

INFO GARE INTERNAZIONALI

INFORMAZIONI SANITARIE

Si ricorda che assumere alcuni farmaci o praticare alcuni metodi mirati al miglioramento della performance, sia in gara che in allenamento, si configura come **doping**. Anche il solo possesso delle sostanze o metodi proibiti è vietato dalla normativa antidoping. Si ricorda che la responsabilità, in caso di positività, è esclusivamente dell'atleta a meno che non si possa dimostrare che la sostanza o metodo proibito gli sia stata somministrata a sua insaputa. Si raccomanda pertanto di assumere farmaci solamente su prescrizione medica (evitare sempre la "autoprescrizione") facendo presente al medico prescrittore che siete soggetti a controlli antidoping. Accertarsi sempre di cosa si assume, controllando l'integrità della confezione e il nome del farmaco! In caso di convocazione in Nazionale fare riferimento al Medico Federale PRIMA di assumere qualsiasi farmaco o sostanza. La lista delle sostanze e metodi proibiti è in continuo aggiornamento e può essere consultata sul sito della NADO Italia (https://www.nadoitalia.it/images/lista-wada/2022list_final_en.pdf).

Nel caso in cui, su prescrizione medica, sia necessario assumere un farmaco o sostanza vietata dal regolamento antidoping è possibile farlo solo DOPO aver fatto richiesta di esenzione a fini terapeutici (TUE) alla NADO Italia tramite l'apposita modulistica: la richiesta deve essere presentata dall'atleta interessato dopo aver fatto compilare e firmare al medico prescrittore la parte di sua competenza. Fa eccezione, naturalmente, la somministrazione dei farmaci salvavita che può essere fatta anche senza preventiva richiesta di TUE che deve comunque essere presentata entro 48 ore dalla somministrazione.

Si sconsiglia l'assunzione di **integratori** (di qualsiasi genere) di dubbia origine in quanto potrebbero essere contaminati con altre sostanze potenzialmente vietate dalla normativa antidoping. Si raccomanda pertanto, in caso di necessità di assumere integratori, complessi vitaminici, proteine, ecc. di acquistarli esclusivamente tramite i canali ufficiali (farmacie, negozi specializzati) e possibilmente di marchi noti e garantiti.

Il **certificato di idoneità sportiva agonistica** sport-specifico in corso di validità è requisito indispensabile per poter partecipare agli allenamenti ed alle gare (anche se si svolgono all'estero). La regolarità della certificazione è responsabilità esclusiva dell'atleta e della società di appartenenza e deve essere presentata all'inizio di ogni allenamento o competizione con la Nazionale.

In caso di **patologie o trattamenti medici in corso** al momento di una convocazione con la Nazionale l'atleta è tenuto a darne comunicazione al Medico Federale PRIMA di presentarsi al concentramento.

REGOLAMENTI

-Al seguente link trovate il Regolamento UIPM 2023:

https://www.uipmworld.org/sites/default/files/uipm_competition_rules_and_regulations_feb172023.pdf
(in rosso le correzioni rispetto al Regolamento precedente).

Attenzione!!!!

Non esistono più i ripescaggi, pertanto vanno in semifinale:

18+18 (2 poules)

12+12+12 (3 poules)

9+9+9+9 (4 poules)

vanno in finale

9+9

-Per tutto ciò che riguarda l'equipaggiamento potete consultare lo stesso link

https://www.uipmworld.org/sites/default/files/uipm_competition_rules_and_regulations_feb172023.pdf
(lo trovate nella parte finale).

-Potete consultare il regolamento Tecnici e Atleti al seguente link

<https://www.fipm.it/shared-files/28727/?Regolamento-Atleti-e-Componenti-Settore-Tecnico.pdf>

In particolare si vuole sottolineare i seguenti aspetti:

