



## Regolamento Tecnico di gara "Uguale od Opposto"

### INDICE

Capitolo 1: Il Campo di gioco.....	pag. 1
Capitolo 2: Materiale dei Bacchiatori.....	pag. 2
2.1 Il Bacchio	
2.2 Personalizzazioni del Bacchio	
2.3 Abbigliamento	
Capitolo 3: Gli Atleti.....	pag. 4
3.1 Norme di comportamento	
3.2 Inizio e fine del duello	
3.3 Presa e Pigmentazione	
3.4 Abbigliamento	
Capitolo 4: Arbitraggio.....	pag. 5
4.1 Il Collegio Arbitrale	
4.2 Azioni del Primo Arbitro in "Uguale od Opposto"	
4.3 Tipologia di azione dei duellanti e relativa reazione del primo arbitro	
4.4 Azioni del Secondo arbitro	
Capitolo 5: I Falli disciplinari e le procedure.....	pag. 9
5.1 Categorie di infrazione	
5.2 Infrazioni sanzionabili	
Capitolo 6: Sospensione e ritiro.....	pag. 11
6.1 Richiesta di Sospensione	
6.2 Ritiro di un bacchiatore	



Le disposizioni del presente regolamento sono obbligatorie nelle competizioni ufficiali della Disciplina. Sono competizioni ufficiali tutte quelle manifestazioni autorizzate dalla Uastamasta ASD in presenza di almeno un arbitro riconosciuto dalla suddetta associazione.

## Capitolo 1

### *Il Campo di gioco*

L'azione di gioco si svolge all'interno di un cerchio o di un poligono non inferiore ai 28,26 metri quadrati (6 metri di diametro), denominato Tars.

Simmetricamente dal centro, sono presenti due linee di posizione, rette e parallele, a distanza di 4 m l'una dall'altra. È previsto uno spazio di sicurezza di almeno 1 metro, esternamente all'intero perimetro. Le dimensioni del Tars saranno decise ad ogni evento dalla commissione di gara.

## Capitolo 2

### *Materiale dei Bacchiatori*

I Praticanti si equipaggiano e bacchiano **sotto la loro responsabilità** ed a loro **rischio e pericolo**.

Le disposizioni del presente Regolamento sono destinate ad aumentare la sicurezza dei Bacchiatori senza però poterla garantire. Non potrà quindi essere in alcun modo responsabilità dell'Autore, dei Maestri, degli Istruttori, degli Arbitri o degli Organizzatori, un eventuale incidente.

#### 2.1 Il Bacchio

L'arma utilizzata nei duelli di Uguale od Opposto è il Bacchio ufficiale.

Il Bacchio per essere tale deve soddisfare i seguenti requisiti:

- lunghezza compresa tra i 98,5 cm e i 101,5 cm
- peso compreso tra i 190 g e i 290 g
- diametro delle punte non inferiore ai 3 cm
- l'anima, la guaina ed i nastri utilizzati per la costruzione e riparazione del Bacchio devono essere quelli riconosciuti dalla Uastamasta ASD.
- la guaina del Bacchio, fuori dal centro, non deve essere usurata a tal punto da sentire l'anima in caso di stretta salda, ma non eccessiva.
- l'anima deve essere ricoperta interamente dalla guaina.
- il centro del Bacchio dev'essere compreso tra i 20,0 cm e i 20,2 cm

Sullo strato superficiale dell'attrezzo è presente nastro isolante nelle tre colorazioni bianco, nero, rosso, per definire la zona di centro e le estremità.

Attualmente sono in vigore due tipologie di distribuzione di nastro, che si riconoscono però nel creare comunque zone affini.

Nella *Tipologia Prima* (fig.01), più antica, si ritrova la seguente distribuzione:

Da 0 cm a 20 cm: bianco

Da 80 cm a 100 cm: rosso

Per la zona centrale si prende di riferimento il centro di massa del Bacchio e si svolgono a spirale 10,0 cm di nastro bianco dal punto trovato, dirigendosi verso la punta bianca.



Sul versante opposto, a contatto ma senza sovrapposizione, il nastro rosso parte dal centro di massa e colora per 10,0 cm il centro in direzione della punta rossa.

Il nastro nero ricoprirà le zone rimaste a guaina nuda.

Eventuali riparazioni dovranno essere svolte con nastri di colore corrispondente alla zona che andranno ricoperte.



