

## LA SCHERMA COME LA VEDIAMO NOI

Nelle pagine che seguono, troverete alcuni cenni sulla scherma, le sue armi, l'equipaggiamento, le regole, le tattiche, le tecniche e le gare.

Sappiamo che ci affidate per alcune ore del giorno i vostri ragazzi che sono il vostro bene più grande. Crediamo sia quindi doveroso prima di tutto far capire come dirigenti, maestri e preparatori atletici del Petrarca Scherma intendono lo sport e la scherma in particolare, quali sono i valori che proponiamo e che chiediamo ai nostri atleti di portare avanti.

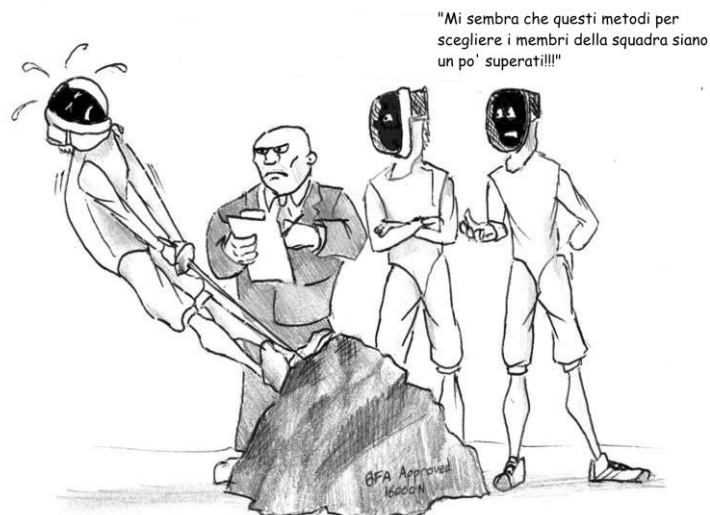
I Tecnici e Dirigenti del Petrarca Scherma, prima di essere specialisti della disciplina sportiva, si riconoscono nel ruolo di educatori a contatto di bambini e adolescenti e pertanto pensano che:

- La pratica schermistica deve essere un esercizio di disciplina interiore e abitudine al rispetto del prossimo e di se stessi
- L'avversario è uno stimolo al proprio miglioramento per il conseguimento del risultato agonistico nel rispetto della dignità della persona, della lealtà e dell'osservanza delle regole
- L'esercizio tecnico deve essere volto ad affinare non solo le abilità fisiche nella coordinazione psico-motoria, ma anche l'autocontrollo e l'osservanza delle regole di convivenza sociale attraverso l'onestà, la solidarietà, l'amicizia

La scherma al Petrarca non è quindi solo uno sport in cui il successo agonistico è l'unico risultato ma un insieme di valori in cui noi crediamo e che vogliamo trasmettere ai nostri atleti.

### L'Amicizia e lo Spirito di Squadra

La scherma è sicuramente uno sport individuale che mette a confronto due atleti dichiarando alla fine di ogni assalto un vincitore, ma è nostra ferma convinzione che un qualsiasi campione non sia e non potrà mai raggiungere risultati eclatanti senza i suoi compagni di allenamento: la sua squadra.



La vittoria di un atleta, indipendentemente dall'arma o dall'età, è la vittoria di tutti gli atleti della nostra società. Si gioisce assieme per la vittoria del singolo, ma si è amici per condividere le stesse emozioni.

La sconfitta non è un fallimento, ma solo un momento di difficoltà che ci mostra i nostri limiti ma che assieme ai nostri compagni diventa un'opportunità per migliorare noi stessi.

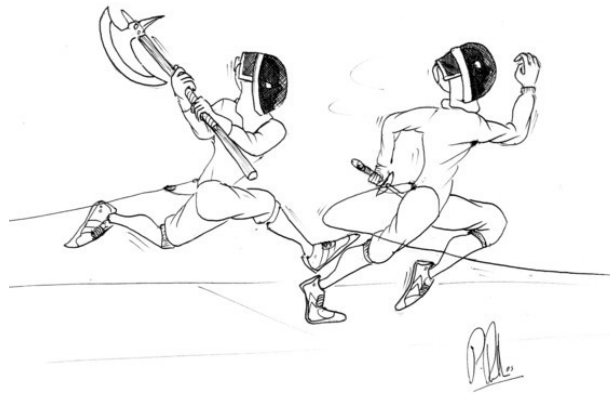
Crediamo che tutti gli atleti indipendentemente dai risultati che ottengono abbiamo il diritto e per noi l'onore di essere nella nostra società sportiva. I maestri e i tecnici si dedicheranno in ugual modo ai primi e agli ultimi per valorizzare e migliorare entrambi.

La sala di scherma è sempre aperta a tutti gli atleti di tutte le discipline per essere proprio un'occasione d'incontro e di amicizia vera.

### **La Lealtà e l'Etica Sportiva.**

Le armi usate nella pratica schermistica richiamano ai duelli tra nemici. Noi pensiamo che la scherma sia un semplice scontro fra due atleti momentaneamente avversari ma mai nemici.

Il rispetto delle regole, e più ancora dell'individuo, della lealtà e dell'etica sportiva sono valori irrinunciabili e imprescindibili per noi e i nostri atleti



I comportamenti che dovrebbero essere parte della nostra vita quotidiana saranno continuamente trasmessi ai nostri atleti e particolarmente ai più giovani perché li facciano propri sia sulle pedane sia al di fuori di queste.

### **Un Carattere, un Fisico, un Arma.**

Per i nostri tecnici non esiste un singolo modo di fare lezione, ma la lezione si deve adeguare all'allievo. La centralità dell'individuo è per noi essenziale.

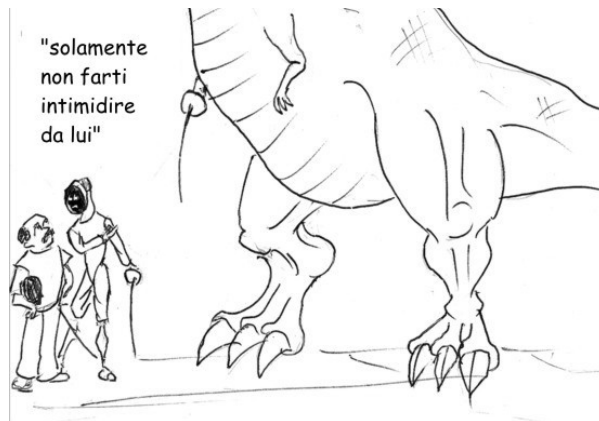
Non esiste una "scherma a schema fisso". Nessun maestro è depositario del "verbo schermistico" definito una volta per sempre.

