



REGOLAMENTO DELLA SCHERMA IN CARROZZINA

Stagione Agonistica 2005/2006

1. USO DEL REGOLAMENTO

Per ogni argomento che non sia trattato espressamente in questo regolamento si fa riferimento alla versione del Regolamento F.I.E. aggiornata al 2005 e successive integrazioni.

L'avvio all'attività agonistica per gli schermidori è a 14 anni.

Per quanto concerne la classificazione medica funzionale adottata per la Scherma si fa riferimento all'art. 51 del Regolamento Sanitario.

2. PEDANA

La parte del campo di gara che è usata dagli schermidori è chiamata pedana.

Questa è metallica e va isolata. Non c'è limite ufficiale alla misura della pedana però in ogni caso deve conformarsi alle seguenti specifiche:

- 1- Si deve poter fissare la carrozzina in una posizione, preferibilmente con morsetti su entrambi i lati;
- 2- Le carrozzine devono posizionarsi ad una angolazione di 110° (+ o -2) rispetto all'asse centrale;
- 3- Il lato interno delle ruote deve toccare l'asse centrale e tutte le ruote debbono poggiare sulla pedana;
- 4- Deve permettere, per una facile regolazione della misura, l'adattamento alle tre armi e alle varie lunghezze del braccio dello schermidore;
- 5- Deve essere facilmente adattabile alle varie ampiezze delle carrozzine;
- 6- La struttura non deve consentire alla carrozzina di oscillare in nessuna direzione, in modo che lo schermidore non rischi di cadere dal sedile. Deve anche essere costruita in modo che gli adattamenti relativi alla distanza e ampiezza della carrozzina non possano subire variazioni durante l'incontro;
- 7- Quando viene usato un segnalatore elettrico, il pavimento metallico della pedana e le parti metalliche della carrozzina devono avere una "messa a terra" rispetto all'apparecchio;
- 8- Se possibile, l'intera pedana dovrebbe essere fermamente ancorata al pavimento; deve comunque almeno poggiare stabilmente e in modo sicuro sul pavimento.

3. EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

Gli schermidori sono particolarmente soggetti ad essere feriti, ed è quindi essenziale che le misure di sicurezza vengano strettamente fatte osservare; pertanto i responsabili di squadra e gli schermidori dovranno prestare seria attenzione alle regole circa l'abbigliamento di gara. Ogni schermidore che non indossi i corretti indumenti di protezione sarà esonerato dal prendere parte alla competizione.

Il giubbotto e i pantaloni dovranno avere una resistenza alla penetrazione di almeno 800 newton, la maschera dovrà sopportare almeno 1600 newton. Non è obbligatorio usare lame F.I.E. Per quanto riguarda il giubbotto elettrico (o piastrone metallico) il giudice di gara dovrà porre particolare cura nel verificare che lo stesso copra interamente e senza omissioni tutto il bersaglio valido in particolare quando il concorrente è seduto diritto, si sporge in avanti, è in guardia ed è in posizione di allungo. Il morsetto di massa nel fioretto deve essere attaccato al giubbotto nella regione della spalla del braccio non armato, dove è chiaramente visibile. Per quanto

riguarda la spada il giudice deve anche controllare che la protezione metallica per le gambe sia correttamente posizionata e soprattutto che non copra il bersaglio valido. Non dovrà esserci pelle nuda in nessuna posizione di scherma. Gli schermidori che hanno significative perdite di presa o di controllo della mano armata (come quelli delle classi mediche 1 a e 1 b) possono usare ogni mezzo di fissaggio o bendaggio adatto a non consentire lo scorrimento della mano lungo l'impugnatura e in una posizione in cui il pollice allungato non abbia una distanza dalla caccia superiore a 2 cm. In questo caso non è necessario indossare un guanto ma la fasciatura deve coprire l'apertura della manica in modo che una punta non possa entrarvi. Deve anche dare una soddisfacente protezione alla mano.

4. CARROZZINA

La carrozzina fa parte dell'attrezzatura di scherma e deve passare il "controllo armi". Il controllore dovrà etichettare con una targhetta lo schienale della carrozzina, i cuscini, l'intelaiatura, i braccioli e le ruote.

L'intero schienale della carrozzina deve avere una altezza minima di cm 15 dal sedile o dal cuscino quando lo schermidore è seduto, e deve essere a 90° rispetto al sedile.

La spondina del lato armato non è obbligatoria, in ogni caso non deve oscurare il bersaglio valido.