Fig.01

Nella *Tipologia Seconda* (fig.02), si ritrova la seguente distribuzione:

Dal centro di massa si diramano verso ogni estremità 10,0 cm di nastro nero per un totale di 20,0 cm (tolleranza di 0,1 cm).

Dall'estremità 0 alla zona di Centro si troverà il colore bianco, specularmente si troverà invece il nastro rosso.

In ausilio agli utilizzatori di questa tipologia, possono essere applicate strisce di nastro nero il cui margine superiore non superi la lunghezza di 20,0 cm dalle estremità, come punto di riferimento per l'impugnatura.



Fig.02

Eventuali riparazioni dovranno essere svolte con nastri di colore corrispondente alla zona che andranno ricoperte. Il peso finale verrà calcolato una volta effettuate le riparazioni necessarie.

Riparazioni saranno necessarie nei casi in cui:

1. La guaina lungo l'attrezzo risulti danneggiata
2. Le punte del Bacchio si mostrino consumate tanto da presentare parti di nastro sporgenti o taglienti e se l'anima sia non coperta completamente o sul punto di uscire dalla guaina.

Nel caso di riconoscimento di "Bacchio non idoneo" da parte della Direzione Tecnica di gara, la Uastamasta ASD metterà a disposizione dell'atleta un Bacchio ufficiale.

## 2.2 Personalizzazioni del Bacchio

Ogni atleta avrà apposto sopra il proprio Bacchio il simbolo che contraddistingue il Bacchiatore (fig.03).

Il simbolo dovrà essere una rielaborazione originale del Praticante e privo di riferimenti ad immagini, loghi già esistenti, coperti o meno da Diritti d'Autore.

Il proprio simbolo si troverà applicato due volte nella zona di centro del Bacchio: tenendo la linea del centro di massa come base del simbolo, con il nastro di colore rosso sarà posto sul lato della punta rossa, con il nastro bianco sarà posto sul lato della punta bianca.

È consigliabile tenere un simbolo da un lato del cilindro del centro, e l'altro sul lato opposto, in modo da mantenere sempre visibile almeno uno dei due. È altresì possibile presentare sul Bacchio la propria Fascia raggiunta nel percorso di Esame Lunare, posizionandola esattamente al centro della linea del Centro di Massa.

N.B. Il simbolo riportato dovrà essere lo stesso presente sulla tessera Uastamasta ASD. In caso di conflitto tra due atleti o praticanti che intendono essere rappresentati da uno stesso simbolo, il diritto tutelato sarà quello di colui che per primo si è iscritto alla Uastamasta e ha depositato il proprio Segno.



Fig.03



## Capitolo 3

### *Gli Atleti (Bacchiatori)*

L'atleta è tenuto a mantenere una condotta di massima lealtà, correttezza e probità durante l'incontro o qualsiasi momento riferibile comunque alla disciplina. Ciò può essere esplicitato mettendo in atto tutte le misure idonee volte a garantire la propria e altrui sicurezza e dichiarando il punto all'avversario in ogni caso in sia stato l'altro duellante riuscire a conseguire il punto.

#### **3.1 Norme di comportamento**

Una volta che sarà stabilita la modalità di gara, il presidente della Direzione di Gara o un suo delegato annuncerà nell'ordine stabilito i nomi dei duellanti che si affronteranno sul Tars.

Il primo chiamato ricoprirà il ruolo Uguale, il secondo avrà ruolo Opposto.

I duellanti dovranno indossare una fascia colorata da legare al ventre e tenere ben visibile, messa a disposizione dall'Associazione: Bianca per l'Uguale e Rossa per l'Opposto.

I duellanti affiancheranno il Primo Arbitro a bordo Tars, e al suo "Prego" si disporranno sulle apposite linee di guardia rispettivamente Uguale a destra del primo Arbitro e Opposto a sinistra.

Al fine di agevolare lo svolgimento della gara, la coppia successiva di atleti verrà chiamata, dovrà prepararsi assicurando al proprio ventre la Fascia relativa al proprio ruolo e rimanere nei pressi del Tars.