La scherma per noi non è quindi una rigida organizzazione di azioni ma lo sviluppo delle caratteristiche psico-fisiche individuali per raggiungere l'equilibrio motorio tecnico e psicologico (autostima, motivazione, grinta) di ogni singolo atleta.

La scherma da noi è quindi vista come uno strumento per migliorare noi stessi nel rispetto della propria personalità:

- L'autonomia del gesto e la libera interpretazione dello stesso per la maturazione dell'atleta e sviluppo della personalità
- La fantasia per risolvere situazioni di difficoltà in pedana

- Le azioni frutto della creatività e della fiducia nelle proprie capacità per VINCERE SE STESSI PRIMA DI VINCERE L'AVVERSARIO



La scherma è dei ragazzi, degli atleti e non dei genitori, dei maestri o dei dirigenti sportivi.

### **L'Impegno**

La scherma è anche agonismo che si misura con i risultati ottenuti. Dote e talento sono indispensabili per diventare campioni in questo come negli altri sport. Le vittorie però si ottengono anche con la tecnica e con l'impegno.

Il risultato cui mira la nostra società è, non solo e non tanto la vittoria finale, ma il miglioramento di ogni singolo atleta sia come sportivo sia come individuo, ciascuno secondo le proprie possibilità.

Solo uno vince, gli altri devono essere in grado di raggiungere il loro massimo obiettivo di quel momento (ad esempio, se nella gara precedente un atleta è arrivato 32, allora la trentunesima posizione sarà un risultato positivo), ricordando sempre che per nessuno c'è la certezza della vittoria (compreso il nostro avversario più temuto...).



L'agonismo va inteso come la costante ricerca di miglioramento di se stessi, che deve inevitabilmente essere sottoposta alla verifica della gara, perché solo lì si creano le condizioni tecniche ed emotive che consentono di mettersi alla prova. Il cimentarsi nella prova, nella giusta serenità d'animo, è

indubbiamente un allenamento per saper affrontare le difficoltà della vita nella consapevolezza che gli obiettivi prefissati devono essere gradualmente rapportati ai limiti individuali ma questi limiti vanno progressivamente spostati in avanti

Per far questo occorre l'impegno e la volontà di tutti. Da parte degli atleti certamente ma anche dei genitori .

E' per noi fondamentale il ruolo dei genitori che devono far vivere serenamente al giovane atleta l'impegno sportivo: questo va inteso come un importante momento di formazione, che richiede serietà nell'impegno, ma nel divertimento e nella socializzazione, e non va vissuto come un'ossessiva affermazione di se stessi e tanto meno dei genitori

Anche dai genitori deve venire l'incoraggiamento e non il rimprovero, lasciando che siano i figli a compiere autonomamente il loro percorso sportivo con l'aiuto esperto e sollecito dei tecnici.

La sala di scherma è aperta dal lunedì al venerdì e gli atleti sono invitati a frequentarla ogni giorno, indipendentemente dalla lezione dei maestri. Non si va in sala solo per fare lezione ma per tirare con i compagni sia più grandi che più piccoli di noi.: la disponibilità ad incrociare il ferro con i meno esperti, rappresentando una prova importante per il meno forte, offre al tiratore più maturo la possibilità di collaudare azioni che non ha ancora affinato o completamente digerito.

La partecipazione alle gare è indispensabile. Oltre a essere un modo per verificare i propri progressi è anche un'occasione per stare insieme con gli altri compagni di squadra e loro famiglie ed aumentare lo spirito di amicizia che vogliamo ci contraddistingua-

**Questi sono i principali valori in cui crediamo e siamo felici di accogliere chi vuole condividerli con noi!**

## LA SCHERMA

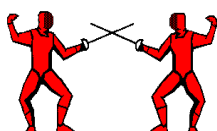
La scherma è uno sport ovvero l'arte di offendere e di difendersi mediante l'uso di armi bianche. La Scherma è uno sport basato sulla velocità, la flessibilità, la coordinazione, i riflessi e la tattica.

Forza, concentrazione, spirito d'osservazione, riflessi, perseveranza e autocontrollo sono qualità essenziali per uno schermidore.

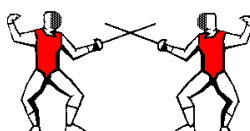
La scherma è uno sport di combattimento nel quale i due avversari si fronteggiano utilizzando il Fioretto, la Spada o la Sciabola.



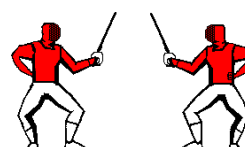
**SPADA**



**FIORETTO**



**SCIABOLA**



La scherma è uno sport veloce ed atletico molto distante dai combattimenti coreografici che si possono vedere in un film o a teatro. Ciò nonostante, chi guarda un assalto può facilmente pensare di assistere ad una danza su una stretta, lunga pedana.

### Le Armi

Le discipline della scherma moderna sono tre: fioretto, spada e sciabola che si differenziano sia per la forma delle armi che per regole ed approcci che prevedono mentalità e attitudine diverse da parte degli atleti che le praticano.

### FIORETTO



Il fioretto è un'arma "di punta", il che significa che per mettere a segno stoccate può essere usata solo la punta.

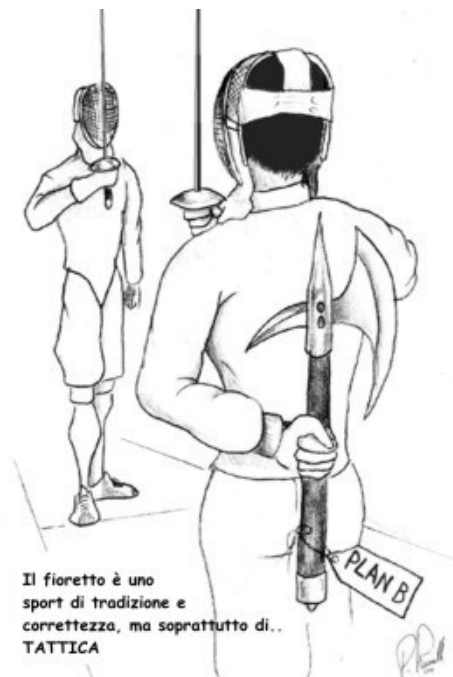
All'inizio fu utilizzata come arma da studio o da allenamento.

