



FEDERAZIONE ITALIANA SCHERMA

**DISPOSIZIONI TECNICHE PER ATTIVITA' AGONISTICA
SCHERMA PER NON VEDENTI**

Versione del 25 ottobre 2024

NORMATIVA DI RIFERIMENTO

Per tutto quanto non espressamente previsto dalle presenti disposizioni si fa riferimento alle Norme Generali delle "Disposizioni per lo svolgimento dell'attività agonistica" della FIS e ai Regolamenti della Federazione Internazionale di Scherma (FIE).

Art. 1

MATERIALI TECNICI

MASCHERINA OSCURANTE: Mascherina semirigida in nylon che copre dalla fronte fin sotto lo zigomo, alle tempie (avvolgente), con profilo sul naso. La mascherina elimina eventuali filtri di luce che possano agevolare atleti ipovedenti. La mascherina è **obbligatoria per ipovedenti e non vedenti assoluti**. Si ha così un'unica categoria.

PEDANA: la linea direttrice in rilievo sarà posizionata/fissata su tutta la pedana 14 m. (14 bande da 1 m larghe di 10 cm e lo spessore 3/5 mm). Nelle pedane metalliche la linea metallica sarà applicata sopra, nelle pedane a rullo la striscia sarà sistemata al di sotto della pedana in materiale legno o plastica avente sempre le stesse misure. Per la messa in guardia e per il centro pedana si fa riferimento alla pedana olimpica. La larghezza della pedana rimane invariata. Le bande metalliche una volta fissate sulla pedana si isolano per conduzione.

L'uscita laterale, o dal fondo pedana sono sanzionati da regolamento FIE.

APPARECCHIO SEGNALATORE: L'apparecchio dovrà emettere due suoni differenti, uno per il rosso e uno per il verde, in modo che gli schermidori in pedana sappiano chi ha toccato senza dover aspettare la ricostruzione dell'arbitro.

Art. 2

AZIONI SCHERMISTICHE:

Le azioni schermistiche sono: offesa, difesa e controffesa.

L'azione è valida solo dopo che i due schermidori abbiano toccato **volutamente** l'arma dell'avversario (lama o coccia), perciò le azioni iniziano con la ricerca del ferro. Appena trovato il riferimento (lama o coccia) si decide come continuare, espletando il colpo oppure difendendosi (deviando la lama dell'avversario, arretrando o schivando).

Nel caso in cui i due schermidori si superassero o si toccassero le cocce senza aver toccato la lama, l'arbitro interromperà l'azione e indirizzerà i due schermidori alla messa in guardia per una nuova azione.

Vietato il passo incrociato in avanti e la frecciata (flash).

Art. 3

ASSALTO

Nel girone 5 stoccate in un tempo da 3 minuti; eliminazione diretta 15 stoccate 3 tempi da 3 minuti con pausa 1 minuto tra primo e secondo tempo e 1 minuto di pausa tra secondo e terzo tempo.

L'assalto è vinto da chi mette a segno il numero di stoccate stabilito o da chi è in vantaggio allo scadere del tempo. In caso di parità allo scadere del tempo, si va alla priorità come da regolamento agonistico vigente.

Art.4

ARBITRO

L'arbitro prova le cocce e, con le dovute **indicazioni vocali**, conduce gli schermidori al punto di messa in guardia.

L'arbitro sanziona qualsiasi scorrettezza volontaria ed ingannevole della posizione di guardia durante l'assalto: schermidore che si abbassa eccessivamente lasciando il braccio armato in alto; schermidore che si sposta a bordo pedana volutamente; schermidore che sposta eccessivamente il braccio armato in alto, in fuori, dietro il busto tale da rendere impossibile la ricerca del ferro e rischiare di giungere a contatto fisico con l'avversario; o altre scorrettezze simili che possono falsare le indicazioni ricevute dal proprio accompagnatore: "gioco scorretto" (cartellino rosso).

L'arbitro dovrà altresì valutare la volontarietà della stoccata annullando le stoccate non intenzionali (es: schermidore **A** si muove verso **B** che rimane fermo. **A** batte e tira senza toccare il bersaglio mentre la punta di **B** urta il bersaglio senza che lo schermidore abbia accennato a distendere il braccio armato per toccare).