MATERIALE SCHERMA

- La divisa di scherma deve essere omologata, con tricolore o scudetto Italia oltre al logo UIPM sulla manica/spalla del braccio non armato, nonché il nome e scritta ITA sulla parte posteriore della giacca.
- Il Pantalone deve coprire il ginocchio, anche nella fase d'affondo
- I calzettoni possono essere di tutti i colori tranne che NERI. Tra il pantalone e il calzettone non deve rimanere scoperta nessuna porzione di gamba.
- Il guanto non deve essere bucato e la maschera non deve essere né abbozzata, né troppo rovinata.
- La punta della spada deve avere entrambe le viti, deve respingere un peso di 750g e non deve suonare oltre lo spessore di 5mm.
- A fondo pedana è obbligatorio avere spada e passante di riserva.
- I passanti devono avere le testine trasparenti
- I fili all'interno della coccia devono passare in due differenti buchi della presa di coccia
- Sulla divisa deve essere presente il LOGO UIPM

PROTESTE ARBITRALI SCHERMA

Nel caso in cui l'arbitro annulli una stoccata dall'atleta reputata valida o dia all'avversario una stoccata ritenuta **NON** valida, l'atleta ha il diritto di richiedere all'arbitro la "ricostruzione della stoccata"; questo diritto è esclusivo dell'atleta, non

può intervenire né l'allenatore, né il compagno, né tantomeno il genitore.

L'arbitro dovrà ricostruire la stoccata, NON potrà rifiutarsi!

A questo punto, se nella sua ricostruzione venisse riscontrato qualcosa che contrasti il regolamento, allora il pentatleta potrà chiedere l'intervento del "Direttore di Torneo", il quale sentirà la ricostruzione della stoccata data dall'arbitro e in base a questa valuterà.

Nel caso l'arbitro (tutti quelli in gamba lo fanno) dica che la stoccata era dopo l'alt (anche nel caso in cui non lo abbia neanche dato), o nel caso in cui dica che entrambi i piedi erano fuori dalla pedana, (anche nel caso in cui si era perfettamente in pedana), è inutile chiamare il "Direttore di Torneo", conviene rimettersi in guardia e non sprecare energie in proteste inutili, anche perché mettere in dubbio la parola dell'arbitro potrebbe causare sanzioni.

EQUITAZIONE

- Sulla manica della giacca di equitazione (anche Uniforme Militare) o parte superiore della tuta di rappresentanza deve esserci il tricolore o lo scudetto Italia, per chi non monta con divisa militare anche il LOGO UIPM
- Qualora si indossi una giacca è obbligatoria la cravatta.
- E' obbligatorio dare una pacca al cavallo a fine gara, è consigliato il saluto prima e dopo la gara.
- E' necessario avere la licenza internazionale di equitazione avendo completato e registrato i 3 corsi FEI richiesti.
- Qualora si cada da cavallo nel campo gara, si esce a piedi senza risalire in sella.

LASER RUN

- Dietro alla canottiera del completino di corsa deve esserci il cognome (con un carattere di altezza variabile 7-12cm) e la scritta ITA.
- Gli staffettisti si accertino che il proprio compagno abbia lo stesso modello di canottiera (essendo stati distribuiti in periodi differenti è meglio controllare).
- In caso di malfunzionamenti è possibile utilizzare in autonomia la pistola di riserva oppure spostarsi ad una delle linee di riserva MA PREVIA AUTORIZZAZIONE DEL GIUDICE O DEL DELEGATO TECNICO.

NUOTO

- È vietato uscire dalla vasca frontalmente
- Bisogna attendere il segnale del giudice per uscire dalla vasca al termine della propria gara
- È vietato usare uno slip sotto il costumone.

REGOLAMENTO SCHERMA, **SINTESI DEGLI ASPETTI PIÙ CONTROVERSI**

8. La rimessa in guardia, a giusta distanza, non può aver per conseguenza il piazzare oltre la linea di fine-pedana lo schermitore che si trovava al di qua della linea al momento della sospensione del combattimento. Se il tiratore ha un piede al di là del limite, egli resta al suo posto.

9. La rimessa in guardia a giusta distanza, dovuta a uscita laterale, può piazzare il concorrente in difetto al di là della linea di fine-pedana, assegnandogli una stoccata contro.

3. Dopo il comando "Alt!", il tiratore non può iniziare una nuova azione: solo la stoccata già lanciata rimane valida. Tutto quello che avviene dopo non è più assolutamente valido (però vedi t.32.1/2).