Il nome fioretto venne attribuito all'arma a causa del bottone che si trovava all'estremità della lama, che aveva in passato la forma di un piccolo fiore e serviva a non ferirsi.

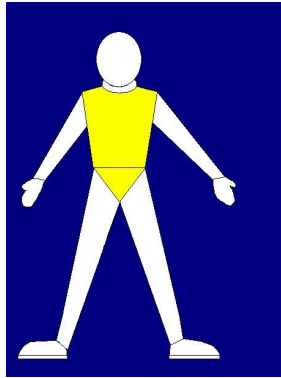
Gli incontri con il fioretto richiedono una tecnica eccellente e possono essere molto animati, come gli incontri con la sciabola, o improntati alla prudenza, come gli incontri con la spada.

Il fioretto è un'arma convenzionale, ciò vuol dire che ha delle regole ben precise.

La lama è a sezione rettangolare ed è molto flessibile. Al suo estremo è posta la punta, necessaria per aprire il circuito elettrico al momento in cui entra in contatto con l'avversario provocando l'accensione della lampada che indicherà se la stoccata ha toccato un bersaglio valido o non valido.



Il bersaglio valido è costituito dal tronco, escluse le braccia ed il volto; esso è ricoperto da un giubbotto metallico per la segnalazione delle stoccate.



La priorità della stoccata deve rispettare la convenzione: l'attacco diretto senza finta ("botta dritta") ha sempre ragione; il contrattacco è valido solo se viene tirato con anticipo rispetto all'attacco o se quest'ultimo non tocca. La parata e risposta annulla la priorità dell'attacco. Tale azione a sua volta perde la priorità se viene contro parata (fraseggio schermistico). Solo nel caso in cui una sola lampada si accende, non vengono rispettate le norme della convenzione. La stoccata, nel fioretto, può anche andare al bersaglio non valido, in tal caso se l'azione aveva la priorità non viene assegnato il punto.

Le parate semplici fondamentali nel fioretto sono quattro, alle quali si aggiungono le rispettive parate di contro facendo compiere alla lama una rotazione di 360°. Vi sono, poi, le parate di mezza contro e di caduta.

E' il presidente di giuria che applicando la convenzione ricostruisce l'ultimo fraseggio attribuendo la priorità della stoccata e quindi assegnando il punto ad uno solo dei due schermidori.

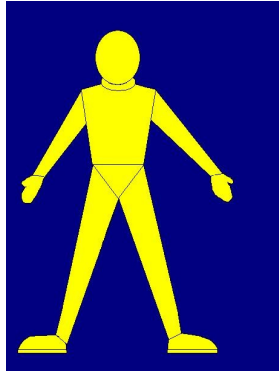
## **SPADA**



La spada è, come il fioretto, un'arma "di punta", il che significa che per mettere a segno stoccate può essere usata solo la punta.

Richiede pazienza, un eccellente spirito di osservazione e nervi d'acciaio. Non ci sono convenzioni negli incontri con la spada: il primo che colpisce l'avversario realizza il punto.

La lama è a sezione triangolare, più rigida rispetto al fioretto ed alla sciabola. Al suo estremo è posta la punta necessaria per chiudere il contatto del circuito elettrico nel momento in cui si tocca il bersaglio avversario, provocando così l'accensione della lampada colorata. Ma la potenza della puntata (pressione superiore a 750 grammi) necessaria per chiudere il circuito è molto superiore a quella necessaria per il fioretto.



Altra differenza evidente con il fioretto è la coccia (la parte metallica che protegge la mano che impugna l'arma); difatti nella spada è molto più e grande e profonda, questo al fine di proteggere la mano che in quest'arma rappresenta un bersaglio valido.

Nella spada il bersaglio valido è costituito dall'intero corpo (dalla testa ai piedi).

Poiché la spada, non è soggetta alla convenzione, il punto viene assegnato ogni qual volta si tocca l'avversario facendo accendere la lampada di segnalazione. Pertanto può verificarsi che si accendano entrambe le luci ("colpo doppio") ed in tal caso verrà assegnato un punto per parte. Tale colpo si verifica solo se i due schermidori si toccano contemporaneamente o con un ritardo massimo di 0.25 sec. l'uno dall'altro, tempo a cui sono tarati gli apparecchi di segnalazione.

## **SCIABOLA**

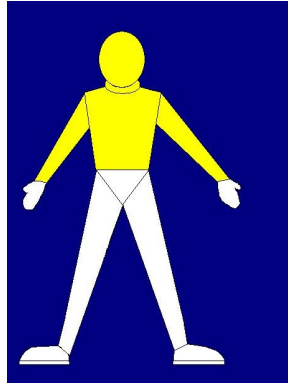


A differenza delle altre due armi, la sciabola è un'arma che può colpire di punta, di taglio, di controtaglio, insomma con qualsiasi parte della lama.

La lama è a sezione triangolare per i primi due terzi e rettangolare per l'ultimo terzo. Tutta la lama fa da contatto per la segnalazione della stoccata.

Il bersaglio valido è definito dall'area che va dalla vita in su (braccia e testa compresi). Il giubbotto, che ricopre la superficie valida, e la maschera sono elettrificati per la segnalazione delle stoccate. La stoccata viene segnalata quando vengono a contatto la lama e la superficie valida dell'avversario.





In comune con il fioretto anche la sciabola deve rispettare la convenzione schermistica: l'attacco portato senza finta ("botta dritta") ha sempre ragione; il contrattacco è valido solo se viene tirato con anticipo rispetto all'attacco o se quest'ultimo non tocca. La parata e risposta annulla la priorità dell'attacco. Tale azione a sua volta perde la priorità se viene controparata. Solo nel caso in cui una sola lampada si accende non vengono rispettate le regole della convenzione. Un attacco portato al bersaglio non valido è come se non toccasse.

Poiché lo sciaboliere deve difendere un bersaglio più vasto, alle quattro parate fondamentali del fioretto se ne aggiungono una quinta ed una sesta per difendere i colpi tirati alla testa. Ad ogni parata corrisponde la rispettiva parate di contro facendo una rotazione di 360°. Come nel fioretto, esistono anche le parate di mezza contro e di ceduta.

E' il presidente di giuria che applicando la convenzione, ricostruisce l'ultimo fraseggio attribuendo la priorità della stoccata, ed assegnando infine il punto ad uno solo dei due schermidori.