L'arbitro invaliderà qualsiasi stoccata arrivata a bersaglio senza almeno un tocco sull'arma. Tale regola non vale per le rimesse e riprese di attacco che vengono tirate quando l'azione è già stata avviata dal tocco dell'azione principale.

L'arbitro dovrà verificare che all'inizio dell'assalto i due schermidori abbiano entrambi i piedi sulla linea direttrice, e durante l'assalto almeno un piede sulla striscia, o la striscia tra i due piedi. Non è possibile marciare con entrambi i piedi a sinistra o a destra della striscia.

Durante la fase di scandaglio e traccheggio gli schermidori dovranno tenere l'avambraccio armato parallelo alla pedana e la punta dell'arma in direzione del bersaglio avversario.

Solo durante l'espletamento della stoccata è concesso allo schermidore di spostarsi a sinistra o a destra della linea (schivata).

Se la stoccata non dovesse arrivare a bersaglio, l'atleta che avrà schivato il colpo dovrà tornare sulla linea direttrice. Se ciò non dovesse avvenire, l'arbitro interromperà l'assalto e inviterà lo schermidore a rimettersi sulla linea direttrice.

L'arbitro dovrà interrompere l'azione se non si avrà stoccata al secondo tentativo di rimessa dopo un'azione andata a vuoto.

L'arbitro dovrà comunicare il tempo trascorso allo scadere del primo e del secondo minuto. Mentre nel terzo minuto, e nel minuto supplementare della priorità, dovrà comunicarlo alla fine di ogni azione.

L'arbitro dovrà segnalare agli atleti il fine pedana ogni volta che entrambi i loro piedi oltrepassano la linea dei 2 metri posta al limite della pedana.

Art. 5

MAESTRO O ISTRUTTORI (tecnici)

Il maestro, prima che l'assalto abbia inizio, dà indicazioni al proprio allievo sull'avversario che incontrerà: avversario destro o mancino, più alto o più basso o altre indicazioni che possano servire per programmare il movimento di ricerca del ferro e il successivo bersaglio.

Ai tecnici durante gli assalti di girone è concesso un intervento di 15 secondi (**TIME-OUT**) per dare ulteriori indicazione sull'assalto in corso. I due tecnici possono chiedere il timeout in momenti

differenti, ma in questo caso il timeout chiamato successivamente può essere richiesto dopo che sia trascorsa almeno una frazione di assalto dal timeout chiesto dall'altro maestro. Del timeout chiesto da un maestro può beneficiarne anche l'altro, senza perdere il suo diritto al timeout.

L'assalto, al di fuori di questi interventi programmati, deve svolgersi nell'**assoluto silenzio** da parte dei tecnici. Nessuna indicazione deve essere data dai tecnici, che si trovano a fondo pedana al di fuori del time-out, pena l'ammonizione (cartellino giallo) del maestro e l'impossibilità per l'assalto, o frazione, di chiedere il time-out.

In caso di recidiva il maestro potrà essere allontanato dalla pedana per l'assalto in corso.

E' ammesso esultare o incitare l'atleta solo a stoccata assegnata, tra "l'alt" e la ripresa dell'assalto.

Il time-out può essere utilizzato anche nel primo e nel secondo tempo della fase di eliminazione diretta e nelle frazioni di staffetta delle gare a squadre.

Il time-out non può essere richiesto durante il minuto supplementare attribuito per la priorità.

Art. 6

SANZIONI

Disturbo dell'assalto per indicazioni verbali date al di fuori del timeout: **cartellino giallo e perdita del diritto al timeout.**

Comportamento recidivo, allontanamento dalla pedana dell'assalto: **cartellino nero.**

Gioco scorretto: **cartellino rosso.**

L'arbitro potrà ammonire verbalmente e successivamente sanzionare con il **cartellino nero** (pena allontanamento dal campo gara), chiunque disturbi in maniera palese l'assalto da lui presieduto, es.: sostenitore dello schermidore in pedana che dà indicazioni sull'assalto in corso.

Passo incrociato o flash: **cartellino giallo, poi rosso.**