#### **3.2 Inizio e fine del duello**

L'inizio del duello prevede che il primo sfidante dichiari la volontà di sfidare l'altro tramite il Saluto dell'Equilibrio: gli sfidanti afferrano il Bacchio al centro, con il palmo della mano rivolto verso il basso, tenendolo frontalmente a sé e parallelamente al terreno; subito dopo entrambi lanceranno il Bacchio, riafferrandolo al di fuori del centro. La prima azione potrà iniziare dopo lo sguardo d'intesa tra i Duellanti, al Prego del Primo Arbitro. Le azioni successive potranno iniziare dopo che l'arbitro avrà ricostruito l'azione, assegnato Punto o dichiarato nulla di fatto. Alla fine di ogni incontro, ogni duellante deve obbligatoriamente salutare l'avversario con il Saluto dell'Equilibrio e stringere la mano agli Arbitri. Un rifiuto di attuare questa procedura verrà ritenuto un'infrazione grave (vedi Capitolo 5).

#### **3.3 Presa e Pigmentazione**

Per presa si intende qualsiasi contatto del bacchio con il palmo della mano, dita comprese, e la zona infra digitale. La punta più lontana dalla presa determina il colore dell'atleta e del suo bacchio. Ciò viene definito pigmentazione.

#### **3.4 Abbigliamento**

L'atleta non potrà indossare abiti, accessori, protezioni di colore bianco o rosso.

Sono vietati capi di abbigliamento che presentino zone con grip, fatta eccezione per il palmo della mano e per la suola delle scarpe. È permesso l'utilizzo di guanti e polsini.

L'arbitro ha facoltà di fare togliere eventuali indumenti non conformi ad un combattimento sicuro.

Il rifiuto ad indossare un abbigliamento consono corrisponderà a un'infrazione di Terzo Gruppo.



## Capitolo 4

### Arbitraggio

#### 4.1 Il Collegio Arbitrale

Il Collegio Arbitrale si compone dei membri dell'associazione Uastamasta ASD regolarmente iscritti alla suddetta associazione, che abbiano compiuto i diciotto anni di età e che abbiano conseguito la specifica abilitazione.

Per ogni duello è obbligatorio almeno un arbitro ufficiale in campo, possibilmente supportato da un secondo arbitro ed un altro al tabellone segnapunti.

Ogni arbitro deve presentarsi in tornei ufficiali con indosso la divisa di "Uguale od Opposto", costituita da un paio di pantaloni lunghi neri e maglietta di "Uguale od Opposto".

A seguito le mansioni degli arbitri

- Il compito del Primo Arbitro sarà di prestare la massima attenzione agli avvenimenti nel duello; esso dovrà: assegnare i punti, decretare i falli e interrompere l'azione, usando il più grande senso di onestà e imparzialità; potrà inoltre scegliere se chiedere o meno il parere del Secondo arbitro riguardo ad una azione poco chiara da parte dei Duellanti.
- Il compito del Secondo Arbitro sarà di tenere il punteggio usando il Bacchio e le proprie dita come segna-punti e, ad ogni fine azione, dichiararlo ad alta voce; è suo dovere segnalare al primo arbitro un'eventuale azione non percepita, senza interromperla.

All'inizio del match i due arbitri si dispongono fronteggiandosi, tenendo il Bacchio in posizione verticale di fronte a sé. Il Primo Arbitro avrà la punta rossa verso l'alto, il Secondo avrà la punta bianca.

#### 4.2 Azioni del Primo Arbitro in "Uguale od Opposto"

1. All'annuncio del primo "Prego", avviene il posizionamento dei Duellanti

Uguale a Destra del Primo Arbitro;

Opposto a Sinistra del Primo Arbitro.

2. L'arbitro si posiziona tra i duellanti, impugnando il Bacchio con entrambe le mani nel centro e tenendolo in posizione verticale.

3. L'annuncio del secondo "Prego" dà inizio al duello. Subito dopo avviene la Dichiarazione dei Duellanti; contemporaneamente l'arbitro fa tornare il Bacchio in posizione orizzontale e le sue mani compiono uno scivolamento simultaneo verso le estremità del bastone, avendo cura di puntare la sommità bianca verso il duellante denominato "Uguale" e la punta rossa verso "Opposto".

Se uno dei due Bacchi cade prima di essere stato ripreso dal proprietario, si ripeta la procedura dal Punto 2. Alla seconda ricezione fallita, indipendentemente dal duellante che ha commesso la prima infrazione, l'arbitro riconoscerà l'azione fallosa assegnando un punto all'avversario.



## 4.3 Tipologia di azione dei duellanti e relativa reazione del primo arbitro

Il Primo Arbitro ha il diritto di sancire l'inizio e la fine di ogni scambio rispettivamente con gli ordini di "Prego!" e "Stop!" in qualsiasi momento al fine di assegnare un punto e/o sancire un'azione fallosa o poco chiara.