## L'equipaggiamento

Oltre all'arma (fioretto, spada o sciabola), l'atleta deve indossare una divisa conforme alle normative in vigore.



La divisa è composta da:

- Maschera (metallica per la sciabola per segnalare le stoccate alla testa)



FIORETTO/SPADA SCIABOLA

- Corazzetta protettiva a mezza manica da indossare sotto al giubbotto
- Giubbotto
- Giubbotto elettrificato (per sciabola e fioretto in modo da permettere la segnalazione delle stoccate)



FIORETTO

SCIABOLA

- Guanto

- Calzoni
- Calzettoni
- Scarpe
- Passante elettrico (collega l'arma e il giubbotto elettrificato al filo elettrico di trasmissione del segnale)
- "Coccodrillo" ovvero il cavetto elettrico che nella sciabola collega il giubbotto elettrificato alla maschera
- Protezione rigida per il petto (obbligatoria per le donne)



Nella gare, in particolare quelle a livello nazionale e internazionale, è obbligatorio, a pena di squalifica, che l'atleta abbia con sé a bordo pedana un'arma e un passante di riserva.

Il costo orientativo per un equipaggiamento completo da gara si aggira attorno ai 5-600 euro ma è possibile trovare materiali usati in buono stato a prezzi vantaggiosi.

**Si raccomanda a tutti i genitori e agli atleti di identificare con nome e società tutta l'attrezzatura. Nella confusione degli spogliatoi e durante le gare rischiano sempre di sparire...**

### La Pedana

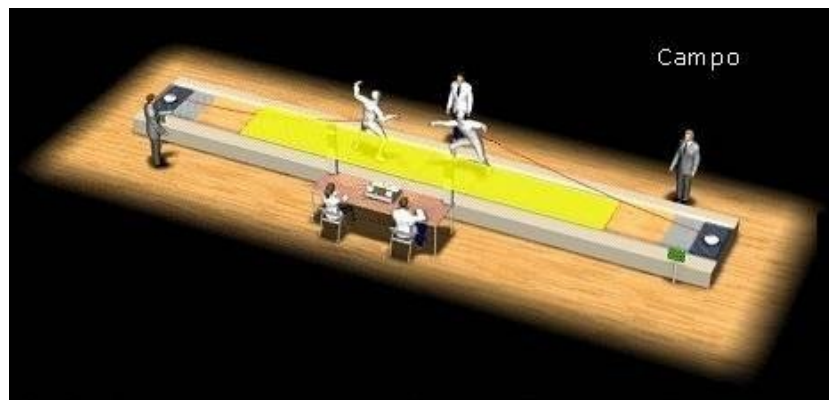
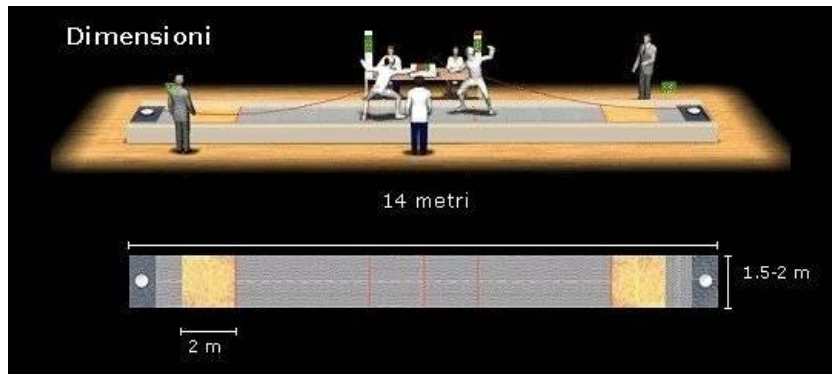
Gli incontri di scherma si disputano su una pedana, isolata perché eventuali stoccate li giunte non blocchino l'azione. Le gare alle tre armi si disputano sulle stesse pedane.

La larghezza della pedana è da 1,50 a 2,00 metri. La lunghezza della pedana è di 14 metri, in maniera tale che ciascun tiratore, posto a 2 metri dalla linea mediana, abbia a sua disposizione, per indietreggiare senza oltrepassare la linea di fine pedana con i due piedi, una lunghezza totale di 5 metri.

Sulla pedana sono tracciate, in maniera ben visibile, cinque linee perpendicolari alla larghezza della pedana, cioè:

- una linea mediana che deve essere tracciata in maniera discontinua lungo la larghezza della pedana;

- due linee di messa in guardia a due metri e da ciascun lato della linea mediana (che devono essere tracciate attraversando tutta la pedana);
- due linee di fine-pedana, che devono essere tracciate attraversando tutta la pedana, ad una distanza dalla linea mediana di sette metri. Inoltre gli ultimi due metri, che precedono queste linee del limite posteriore, devono essere chiaramente segnalati - possibilmente con un colore della pedana differente - in maniera tale che i tiratori possano individuare facilmente la loro posizione in pedana. (vedi il disegno).



## CENNI TECNICI

Gli aspetti tecnici della scherma sono alquanto complessi e richiedono conoscenza e pluriennale esperienza e sono di esclusiva competenza dei maestri.

Di seguito si vogliono dare solo alcuni elementi utili alla comprensione degli aspetti fondamentali delle tre armi, tenendo presente che la tecnica è diversa per ognuna di esse.

### ELEMENTI FONDAMENTALI

Gli elementi fondamentali della scherma sono tre:

- **il tempo**
- **la velocità**
- **la misura**

La “scelta di tempo” è una caratteristica essenziale dello schermidore che deve saper cogliere l’attimo giusto in cui l’attività e la concentrazione dell’avversario sono ridotte.

La “velocità” dell’esecuzione del gesto atletico può essere determinante, ma il movimento è ancor più efficace se il ritmo dell’azione è variato

La “misura” è la distanza utile per raggiungere il bersaglio e varia da individuo a individuo. Si distinguono tre tipi di misura:

- ⇒ la “giusta misura” o “misura d’allungo” ovvero quando si raggiunge il bersaglio con l’affondo.
- ⇒ la “misura camminando” ossia quando bisogna eseguire un passo avanti prima dell’affondo (nella sciabola si può eseguire solo il passo tradizionale, un piede dopo l’altro, senza mai incrociare le gambe)
- ⇒ la “misura stretta” ovvero quando si tocca l’avversario distendendo il solo braccio

### IL SALUTO

Questo tradizionale gesto di cortesia è compiuto con il volto scoperto prima e dopo ogni incontro. E’ rivolto all’avversario, al presidente, alla giuria e al pubblico. Dopo un incontro gli schermidori si stringono la mano e la stringono al presidente.