La spondina del lato non armato è obbligatoria e deve avere una altezza minima di 10 cm dal sedile, o dal cuscino, misurata quando lo schermidore è seduto. Questa spondina deve essere fissata in modo sicuro e corretto per tutto l'incontro. E' proibito usare nastro adesivo o mezzi simili per fissare la spondina alla carrozzina.

La carrozzina deve essere completamente isolata tramite una copertura isolante permanente o removibile. Se si usa una copertura removibile questa deve essere robusta e fissata in modo da coprire completamente la relativa parte da isolare per tutta la durata di ogni incontro. Qualora l'isolamento dovesse venire meno durante l'incontro a causa di circostanze eccezionali, il giudice concederà allo schermidore il tempo strettamente necessario per effettuare una sostituzione.

Il cuscino non è obbligatoria. Se viene usato un cuscino questo deve avere le stesse dimensioni del sedile della carrozzina, una altezza massima di 10 cm, avere uno spessore uniforme e, piegando il cuscino, devono potersi toccare gli angoli lungo una delle diagonali.

Non è consentito l'uso di un piano rigido, fisso o removibile che sia, né tra sedile e cuscino, né sotto il sedile.

L'altezza massima di una carrozzina è fissata in cm 53, misurati da terra al sedile.

L'ampiezza del sedile della carrozzina non deve superare, da ciascun lato, l'ampiezza del bacino dell'atleta per più di 3 cm.

L'inclinazione delle ruote della carrozzina deve essere conforme all'intelaiatura ufficiale della carrozzina.

E' possibile assicurare i piedi o le gambe dello schermidore alla carrozzina.

Lo schermidore deve essere seduto in posizione eretta con le anche e le ginocchia posizionate a 90° tra loro, così che le ginocchia non interferiscano con il bersaglio valido.

In mancanza di un documento autenticato della commissione classificatrice che dichiara che lo schermidore è incapace di afferrare l'arma correttamente, solo lo

schermidore di categoria "C" può avere il braccio fissato all'arma. In tal caso non è necessario indossare il guanto. Tuttavia, se viene usato un bendaggio, questo deve coprire la mano fino alla manica, così da evitare che l'arma penetri nella manica.

Il bendaggio deve essere abbastanza forte da proteggere la mano.

Nel caso in cui l'atleta abbia il braccio disarmato spastico, questo deve essere fissato per evitare di bloccare il bersaglio o di ferirsi.

La responsabilità per l'equipaggiamento e per l'isolamento è dello schermidore.

Qualora lo schermidore si presenti in pedana con materiale o armi o carrozzina non conformi o con un isolamento inadeguato incorrerà in una stoccata di penalizzazione.

5. MISURA DI SCHERMA

La pedana deve essere messa a punto prima dell'incontro e anche più tardi SOLO se il giudice ritiene che nel corso dell'incontro la corretta misura di scherma abbia subito variazioni (anche su richiesta di uno degli schermidori).

5.1 Fioretto

Per stabilire la corretta misura di scherma, gli schermidori devono sedere diritti al centro del sedile. Uno schermidore fletterà il gomito ad angolo retto, in direzione del suo avversario. La punta del fioretto dell'avversario, quando il braccio è completamente steso, deve raggiungere un punto verticalmente sopra l'angolo interno del gomito.

Questa distanza dovrà essere provata da ogni schermidore a turno. Nel caso di schermidori con diversa lunghezza del braccio la misura di scherma è quella dello schermidore col braccio più corto. Quest'ultimo può decidere per una misura più grande, ma in nessun caso la misura può eccedere quella dello schermidore col braccio più lungo. Quando c'è una contestazione il giudice interviene e la sua decisione è inappellabile.

Gli schermidori delle classi mediche più gravemente limitate 1a e 1b (categoria C) determineranno la misura raggiungendo un punto 10 cm sopra l'angolo del gomito. Questo punto può essere normalmente determinato mettendo la mano non annata contro l'angolo interno del gomito per usare la larghezza della mano come una misura.

Il giudice userà la sua discrezione quando uno schermidore avrà uno sleale vantaggio o svantaggio.

5.2 Spada

Per stabilire la corretta misura gli schermidori devono sedere diritti al centro della carrozzina, uno col braccio esteso e la spada puntata verso il suo avversario, il quale dovrà piegare il braccio armato, il gomito verso il primo. La punta della spada deve appena sfiorare il gomito. La distanza verrà provata a turno da ogni schermidore. Nel caso di schermidori con diversa lunghezza di braccio, la misura da adottare è quella dello schermidore con il braccio più corto. Questo può preferire la misura più grande, ma in nessun caso la misura può eccedere quella dello schermidore col braccio più lungo.