Al grido "Stop!" del Primo Arbitro, i duellanti hanno l'obbligo di fermarsi dove l'azione è stata interrotta e recuperare la misura, pena sanzione di Primo gruppo.

A seguito la gestualità con cui l'arbitro comunica le proprie decisioni

### 1. Stop

L'arbitro alza il Bacchio orizzontalmente con entrambe le mani, esclamando "Stop!".

### 2. Prego

L'arbitro impugna il Bacchio con entrambe le mani alle estremità e lo riporta all'altezza dell'addome, esclamando "Prego!".

### 3. Punto di Contatto (PdC)

È avvenuto un tocco Bacchio/Bacchio oppure Bacchio/Corpo tra i duellanti.

L'arbitro alza il braccio corrispondente al Praticante che ha conseguito il punto e dichiarando "Punto di ...".

### 4. Terra (Fallo)

Il Bacchio di un duellante tocca il terreno o qualsiasi oggetto collegato a quest'ultimo. Il Fallo vale sia che il bastone sia impugnato o meno. Il Fallo di Terra annulla l'eventuale punteggio dell'azione precedente alla caduta/tocco del terreno ed assegna in ogni caso un punto all'avversario. Nel caso in cui entrambi i duellanti commettano insieme l'infrazione, verrà assegnato un punto a ciascuno di essi.

L'arbitro punta verso il basso il braccio corrispondente al Praticante che ha commesso il fallo dichiarando "Terra di ...", dopodiché si comporta come dopo un Punto di Contatto (PdC).

### 5. Falli di presa (fallo)

Avviene fallo di presa nei seguenti casi:

1. Il Bacchio viene a contatto con il corpo, oltre che con la mano, per il tempo maggiore di un tocco (impatto e rimbalzo)
2. Presa del bastone con due parti del corpo
3. Presa del bacchio avversario durante l'azione
4. Presa nella zona colorata centrale per un tempo più lungo di un tocco.

*Nel caso in cui ci sia incertezza nell'effettiva copertura della zona colorata centrale a causa di una presa non completa (con quattro dita o meno), verrà chiesto al duellante di chiudere la mano, dopodiché avverrà un nuovo esame.*

Per i primi tre casi l'arbitro posiziona punta del Bacchio corrispondente a chi ha commesso il fallo, bloccandolo sotto l'ascella e tenendo il pugno chiuso verso l'alto.

Nel quarto caso, servirà doppio tocco del centro del bacchio. In seguito, si segua la procedura PdC.



## 6. *Violenza (Fallo)*

Si commette questa irregolarità in seguito a:

- sbacchiata effettuata con brutalità,
- comportamento inadeguato,
- tocco al volto o colpo forte in qualsiasi punto del corpo avversario.

L'assegnazione del fallo avviene a discrezione dell'arbitro.

Si sanziona altresì il bacchiatore che ponga in essere una condotta tale da mettere in pericolo la propria o altrui sicurezza.

L'arbitro annuncia lo "Stop" e porta il Bacchio a 45 gradi, con il polso colpisce una volta il colore di chi ha commesso il fallo.

In seguito:

- o Livello 1 (colpo all'avambraccio e dito indice alzato)

Gravità bassa: tocco accidentale mediamente forte al volto o al corpo, imprecazione.

Si annulla l'eventuale punto e ci si assicura che il colpito stia bene.

- o Livello 2 (colpo all'avambraccio e dito indice e medio alzati)

Gravità media: tocco volontario medio/forte al volto o al corpo.

Si assegna il punto al colpito, ci si assicura che stia bene, se il danno è grave si passa al Livello 3.

- o Livello 3 (colpo all'avambraccio e dito indice medio ed anulare alzati)

Gravità alta: colpo invalidante, bestemmia, offesa all'arbitro o all'avversario.

Espulsione dal combattimento e, a discrezione dell'arbitro, dal Torneo.

## 7. *Doppio scivolamento (Fallo)*

Se il duellante compie due scivolamenti consecutivi (Basis/Daga seguita da Daga/Basis) senza modificare il piano di rotazione, compie un fallo.

L'arbitro dalla posizione di base con le mani alle estremità del Bacchio, farà scivolare la mano corrispondente all'atleta che ha commesso il fallo, fino all'altra mano, e poi ritornerà velocemente in posizione. In seguito, si segue la procedura PdC.