### LA GUARDIA

E’ la posizione base che assume lo schermidore col corpo e con l’arma per essere pronto all’offesa, alla difesa e al contrattacco: gambe piegate con il peso del corpo ripartito sulle due gambe, braccio armato leggermente piegato e mano rivolta verso l’avversario. La posizione dell’arma varia a seconda delle varie armi

### LE AZIONI SCHERMISTICHE

Le azioni possono essere offensive, difensive o di controffesa in opposizione all’azione di offesa dell’avversario.

#### L’attacco

Le azioni offensive o di attacco possono essere semplici, se non eludono la parata dell’avversario, o

composte se introducono la finta (ossia la simulazione di un colpo per indurre alla parata dell'avversario) per eludere una o più parate dell'altro contendente.

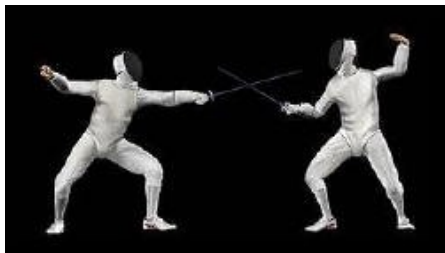


L'attacco va portato con continuità minacciando il bersaglio con il braccio armato che va disteso progressivamente in avanti

Dalla guardia che va mantenuta anche nel passo, si lancia la stoccata con "l'affondo" completando la distensione del braccio armato unitamente allo spostamento in avanti del busto e del piede anteriore, mantenendo quello posteriore fermo sulla pedana e distendendo completamente la gamba posteriore.

### **La difesa**

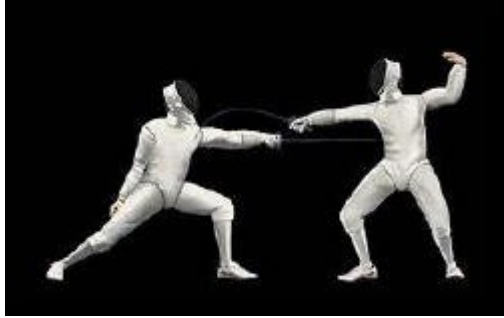
La difesa è costituita dalle parate con il ferro (deviando la lama avversaria), che coprono il corrispondente bersaglio minacciato oppure dalla sottrazione del bersaglio indietreggiando.



Alla parata segue la risposta che deve essere immediata e può essere "di filo", se si mantiene il contatto con la lama avversaria e scorrendo su di essa si raggiunge il bersaglio, o "di distacco", e a sua volta "semplice" se non si eludono le controparate dell'avversario, o "composta" se effettuata con una o più finte.

### **La controffesa**

La controffesa è costituita dalle "uscite in tempo" che annullano l'offesa avversaria non avvalendosi della parata e risposta, ma vibrando una stoccata in contrapposizione a quella avversaria anticipandola o impedendo, con opportuna opposizione del ferro e/o sottrazione del bersaglio, che essa giunga a colpire.



### **La Flèche**

Questa è una tecnica di attacco in corsa molto spettacolare. La mano armata viene avanzata quando lo schermidore in attacco compie un esplosivo movimento in avanti con la gamba avanzata e la punta dell'arma deve toccare l'avversario prima che l'altro piede dello schermidore tocchi il suolo. Nella sciabola è vietata.

**Su come eseguire quanto si è sopra descritto e sulla completa definizione delle tecniche delle singole armi, che sono enormemente più complesse, si rimanda agli insegnamenti dei maestri e degli istruttori.**

## LE GARE

Le gare di scherma si svolgono usualmente in palestre o palazzetti opportunamente attrezzati con pedane e segnapunti elettronici.

E' bene ricordare che mentre i singoli assalti sono rapidi, particolarmente nella sciabola, le attese sono lunghe e volte appaiono quasi interminabili.

Atleti, spettatori e, particolarmente, i genitori si devono quindi armare di pazienza. Preparatevi e organizzatevi per passare gran parte delle mattine o pomeriggi di gara aspettando che il vostro atleta sia chiamato a tirare per il turno successivo o attendendo le premiazioni

Lo svolgimento di una gara di scherma può risultare incomprensibile, benché i principi su cui si basano la formazione dei gironi e la serie di incontri ad eliminazione diretta sia abbastanza elementare. definito girone all'italiana, adottato anche in altri sport.

E' comunque utile fare una distinzione tra la fase del girone che serve alla compilazione del tabellone di gara e la successiva fase degli incontri eliminatori.

Conclusa la iscrizione degli atleti alla gara, viene compilata una prima lista di merito elaborata dal sistema informatico sulla base del ranking, cioè dei risultati conseguiti nelle gare precedenti – gli atleti che non sono in ranking vengono inseriti in coda -: tale lista ha lo scopo di determinare le cosiddette teste di serie dei gironi, in modo da evitare che atleti di pari levatura finiscano nello stesso girone; è necessario ricordare che, comunque, possono essere introdotti degli "siltamenti" per evitare che atleti iscritti alla stessa società si incontrino nello stesso girone. I gironi possono comprendere da 4 a 7 atleti.