Il giudice controllerà l'aggiustamento delle pedane per raggiungere la giusta misura. In caso di disputa il giudice interverrà e la sua decisione avrà valore definitivo. Egli userà la sua discrezione nei casi in cui uno schermidore possa avere un vantaggio o uno svantaggio sleale. Gli schermidori di categoria C (classi mediche 1a e 1b) determineranno la misura esattamente nello stesso modo descritto per il fioretto.

5.3 Sciabola

Per stabilire la corretta misura gli schermidori devono sedere diritti al centro del sedile, uno col braccio esteso e la sua sciabola puntata verso l'avversario, l'altro col braccio piegato e il gomito verso il primo. Dovrebbe essere appena possibile un taglio sul gomito. Questa distanza sarà provata da ogni schermidore a turno. Nel caso di schermidori con lunghezza di braccio diversa la misura è quella dello schermidore col braccio più corto. Quest'ultimo può decidere per la misura più lunga ma in nessun caso questa può eccedere quella dello schermidore col braccio più lungo. Il giudice dovrà verificare gli aggiustamenti alla pedana per ottenere la giusta misura. Nel caso ci sia una disputa il giudice interverrà e la sua decisione avrà valore definitivo.

6. GUARDIA

I tiratori sono sempre messi in guardia, sia all'inizio dell'incontro, sia successivamente, sedendo diritti al centro della ampiezza delle loro carrozzine. Le braccia arrnate non devono essere estese, le lame non devono essere in contatto e le punte delle armi non possono superare il fronte della guardia avversaria. Se nel fioretto e nella spada lo schermidore tenta di mettersi in guardia adottando posizioni incompatibili allora il giudice si assicurerà che entrambi i partecipanti alzino le punte delle loro armi in modo che non ci sia impegno di lame. Egli si assicurerà che nessuno schermidore tragga uno sleale vantaggio dalla applicazione di questa regola (es. portando la sua arma significativamente oltre la normale posizione di guardia). Nella sciabola gli schermidori, al comando "In guardia", adotteranno una posizione di guardia che soddisfi i seguenti requisiti: (a) non ci dovrà essere contatto di lame; (b) la punta della lama di un tiratore non dovrà avanzare oltre il piano verticale che la punta del suo avversario stabilisce proiettata ad angolo retto sulla linea di gioco. Il giudice si assicurerà che nessuno schermidore abbia un vantaggio sleale avanzando il suo braccio significativamente più del suo avversario.

7. BERSAGLIO

7.1 Fioretto

Una stoccata che arriva in bersaglio non valido o sulle parti isolate della carrozzina, direttamente o per effetto di una parata, non è considerata valida, ma arresta la fase schermistica e annulla quindi ogni successiva stoccata.

7.2 Spada

Il bersaglio nella spada è l'intera parte superiore del corpo dello schermidore, compreso l'equipaggiamento. Il limite inferiore del bersaglio è come quello definito per la sciabola e comprende ogni parte del corpo al di sopra di una linea orizzontale tracciata tra le due parti superiori delle piegature fra cosce e tronco dello schermidore in posizione di guardia. Ogni porzione di carrozzina o di cuscino sopra questa linea è anch' essa inclusa nell'area valida e deve essere isolata.

7.3 Sciabola

Il bersaglio valido comprende ogni parte del corpo posta al di sopra della linea orizzontale che passa dal sommo delle pieghe formate dalle cosce e dal tronco del tiratore nella posizione di guardia ad esclusione delle mani. Esso include anche ogni parte della spalliera che oscuri l'area di bersaglio valido. Uno schermidore non deve guadagnare protezione dal retro della sua carrozzina. Tutte le parti del retro sopra il limite inferiore del bersaglio saranno considerate estensioni del bersaglio valido.

8. INFRAZIONI

1- Per perdita di equilibrio o contatto occasionale con il terreno, annullamento di ogni azione con stoccata imperfetta (un'azione immediata, risposta o arresto può essere consentita) senza avvertimento.

2- Per essersi alzato dal sedile o scivolato da seduto, o aver toccato il terreno, avvertimento semplice seguito da una stoccata di penalità per ogni successiva ripetizione della infrazione nel corso dello stesso incontro.