5. L'ordine "Alt!" è anche dato se il gioco dei tiratori è pericoloso, confuso o contrario al Regolamento, se uno dei tiratori è disarmato, se uno dei tiratori esce dalla pedana, o se, retrocedendo, si avvicina troppo al pubblico o all'arbitro (vedi t.26, t.54.5, t.73.4/j).

t.19 Combattimento ravvicinato

Il combattimento ravvicinato è ammesso fino a che i tiratori possono servirsi regolarmente delle loro armi

1. Il corpo a corpo si ha quando i due avversari vengono in contatto; in questo caso il combattimento viene arrestato dall'arbitro

2. In tutte e tre le armi è proibito provocare il corpo a corpo volontario per evitare una stoccata, o urtare l'avversario. Nel caso di una simile infrazione, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli art. t.114, t.116 e t.120 e l'eventuale stoccata portata dal tiratore colpevole sarà annullata.

1. Gli spostamenti e le schivate sono permessi, anche quelli in cui la mano non armata o il ginocchio della gamba posteriore può venire a contatto col terreno.

2. È proibito durante il combattimento volgere la schiena all'avversario. In tal caso, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli art. t.114,

t.116 e t.120 e l'eventuale stoccata portata dallo schermitore colpevole sarà annullata.

3. Nel corso di un combattimento, quando un tiratore supera completamente l'avversario, l'arbitro deve dare immediatamente il comando "Alt!" e rimettere i tiratori nel posto occupato prima del superamento.

4. In caso di scambio di stoccate nel momento del superamento, la stoccata immediatamente portata è valida; la stoccata portata dopo il superamento è annullata, ma quella immediatamente portata dal tiratore che ha subito l'azione offensiva è valida anche se quest'ultimo si gira.

1. L'utilizzo della mano e del braccio non armato è proibito sia per esercitare un'azione offensiva che difensiva (vedi art. t.114, t.117 e t.120). In caso di tale infrazione, la stoccata portata dal tiratore che l'ha commessa sarà annullata e quest'ultimo riceverà le sanzioni previste per i falli del 2° gruppo (cartellino rosso).

3. Durante il combattimento, la mano non armata del tiratore non deve in alcun caso afferrare una parte qualsiasi dell'equipaggiamento elettrico (vedi art. t.114, t.116 e t.120). La stoccata eventualmente portata dal tiratore falloso sarà annullata.

Al momento della rimessa in guardia, ciascun tiratore deve arretrare di una distanza uguale, così da riprendere la distanza di messa in guardia (vedi art. t.17.3/4).

t.25 Ciò nonostante, se l'incontro è stato sospeso a causa di un corpo a corpo, i tiratori saranno rimessi in guardia, in modo tale che colui che ha subito il corpo a corpo rimanga nel posto ove si trovava; così pure se l'avversario ha eseguito una flèche, anche senza un corpo a corpo.

SORPASSO DEI LIMITI

1. Se un tiratore supera uno dei limiti laterali della pedana con uno o con due piedi interamente uscito/i dalla pedana, l'arbitro deve immediatamente dare l'"Alt".

2. Se il tiratore esce di pedana con i due piedi, l'arbitro deve annullare tutto quello che è successo dopo il superamento del limite, salvo la stoccata ricevuta dallo schermitore che ha sorpassato il limite, anche se dopo il superamento, a condizione che si tratti di una stoccata semplice e immediata.

3. Per contro, la stoccata portata dal tiratore uscito di pedana con un piede resta valida se l'azione è lanciata prima dell'Alt.

4. Quando uno dei due tiratori esce dalla pedana con i due piedi, può solo essere presa in considerazione la stoccata portata dallo schermitore che è rimasto in pedana con almeno un piede, anche in caso di un colpo doppio.

Quando uno schermitore supera completamente, con i due piedi, il limite posteriore della pedana è dichiarato toccato.

1. Se un tiratore supera un limite laterale, dovrà indietreggiare di un metro a partire dal punto di uscita; se esce durante un attacco, dovrà tornare al punto in cui il suo attacco è incominciato e indietreggiare ancora di un metro (ma vedere art. t.29).

2. Se, in seguito all'applicazione di questa sanzione, uno dei tiratori avrà i due piedi oltre il limite posteriore della pedana, verrà dichiarato toccato.

Il tiratore che supera involontariamente uno dei limiti a seguito di un caso fortuito (quale una spinta) non è passibile di alcuna penalizzazione.