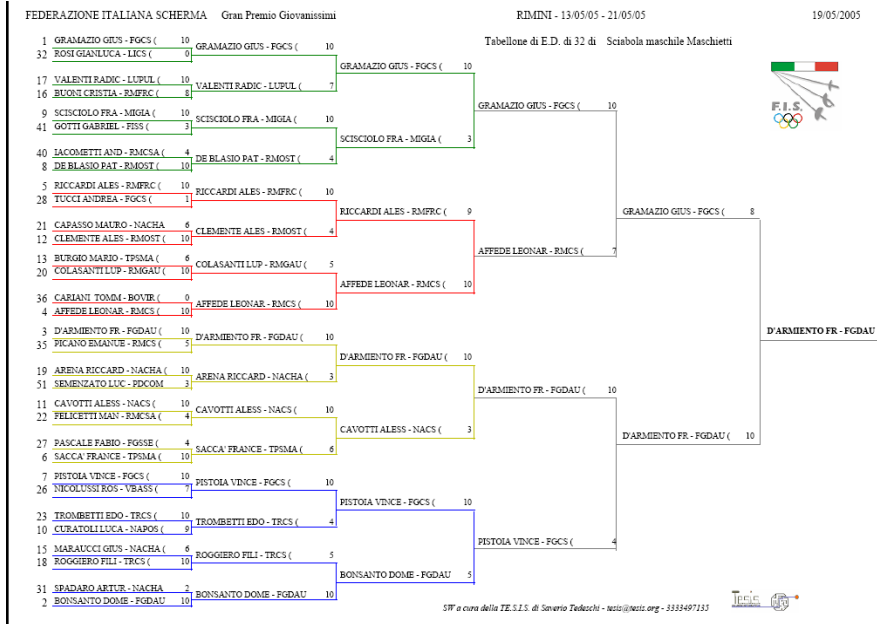
Il tiratore (cioè l'atleta) vince un assalto (così è chiamato il singolo incontro) quando raggiunge per primo il punteggio di 5 punti nelle qualificazioni e di 15 punti (10 nelle categorie più giovani) nella eliminazione diretta, ovvero qualora ottenga il punteggio più alto rispetto al proprio avversario, allo scadere del limite di tempo. Lo schermidore ottiene un punto ogni volta che colpisce ("tocca") su un bersaglio valido il proprio avversario. Il limite di tempo nell'eliminazione diretta è di 9 minuti – tre periodi da tre minuti ciascuno con un intervallo di 1 minuto. In caso di parità alla fine del tempo limite viene determinata casualmente (ad es. lancio di moneta) il tiratore con la priorità e l'assalto continua per un altro minuto. Il primo che tocca vince l'incontro. Qualora alla fine del minuto aggiuntivo gli atleti fossero ancora in parità lo schermidore al quale era stata assegnata la priorità viene dichiarato vincitore.

E' fondamentale acquisire il miglior risultato possibile dalla disputa degli incontri di girone, tenendo ben presente che, oltre al numero di vittorie e di sconfitte, è importantissimo il numero di stoccate date e il numero di stoccate subite per ottenere buone posizioni nel cartellone dell'eliminazione diretta.

Infatti, sulla base dei risultati della classifica ottenuti nei gironi viene stilata una classifica provvisoria. Questa classifica provvisoria consente la formazione del tabellone per gli incontri di eliminazione diretta; ma ha comunque importanza anche per la classifica finale poiché gli atleti eliminati saranno classificati in base alla posizione occupata in classifica provvisoria.



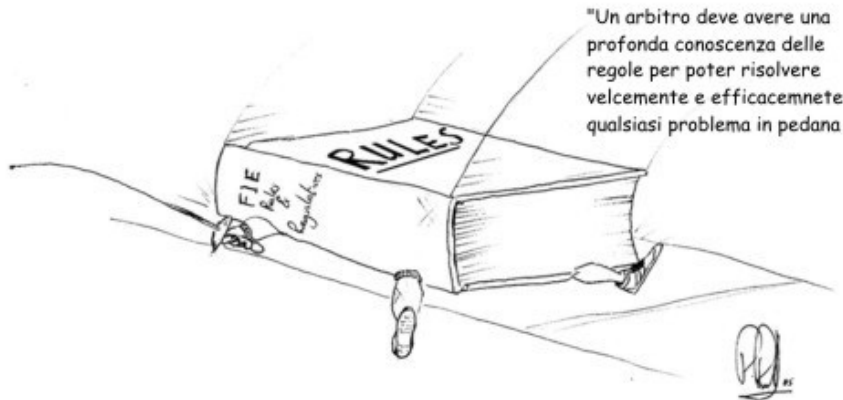
# Attraverso l'eliminazione



diretta si arriva alla finale.

Vengono normalmente premiati i primi 8 classificati e non venendo disputata la finale per il terzo e quarto posto si hanno due terzi posti a pari merito.

## I PRESIDENTI DI GIURIA



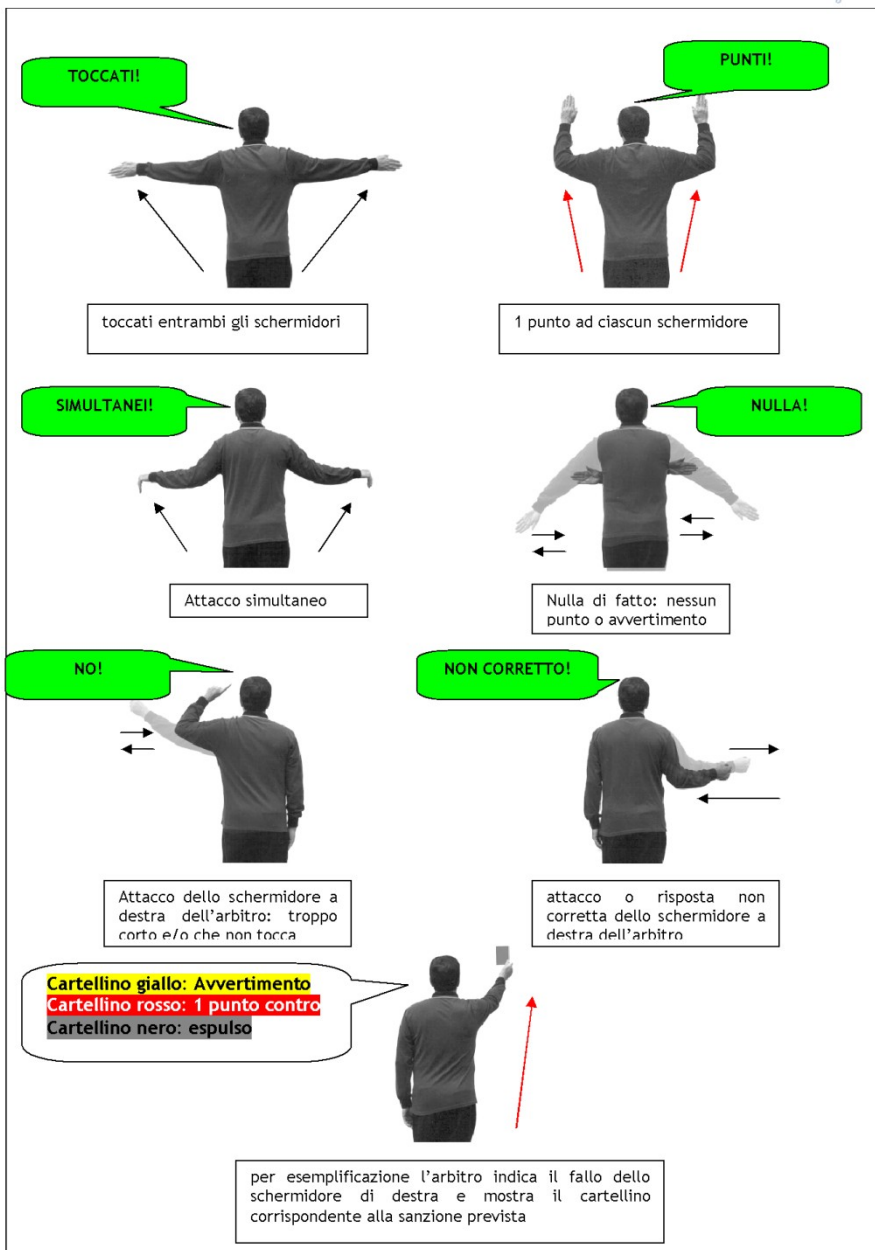
Il presidente di giuria (cioè l'arbitro) ha svariati compiti:

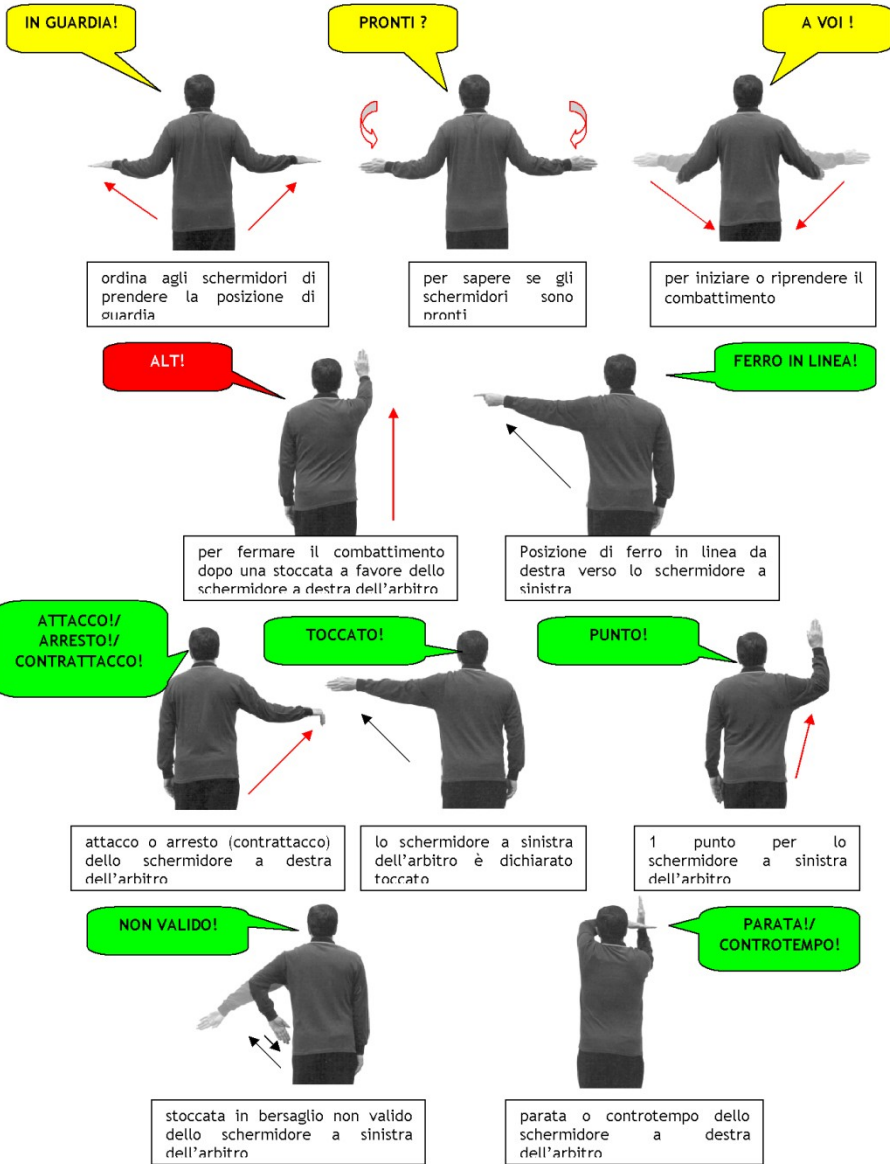
- fa l'appello dei tiratori
- ha la direzione dell'incontro;
- prima di ogni assalto, l'arbitro deve controllare le armi, l'abbigliamento ed il materiale dei tiratori, secondo le disposizioni del regolamento.
- controlla il regolare funzionamento dell'apparecchio. Di sua iniziativa, o su richiesta di un capitano di squadra o di un tiratore, procede agli esami di verifica e di localizzazione del difetto eventualmente verificatosi. Impedisce che i tiratori contrastino le ricerche modificando o sostituendo intempestivamente il proprio materiale.
- deve posizionarsi e spostarsi in modo da poter seguire l'assalto, potendo constatare in qualsiasi momento l'accensione delle luci
- sanziona le trasgressioni al regolamento
- assegna le stoccate
- mantiene l'ordine
- ogni volta che lo ritiene opportuno, deve consultare i tecnici in materia di segnalazione elettrica.

Durante l'incontro l'arbitro analizza e spiega le sue decisioni per mezzo delle definizioni e compiendo dei gesti che sono esplicativi dell'azione, del punteggio o delle sanzioni che intende applicare.

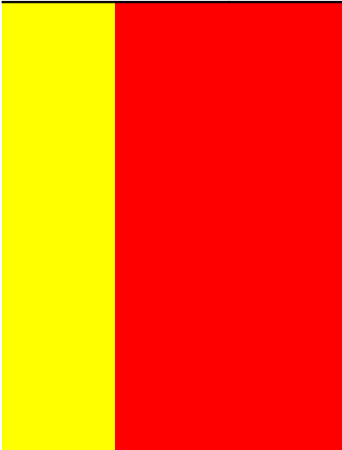
Gli schermidori possono, cortesemente, chiedere all'arbitro una ricostruzione più completa della frase schermistica.

Ogni gesto deve avere una certa durata (1 o 2 secondi), dovrà essere espressivo ed eseguito correttamente; nell'esempio sono eseguiti per lo schermidore a destra dell'arbitro.