## 8. *Cambio mano con mezza rotazione di Bacchio o Stallo (fallo)*

Il cambio colore che avvenga per più di due volte consecutive, senza che il bacchio subisca almeno una mezza rotazione o un cambio di piano, viene definito fallo di stallo.

È vietato inoltre il passaggio da una mano all'altra con meno di una rotazione, durante il quale avvenga un cambio di colore.

L'arbitro appoggia il Bacchio al petto allungando il braccio orizzontalmente verso chi ha commesso il fallo. In seguito, si segue la procedura PdC.

## 9. *Scarsa combattività (fallo)*

Dimostrare scarsa combattività, fuggire o addirittura rifiutare il duello, costituisce fallo. La misura della sanzione sarà valutata dall'arbitro a seconda della recidività della situazione.



## **10. Camuffo (fallo)**

Se il duellante cela il proprio Bacchio, utilizzando il corpo o un qualsiasi altro oggetto, per un intervallo di tempo superiore ai cinque secondi si incorre nel fallo di camuffo.

L'arbitro procede con l'assegnazione del PdC.

## **11. Aria**

Il contatto Bacchio/corpo avviene nel momento in cui il bastone di colui che è stato toccato si trova in volo. L'incontro può continuare ininterrotto.

In caso di aria palese l'arbitro solleciterà i contendenti a proseguire con "Aria" o "Prego". In caso di aria non palese l'arbitro fermerà l'azione e valuterà se dichiarare "Aria" o seguire procedura PdC.

## **12. Nulla di fatto**

Se l'esito di un'azione schermistica è incerta e nemmeno i duellanti si trovano in accordo tra loro riguardo l'assegnazione del punto, l'arbitro può annullare l'azione e far continuare l'incontro.

## **13. Punto d'Onore**

Se avviene l'assegnazione di un punto ad un duellante che non si sente meritevole del PdC, lo stesso può commettere un fallo (es. toccare volontariamente il terreno con il Bacchio) per permettere all'avversario di giocare alla pari. L'evento deve avvenire solo a discrezione del praticante, per una sua decisione e non è contestabile in alcun modo.

L'arbitro attesterà il Punto d'Onore seguendo la procedura PdC.

## **14. Uscita dal campo (fallo)**

Il praticante che durante il duello viene a contatto con la linea esterna o tocca il terreno esterno al campo con qualsiasi parte della propria figura (corpo e Bacchio), commette un fallo.

L'arbitro punta verso l'esterno del Tars il dito indice della mano corrispondente a chi ha commesso il fallo. Segue la normale procedura del PdC.

## **4.4 Azioni del Secondo arbitro**

Può segnalare in qualsiasi momento al primo arbitro, portando il Bacchio in posizione di Stop, azioni che dal proprio punto di vista possono assegnare un punto, un'azione fallosa o una poco chiara. Starà al Primo arbitro decidere se consultarsi o far proseguire l'azione.

Allo stop del Primo Arbitro, egli porterà immediatamente verso l'alto la punta relativa all'atleta che a suo parere ha conseguito il punto comunicando ciò che ha visto.





## Capitolo 5

### *Falli disciplinari e relative procedure*

#### 5.1 Categorie di infrazione

- *Infrazioni del 1° gruppo.*

Nel primo gruppo, la prima infrazione, qualunque sia, è sanzionata da un **CARTELLINO GIALLO** (avvertimento). Se il duellante commette, nello stesso match, la stessa o un'altra infrazione di questo gruppo, l'arbitro deve sanzionarla, ogni volta, con un **CARTELLINO ROSSO** (punto di penalizzazione). Se il duellante 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 2° gruppo.*

Nel secondo gruppo, ogni infrazione è sanzionata, sin dalla prima volta, con un **CARTELLINO ROSSO** (punto di penalizzazione); al terzo cartellino assegnato nello stesso match verrà assegnato un **CARTELLINO VIOLA**, ovvero l'espulsione dal match.

- *Infrazioni del 3° gruppo.*

Nel terzo gruppo, una prima infrazione è sanzionata con un **CARTELLINO VIOLA** (espulsione dal match) con assegnazione della vittoria a tavolino e l'annullamento di ogni eventuale punto conseguito durante il match; se il duellante commette, nel match successivo, la stessa o un'altra infrazione di questo gruppo, l'arbitro deve sanzionarla con un **CARTELLINO NERO**: esclusione dalla prova, sospensione per il resto del torneo e per i 2 mesi successivi della stagione effettiva in corso o che andrà a cominciare.