2. Durante il combattimento (tra l' "A voi" e l' "Alt") è proibito appoggiare o trascinare la punta dell'arma sulla pedana metallica. È ugualmente proibito, in qualsiasi momento, raddrizzare la lama sulla pedana. Tale infrazione sarà punita con gli articoli t.114, t.116 e t.120.

CORPO A CORPO E FLECHES

t.63 1. Lo schermitore che, sia con una flèche, sia portandosi decisamente in avanti, provoca, anche più volte consecutive, il corpo a corpo (senza brutalità né violenza) non trasgredisce le convenzioni fondamentali del combattimento di spada, né commette alcuna irregolarità (vedi art. t.20.1/3, t.25)

2. Il tiratore che provoca il corpo a corpo volontariamente per evitare una stoccata, o che urta l'avversario, riceve le sanzioni previste dagli articoli t.114, t.116 e t.120.

3. Non bisogna confondere la "flèche che finisce sistematicamente in un corpo a corpo" di cui si tratta in quest'articolo con la "flèche che termina in uno scontro che urta l'avversario", la quale a tutte e tre le armi è considerata un atto brutale volontario e come tale punita. (vedi t.87.2, t.120)

4. Viceversa, la "flèche eseguita correndo al di là dell'avversario" e senza corpo a corpo non è proibita: l'arbitro non deve dare l' "Alt" troppo presto per non annullare l'eventuale risposta; se eseguendo questo tipo di flèche, senza aver toccato l'avversario, il tiratore supera uno dei limiti laterali della pedana, deve essere sanzionato come previsto dall'art. t.28.3

- Se si verifica un colpo doppio per una stoccata valida ed una non valida (stoccata al di fuori dell'avversario art. t.66.1, stoccata portata dopo aver abbandonato la pedana art. t.26 e seg.), si annulla solamente la stoccata non valida.

t.68 L'arbitro deve inoltre applicare le seguenti regole d'annullamento delle stoccate:

b) Il guasto deve essere constatato da esami fatti immediatamente dopo l'arresto del combattimento, sotto la sorveglianza dell'arbitro e senza cambiare nulla del materiale utilizzato.

c) In tali esami, si deve solo constatare se esiste la possibilità materiale di un errore nel giudizio a causa di un guasto. La determinazione di tale guasto nell'insieme del materiale elettrico, compreso l'equipaggiamento personale dell'uno o dell'altro dei tiratori, è senza importanza per il giudizio.

d) Il tiratore che, senza essere invitato dall'arbitro, proceda a modificare o cambiare il suo materiale, prima che il giudizio sia reso, perde il diritto all'annullamento.

Uguualmente, dopo la rimessa in guardia e dopo la ripresa effettiva del combattimento, un tiratore non può più chiedere l'annullamento di una stoccata segnalata su di lui prima della ripresa del combattimento.

e) Non è necessario, per l'annullamento di una stoccata, che il guasto segnalato si ripeta a ciascun colpo, ma è necessario che sia constatato, con certezza, almeno una volta dall'arbitro.

f) Se gli incidenti segnalati dall'art. t.67 si producono a seguito del distacco delle prese di contatto del passante del tiratore (sia presso la mano, sia sul dorso del tiratore), essi non possono dar luogo all'annullamento della stoccata segnalata. Tuttavia, se il dispositivo di sicurezza prescritto dall'art. m.55.4 non funziona o non esiste, l'annullamento deve essere concesso nel caso di distacco della spina sul dorso del tiratore.

g) Il fatto che la spada di un tiratore presenti sulla coccia, sulla lama o altrove, macchie isolanti più o meno diffuse, formate da ossido, colla, pittura o altra materia, sulle quali le stoccate avversarie possono provocare un segnale, così come il bottone elettrico mal fissato sulla punta della lama in modo tale, cioè, da poter essere avvitato o svitato con l'uso delle mani, non può costituire motivo d'annullamento di stoccate a carico di quel tiratore.

h) Il fatto che il tiratore segnalato come toccato si trovi ad aver rotto la lama, motiva l'annullamento della stoccata su di lui portata da parte dell'avversario, a

meno che la rottura non si sia verificata nettamente dopo la registrazione della stoccata.