3- Per fare sistematicamente quanto sopra allo scopo di ottenere una stoccata o per evitare di essere colpito, includendo qui l'uso delle gambe o l'alterazione della misura, annullamento delle stoccate ottenute e avvertimento severo, e nel caso di ripetizione durante lo stesso pool o turno di eliminazione, la penalità di una stoccata. Con riferimento alla perdita d'equilibrio dello schermidore nel corso di un incontro si stabilisce che non può essere considerata involontaria o occasionale la perdita di equilibrio in avanti, quando il torace tocca le gambe.

Se uno schermidore deliberatamente anticipa il comando " A Voi" il giudice lo avvertirà nella prima occasione (in ogni incontro) e poi aggiudicherà una stoccata di penalità contro di lui per ogni successiva ripetizione della stessa infrazione.

Nel fioretto e nella sciabola è proibito, per uno schermidore, intrappolare la lama dell'avversario nella spondina, la penalità è l'avvertimento semplice valido per l'incontro e una stoccata di penalità per ogni successiva ripetizione dell'infrazione.

E' vietato incastrare il fioretto o la sciabola nella ruota. La prima volta viene data una semplice ammonizione, valida solo per l'incontro, successivamente verrà data la penalità di una stoccata .

Qualsiasi cartellino(avvertimento) assegnato durante l'assalto deve essere registrato prima di ricominciare l'assalto stesso, il presidente di giuria dovrà , quindi, scrivere o far scrivere la sanzione data prima di riprendere l'assalto.

9. GARE NAZIONALI

Alle gare possono partecipare le persone regolarmente tesserate e le società regolarmente affiliate per l'anno in corso in possesso del certificato per l'idoneità alla pratica sportiva. Alle gare possono partecipare portatori dei seguenti tipi di handicap: tetraplegici, paraplegici, poliomielitici, amputati, les autres, cerebrolesi.

Per l'assegnazione dei punti alle società al termine di ogni prova sarà assegnato un punteggio secondo le indicazioni delle seguenti tabelle:

FINALE A 6

7 punti al 1° classificato

5 " " al 2° " " "

4 " " al 3° " " "

3 " " al 4° " " "

2 " " al 5° " " "

1 " " " al 6° " " "

FINALE A 5

6 punti al 1° classificato

4 " " al 2° " " "

3 " " al 3° " " "

2 " " al 4° " " "

1 " " al 5° " " "

FINALE A 4

5 punti al 1° classificato

3 " " al 2° " " "

2 " " al 3° " " "

1 " " al 4° " " "

FINALE A 3

4 punti al 1° classificato

2 " " al 2° " " "

1 " " al 3° " " "

FINALE A 2

3 punti al 1° classificato

1 punti al 2° classificato

Se in una categoria non ci sono almeno due tiratori non sarà normalmente assegnato il titolo. Questo principio è valido anche per le competizioni a squadre.

A causa del sistema di classificazione per la scherma in carrozzina, occasionalmente il numero di iscritti in una categoria può essere molto piccolo. In questo caso se è possibile mettere insieme due o più categorie per formare un poule unico, gli organizzatori sono invitati a farlo nell'interesse dello sviluppo dello sport.

Tale combinazione può interessare, nel fioretto, gare maschili e femminili. Se viene intrapresa questa linea tutti gli schermidori del poule unico saranno prima classificati nella usuale maniera, secondo il loro risultato di insieme. Gli schermidori saranno poi

collocati nelle loro rispettive categorie di scherma in carrozzina e di nuovo classificate. In questa classificazione finale essi devono conservare le posizioni relative del poule originale.

La prova individuale dovrà sempre essere tenuta immediatamente prima della prova a squadre nella stessa arma, ma si può consentire di tenere due prove simultaneamente qualora non esista l'eventualità che un tiratore sia interessato in entrambe.

A un atleta straniero non sarà consentito partecipare alle prove individuali mentre potrà partecipare alle gare a squadre.

9.1 PROVE INDIVIDUALI

Esisteranno tre categorie per ogni prova individuale di ciascuna arma: Categoria A - corrispondente alle classi mediche 3 e 4; Categoria B - corrispondente alla classe medica 2;

Categoria C - corrispondente alle classi mediche 1 a e 1 b.

L' inserimento nelle categorie è determinato dalla natura e dal grado di disabilità.

Nessun tiratore può tirare in una categoria contraddistinta da un livello di handicap più grave. Un tiratore può invece tirare in una categoria più alta, ad esempio uno schermidore della categoria C può tirare insieme con quelli delle categorie A e B, purchè eserciti questo diritto all'atto dell'iscrizione e gareggi solamente in quella categoria in tutte le prove di scherma.

