



**FEDERAZIONE ITALIANA SCHERMA**

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

## **PREMESSE**

Dalla stagione agonistica 2013 – 2014 la Scherma per Non Vedenti è attività ufficiale della Federazione Italiana Scherma e prevede due gare a livello nazionale ed un Campionato Italiano Assoluto.

## **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 e preagonistica” della FIS e ai Regolamenti della Federazione Internazionale di Scherma (FIE).

Art. 1

### **ARMA**

La scherma per non vedenti si limita alla scherma di Spada per l’ampiezza del bersaglio e per la mancanza di convenzione.

Art. 2

### **MATERIALI TECNICI**

**BENDA:** Come per gli altri sport già praticati dai non vedenti, anche la scherma prevede l’ausilio della mascherina in plastica nera che copre gli occhi e ne impedisce la vista, in modo da eliminare eventuali differenze tra ipovedenti e non vedenti assoluti.

**art.2 PEDANA** - la linea direttrice in rilievo sarà posizionata/fissata su tutta la pedana 14 m. (14 bande da 1 m., e non più 8.30 m. Non saranno più tracciate le linee di centro pedana e di fine pedana. (invariata la larghezza di 10 cm., e lo spessore di 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. 3

### **GARE**

Possono partecipare alle gare solo atleti regolarmente tesserati quali atleti agonisti ad associazioni regolarmente affiliate alla F.I.S. da almeno 3 giorni prima della scadenza delle iscrizioni e in possesso di un certificato medico di idoneità all’attività agonistica per la scherma. Le gare verranno disputate suddivise tra maschili e femminili.

#### Art. 4

#### **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. 5

#### **ASSALTO**

Nel girone 5 stoccate in un tempo da 3 minuti; eliminazione diretta 10 stoccate 2 tempi da 3 minuti con pausa 1 minuto tra primo e secondo 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. 6

#### **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). Stoccata da annullare.

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.

#### Art. 7

#### **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 (**TIMEOUT**) per dare ulteriori indicazioni 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 timeout, pena l'ammonizione (cartellino giallo) del maestro e l'impossibilità per l'assalto, o frazione, di chiedere il timeout.

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 timeout 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 timeout non può essere richiesto durante il minuto supplementare attribuito per la priorità.

#### Art. 8

#### **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.**

Art. 9

**GARE A SQUADRE**

Alle prove a squadre possono partecipare solamente atleti over 14 e sono composte da tre tiratori (la riserva è facoltativa). La formula della prova a squadre è quella della staffetta a 45 stoccate dove ogni componente di una squadra incontra i componenti della squadra avversaria.

Art. 10

**PREMIAZIONI**

Campionati Italiani Individuali e Prove Nazionali

- al 1° classificato medaglia d'oro della F.I.S.;
- al 2° classificato medaglia d'argento della F.I.S.
- ai 3° classificati medaglia di bronzo della F.I.S.

Ai vincitori dei titoli italiani è assegnato un diploma.