dentro ou por fora da guarda inimiga.



IV – Ações feitas com a mão desarmada, sem golpear violentamente, que visam impedir o uso da mão desarmada do adversário, ou que se livram dela, evitando as presas deste.



V – Pressionar na direção do adversário segurando na **própria** lâmina.

5. Apêndice II – As faltas e suas Sanções

FALTA	SANÇÃO (cor do cartão)		
Não apresentação na primeira chamada pelo árbitro, 10 minutos depois da hora indicada para o início da poule, do encontro de equipes ou para o início das eliminatórias	Eliminação da competição		
Não apresentação sobre a pista pronto para combater quando ordenado pelo árbitro, após três chamadas com 1 minuto de intervalo	1 ^a chamada	2 ^a chamada	3 ^a chamada – Eliminação da Competição
	1 ^a infração	2 ^a infração	3 ^a infração
1º GRUPO			
Deixar o ringue sem permissão			
Virar as costas para o oponente durante o combate			
Manipular o próprio equipamento de segurança ou segurar em arma de uma mão com as duas mãos (exceto presa permitida) durante o combate			
Golpe de revide com presa			
Soltar uma arma para executar uma presa			
Sair do ringue para evitar ser tocado			
Interrupção do combate sem motivo válido			
Roupa/equipamento não conforme. Se apresentar com lâmina visivelmente deformada. Ausência de arma regulamentar para troca.			
Arrastar a ponta da arma sobre o chão			

Recusar-se a obedecer aos sinais do árbitro			
Tirar a máscara antes do árbitro gritar "Alto!"; Vestir-se ou despir-se no ringue			
Apelo injustificado, lançando dúvida sobre a decisão do árbitro em um ponto ou um fato. Tentar influenciar os árbitros em causa própria.			
O esgrimista entrar em zona de combate sem a autorização do árbitro			
	1ª infração	2ª infração	3ª infração
2º GRUPO			
<i>ESGRIMA NÃO-REALISTA</i> (ver capítulo 3)	Explicar ao infrator a natureza da competição		
Segurar a lâmina do adversário em movimento ou no fraco para evitar ser tocado (em armas em que não se aplica)			
Presença ou derrubada não permitida (sem brutalidade)			
Solicitar uma interrupção sob pretexto de um traumatismo/câimbra não reconhecido pelo médico			
Ausência da marca de controle das armas			
Ação perigosa, violenta ou vingativa, golpe lançado com a cruz, pomo, broquel ou arremesso			
Atingir virilha ou nuca			
	1ª infração	2ª infração	
3º GRUPO			
Esgrimista perturbando a ordem quando no ringue. Nos casos mais sérios, o árbitro pode dar o cartão preto imediatamente			

Qualquer pessoa (não atleta) perturbando a boa ordem. Nos casos mais sérios, o árbitro pode dar o cartão preto imediatamente e retirar a pessoa do local			
Atitude antidesportiva			
	1ª infração		
4º GRUPO			
O esgrimista equipado com equipamento de comunicação eletrônico permitindo receber comunicação durante o combate			
Equipamento fraudulento, marcas de controle que são imitadas ou transferidas			
Se apresentar no ringue com arma de ponta ou lâmina afiada			
Recusa de um esgrimista a combater com outro competidor (individual ou equipe) devidamente inscrito na competição			
Ofensa contra o espírito esportivo, ofensas aos árbitros e pessoas no local			
Recusa de um esgrimista de fazer a saudação ao seu oponente, ao árbitro e aos espectadores antes do começo e do final do combate			
Lucrar com o conluio, favorecendo o oponente			
Brutalidade intencional (como agravante de vários casos mencionados acima)			
Doping			