- *Infrazioni del 4° gruppo*

Nel quarto gruppo, la prima infrazione, qualunque sia, è sanzionata direttamente da un **CARTELLINO NERO** (espulsione dal torneo).



## 5.2 Infrazioni sanzionabili

### *Primo gruppo*

1. Mancata presentazione al secondo richiamo arbitrale
2. Mancata sospensione duello dopo "Stop" dell'arbitro
3. Mancato inizio dell'azione dopo "Prego" dell'arbitro
4. Spingere o urtare accidentalmente il corpo dell'avversario
5. Gioco disordinato
6. Spogliarsi sul campo senza permesso
7. Colpo pericoloso non a bersaglio
8. Scarsa combattività
9. Chiamata del punto da parte di chi lo ha conseguito
10. Mancata ammissione del tocco
11. Reclamo ingiustificato
12. Atleta che turba l'ordine nel campo di gioco (al terzo richiamo diventa nero)
13. Combattimento non onesto (al terzo richiamo diventa viola)

### *Secondo gruppo*

1. Simulazione
2. Colpo pericoloso a bersaglio
3. Lancio volontario del Bacchio contro l'avversario
4. Colpo portato di punta contro l'avversario
5. Disarmo operato con corpo nella zona di colore dell'impugnatura (escluso il centro)
6. Spingere o urtare deliberatamente il corpo dell'avversario

### *Terzo gruppo*

1. Rifiuto di un duellante di incontrare un altro duellante regolarmente iscritto
2. Rifiuto d'obbedienza all'arbitro
3. Infrazioni contro lo spirito sportivo
4. Allontanamento dal campo senza autorizzazione
5. Brutalità intenzionale

### *Quarto gruppo*

1. Rifiuto del saluto all'avversario, prima e alla fine del duello.
2. Rifiuto della stretta di mano agli arbitri, alla fine del duello.
3. Favorire l'avversario, accordi illeciti
4. Doping

Per **tutti i non iscritti al torneo** che turbano l'ordine al di fuori della pedana si avrà:

a) 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;

b) alla seconda infrazione nel corso della stessa competizione, il CARTELLINO NERO e/o l'espulsione dal luogo della competizione. Nei casi più gravi di turbamento dell'ordine sia in pedana che fuori, l'arbitro può escludere o espellere **immediatamente** il colpevole.



## Capitolo 6

### Sospensione o ritiro

#### 6.1 Richiesta di Sospensione

Alla fine di un'azione, un duellante può chiedere al Primo Arbitro una sospensione in caso di necessità fisica o tecnica (es. allacciarsi una scarpa). Sarà facoltà del Primo Arbitro scegliere se concedere la sospensione, che dovrà essere breve, al fine di ripristinare l'idoneità del duellante alla sfida. Se la sospensione viene concessa, il bacchiatore che l'ha richiesta sarà considerato "in pausa" e non incorrerà in alcun fallo di Terra o di Presa (es. il Bacchio potrà essere appoggiato per terra o afferrato nel mezzo o con il corpo). L'altro duellante invece rimarrà "in gioco" facendo attenzione a non incorrere in fallo.

Il Primo Arbitro può a sua volta imporre una sospensione, se lo ritenesse necessario, per ripristinare l'idoneità alla sfida di uno od entrambi i duellanti. Anche in questo caso, solamente il Bacchiatore che deve sistemarsi viene considerato "in pausa", mentre l'altro rimarrà "in gioco".

#### 6.2 Ritiro di un bacchiatore

Per trauma o crampo sopravvenuti nel corso di un assalto e debitamente constatati dal delegato della Commissione Medica o dal medico di servizio, potrà essere concessa una sosta di 5 minuti al massimo, calcolata dal momento della constatazione da parte del medico e strettamente destinata alle cure del trauma o del crampo che ha provocato l'interruzione. Prima dello scadere o alla fine di tale sosta, se il medico constata l'impossibilità dell'atleta a riprendere l'assalto, l'arbitro decide il ritiro dell'atleta dal match. Nel caso in cui l'atleta non sia in grado di proseguire, il combattimento verrà fatto terminare con la vittoria da parte dell'avversario e per l'infortunato il punteggio rimane quello raggiunto fino a quel momento nel duello.