## LE INFRAZIONI E LE RELATIVE SANZIONI

INFRAZIONI	SANZIONI (CARTELLINI)		
	<i>I° infr.</i>	<i>II° infr.</i>	<i>III° infr.</i>
Abbandono della pedana senza autorizzazione			
Corpo a corpo semplice (fioretto e sciabola) (*)			
Corpo a corpo per evitare una stoccata (*)			
Volgere la schiena all'avversario (*)			
Utilizzo del braccio o della mano non armata (*)			
Toccare o afferrare il materiale elettrico (*)			
Copertura o sostituzione del bersaglio valido (*)			
Uscita laterale dalla pedana per evitare una stoccata			

Interruzione abusiva del combattimento

Raddrizzare l'arma sulla pedana

Materiale o divisa non regolamentare. Mancanza dell'arma o del passante regolamentare/di riserva

Al fioretto e alla spada appoggiare o trascinare la punta sulla pedana elettrica

Contatto dell'arma con il giubbotto elettrico (\*)

Alla sciabola, colpo portato con la coccia (\*)

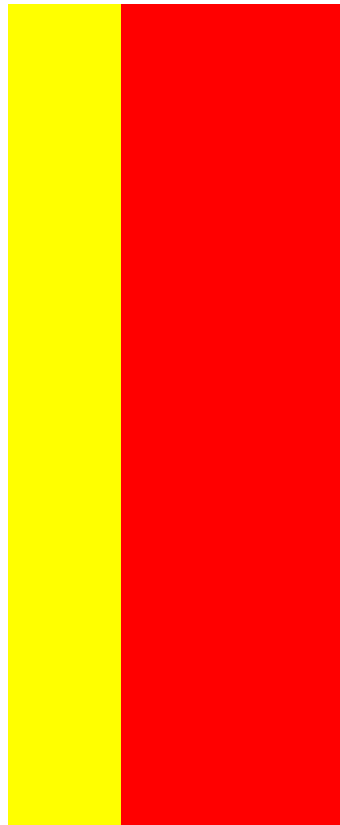
passo-avanti, flèche e tutti i movimenti di avanzamento incrociando gambe o piedi (\*)

Rifiuto d'obbedienza

Spinta/urto (bousculade), gioco disordinato (\*); togliersi la maschera prima dell'Alt; spogliarsi in pedana

Reclamo ingiustificato

Spostamenti anormali (\*) Colpi portati brutalmente o cadendo (\*)



**SECONDO GRUPPO**

Richiesta di sospensione con il pretesto di un infortunio non riconosciuto

Mancanza del marchio di controllo (\*)

Colpo portato volontariamente al di fuori dell'avversario

Mancanza del nome sulla schiena, mancanza della divisa nazionale quando obbligatoria

Atto violento dannoso o vendicativo, colpo con la coccia o con il pomolo (\*)



\* annullamento della stoccata eventualmente portata dal tiratore sanzionato

**INFRAZIONI**

**SANZIONI (CARTELLINI)**

**TERZO GRUPPO**

**1° infr. 2° infr.**

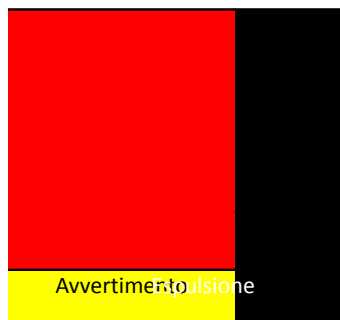
Falsificazione dei marchi di controllo, irregolarità del materiale dovuta a una modifica volontaria (\*)

Tiratore che turba l'ordine in pedana (4)

Combattimento non leale (\*)

Infrazione concernente la pubblicità

Ogni persona che turba l'ordine della pedana



Non presentazione in pedana pronto a tirare alla chiamata dell'arbitro: tre appelli ad intervalli di un minuto

Non combattività

o (4) (3) o (4)	
1° appello	
2° appello	
3° appello	
1° volta	
2° volta	
3° volta	(6)

\* annullamento della stoccata eventualmente portata dal tiratore sanzionato

#### INFRAZIONI

#### SANZIONI (CARTELLINI)

##### TERZO GRUPPO

##### 1° infr.

Non presentazione al primo appello dell'arbitro 10 minuti prima dell'orario indicato per l'entrata in pedana per iniziare il girone, o l'incontro a squadre, o l'assalto di eliminazione diretta (1)

Materiale non conforme per frode manifesta (2)

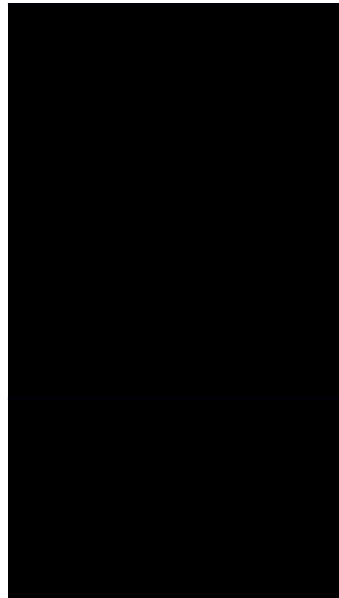
Concorrente munito di attrezzatura elettronica che consente di ricevere comunicazioni nel corso del combattimento (1) o (2)

Infrazioni contro lo spirito sportivo (1) o (2)

Brutalità intenzionale (\*) (1)

Favorire l'avversario, accordi illeciti, collusione (1)

Doping (2)



\* annullamento della stoccata eventualmente portata dal tiratore sanzionato

#### SPIEGAZIONE

##### CARTELLINO GIALLO

**Avvertimento** valido nel corso del match. Se un tiratore un'infrazione del 1° gruppo, dopo aver ricevuto un CARTELLINO ROSSO, riceve un altro CARTELLINO ROSSO

**CARTELLINO ROSSO**  
**Stoccata di penalizzazione**

**CARTELLINO NERO**

**Esclusione:**

(1) dalla gara.

(2) dal torneo.

Un tiratore riceve un CARTELLINO NERO del 3° gruppo se ha commesso in precedenza un'infrazione dello stesso gruppo (sanzionata con un cartellino rosso).

**Espulsione:**

(3) dal luogo di gara.

(4) nei casi più gravi, l'arbitro può escludere o espellere immediatamente il colpevole.

**Sospensione:**

(5) Sospensione per il prosieguo della gara in corso e per le due prove FIE seguenti nell'arma relativa. I punti o i titoli ottenuti al momento della infrazione restano acquisiti.

(6) Sospensione per il prosieguo della gara in corso e per le due prove FIE seguenti nell'arma relativa. I punti o i titoli ottenuti al momento della infrazione restano acquisiti.