Gli atleti di categoria C in nessun caso tireranno nelle prove di sciabola. Le prove ufficiali si dovranno svolgere con la seguente formula:

- 1) Un turno di gironi composti da almeno 8 tiratori, con una eliminazione del 20 o 30% (se è possibile), senza decalage;
- 2) Un tabellone di eliminazione diretta senza ripescaggio.

9.1.1 Gironi

L'incontro nei gironi termina quando:

A) uno dei tiratori raggiunge il punteggio di 5 stoccate; oppure

B) quando sono trascorsi 3 minuti di tempo effettivo di combattimento.

C) se al termine del tempo regolamentare i due tiratori sono in parità, verrà assegnata a sorte una priorità e si concederà un minuto supplementare. Il primo dei due schermidori che metterà a segno una stoccata vincerà l'incontro, altrimenti se scaduto il minuto supplementare nessuno metterà a segno una stoccata, vincerà chi aveva assegnata la priorità.

Non ci sarà avvertimento per l'ultimo minuto.

9.1.2 Eliminazione diretta

Gli incontri di eliminazione diretta avranno luogo alle 15 stoccate in un tempo massimo di 9 minuti, divisi in 3 riprese da 3 minuti ciascuno con un minuto di pausa tra le stesse, durante il quale l'accompagnatore designato prima dell'incontro potrà avvicinarsi al suo tiratore.

Nella sciabola si ha un minuto di pausa, (durante il quale l'accompagnatore designato prima dell'incontro potrà avvicinarsi al suo tiratore), al raggiungimento delle 8 stoccate da parte di uno dei due schermidori.

L'apparecchio verrà fermato alla fine del terzo minuto di ogni ripresa.

Non ci sarà avvertimento per l'ultimo minuto. L'incontro termina quando:

A) uno dei tiratori raggiunge il punteggio di 15 stoccate; oppure

B) quando sono trascorsi 9 minuti di tempo effettivo di combattimento,

Il tiratore che ha piazzato il maggior numero di stoccate è dichiarato vincitore.

Se i tiratori si trovano in parità alla fine dei 9 minuti, verrà stabilita una priorità e tirata una stoccata decisiva nel tempo di un minuto (chi mette la prima stoccata vince l'incontro), al termine del quale, perdurando la parità vince chi ha la priorità .

9.2 PROVE A SQUADRE

Ogni squadra è composta da 3 a 4 schermidori (3+1). Ogni squadra deve avere almeno uno schermidore di categoria B in pedana.

Gli schermidori devono essere nominati un'ora prima dell'inizio della competizione a squadre. Per ogni match il capitano di squadra selezionerà 3 schermidori tra le suddette nomine. Gli schermidori della categoria C possono partecipare alle gare a squadre.

Se un tiratore di categoria C partecipa a una gara a squadre ed è nei 3 in pedana, e solo in questo caso, non sarà obbligatoria la presenza in pedana di un tiratore di categoria B.

Nessuno schermidore può essere iscritto per più di due armi comprese sia le prove di squadra che individuali.

Ogni incontro a squadre si svolgerà con le stesse modalità degli incontri individuali nei gironi.

Una squadra non può iniziare un incontro con meno di 3 tiratori.

Per contro, se, in seguito a un trauma sopravvenuto nel corso di un incontro, un elemento della squadra non può continuare la competizione e la sua squadra non ha riserve, l'incontro può proseguire con gli altri elementi seguendo l'ordine di incontro. I risultati del tiratore ferito da quel momento in poi saranno trascritti come V -0 a favore del tiratore avversario e contati nell'ordine di incontri precedentemente stabilito.

L'incontro a due squadre si svolgerà con la formula della staffetta, vale a dire un totale di 9 incontri (ogni tiratore incontrerà i tre avversari). Vince chi arriva a 45 stoccate o chi è in vantaggio al termine del tempo regolamentare. Ogni frazione dura al massimo 3 minuti.

10.1 MODALITA' DI RICORSO SUL CAMPO

Il ricorso deve essere presentato per iscritto congiuntamente al versamento della prevista tassa (come da vigenti regolamenti consultabili sul sito www.comitatoparalimpico.it) da effettuarsi in contanti, al Responsabile Organizzativo della manifestazione entro 30 minuti dalla pubblicazione dei risultati ufficiali. Qualora il ricorso sia accolto la tassa verrà restituita, se respinto la tassa verrà accreditata al CIP ad opera del Responsabile Organizzativo al termine della manifestazione.