

## NOTE PER ESAME DI ISTRUTTORE NAZIONALE DI FIORETTO

*Alberto Bernacchi (dicembre 2002)*

Questi appunti raccolgono un breve compendio per la preparazione degli esami per Istruttore Nazionale di Fioretto, a margine del trattato della FIS sul Fioretto, dei testi del M° Toràn sulla "Tattica e Strategia" (Cd-rom AIMS 2001), del regolamento FIE, degli Statuti del CONI e della FIS e delle lezioni del prof. Elio Malena sulla preparazione atletica (Corsi per Istruttori e Maestri Norcia 2002); spero possano contribuire a sottolineare i dubbi suscitati dalla lettura superficiale del trattato della Federazione sul Fioretto, fornendo una guida per la facile memorizzazione dei concetti ivi espressi e la chiave per districarsi in un testo non certo moderno e funzionale all'apprendimento, fornendo al contempo qualche spunto circa gli argomenti da approfondire per l'esame.

### **Azioni composte – finte semplici**

Si dicono "finte semplici" quelle tese a superare una sola parata semplice dell'avversario; si dicono "doppie finte semplici" quelle tese ad eludere due parate semplici dell'avversario. Il termine "doppio" non è quindi in contrapposizione con la definizione di "semplice", come potrebbe altrimenti evincersi dalla lettura di alcune parti del trattato (cfr. pag. 65).

Le finte possono essere "di botta dritta" (o più semplicemente "dritte"), "di cavazione" e "di filo", in contrapposizione all'invito, al legamento e alla linea -come le rispettive azioni semplici fondamentali da cui derivano, simulandone l'espressione; tutte le finte semplici, dovendo eludere parate semplici, sono necessariamente seguite da una o più cavazioni.

Si danno le seguenti tipologie di finte semplici:

1. finta dritta e cavazione, che per effetto della cavazione che segue la finta di botta dritta, finisce sul bersaglio opposto a quello minacciato in partenza;
2. finta di cavazione e cavazione, che finisce sul bersaglio opposto a quello minacciato con la finta di cavazione, ma sulla medesima linea sulla quale si trovava il ferro soggetto al legamento avverso all'inizio dell'azione;
3. finta di filo e cavazione, che elude la parata semplice (ma anche le cedute!) e finisce al bersaglio opposto a quello minacciato insinuando la punta verso l'avversario; rientrano tra questo genere di finta anche le azioni di finta di fianconata di seconda e di fianconata interna (filo di quarta falso).

Si noti che il trattato evidenzia come queste azioni si compiano in due tempi, per similitudine con le altre finte seguite da una sola cavazione: in realtà questo è vero per le finte di filo solo se si parte dal legamento già effettuato (altrimenti tre movimenti) e, nel caso delle fianconate, non è mai vero, giacché la fianconata intesa come azione semplice a partire dal proprio legamento già di per sé consta di due movimenti (trasporto e filo).

Tutte le azioni di finta descritte possono essere eseguite a misura d'allungo o camminando, in questo caso unendo l'espressione della finta (dritta, di cavazione o camminando) al passo avanti.

Si ricorda che i fili, come la botta dritta e la cavazione, intesi come azioni semplici, sono eseguibili invece solo a misura d'allungo, poiché a misura camminando non prendono il nome di "filo, cavazione o botta dritta camminando", bensì di "passo avanti e filo, cavazione o botta dritta".

Le battute possono essere seguite soltanto da una o più finte dritte, ricordando che l'espletamento a braccio teso di quest'ultime è sconveniente dopo la battuta di terza e di quarta.

Le "battute di passaggio" (solo terza e quarta) consentono il guadagno di un tempo (si omette la cavazione anche a braccio piegato, ritraendo il ferro per evitare che l'avversario possa cercare di parare) e finiscono l'una internamente e l'altra al fianco.

Si può anche rispondere di finta (risposta composta per eludere la controparata dell'avversario): si ricordi che dopo la parata di terza la finta va indirizzata al fianco se al distacco e al bersaglio esterno se di filo; dopo la parata di quarta si può eseguire la finta indentro a braccio non disteso.

Le finte (dritte, di cavazione o di filo) seguite da due cavazioni tese ad eludere due parate semplici, come già detto, si dicono "doppie finte semplici", o più semplicemente, "doppie finte" e finiscono al medesimo bersaglio minacciato dalla prima finta (o nel caso della doppia finta di cavazione su quello opposto, ma sulla stessa linea di partenza); tuttavia pare contraddittoria la descrizione data da pag. 59 a pag. 63, ove si adombra la sequenza "finta dritta, finta di cavazione e cavazione". In realtà la seconda finta non è una finta di cavazione, bensì una seconda finta dritta, definibile al massimo come "cavazione in tempo" e non certo come finta di cavazione, che parte dal legamento dell'avversario; in caso contrario meglio sarebbe allora definire l'azione come

“finta dritta e doppia cavazione”.

Nel descrivere le doppie finte di filo ricordarsi di indicare tutte le possibili parate.

Le doppie finte eseguite a misura camminando prevedono un' esecuzione scandita dal movimento di ciascun piede: il primo unito alla finta, il secondo unito alla prima cavazione, per poi procedere all' affondo dopo la seconda cavazione.

### **Azioni semplici ausiliarie**

Sono nove e servono per variare le possibilità dell' attacco, se le azioni semplici si distinguono in fondamentali ed ausiliarie, non si spiega come tra le ausiliarie siano citate a pag. 70 anche la finta del filo sottomesso e altre azioni composte! Ad ogni modo memorizzare le seguenti:

1. Tirare di quarta bassa, cioè dirigere con pugno di 4<sup>a</sup> o 3-4<sup>a</sup> un colpo al fianco contro avversari che parano, legano o invitano di quarta senza sfruttare la posizione del gomito e della coccia a protezione di tale bersaglio.

2. Filo sottomesso (un solo tempo), ossia riguadagnare di forza la linea, quando sottomessi ad un legamento avverso troppo debole e vibrare il colpo spostando la propria coccia ed il pugno in direzione opposta alla forza esercitata dall' avversario (es.: il legamento di quarta spinge rispetto al nostro ferro con un vettore destra-basso, il pugno nel riguadagnare la linea si sposta quindi a sinistra-alto opponendo una forza superiore a quella del legamento); eseguibili sia a misura di allungo sia a misura camminando i fili sottomessi danno luogo anche alla finta (due tempi) e doppia finta (tre tempi) di filo sottomesso per eludere il tentativo dell' avversario di rinforzare il proprio legamento.

3. Battute false, ossia battere in direzione opposta alla forza esercitata da un legamento dell' avversario ed eventualmente procedere alla finta dritta; a pag. 36 si descriveva la battuta eseguita dal proprio legamento, per allontanare maggiormente il ferro avverso, ma trattasi di altra cosa.

4. Sforzo e colpo dritto: se a partire da un proprio legamento si percorrono i gradi della lama avversa si esegue uno sforzo, simile alla battuta di potenza, quest' ultima si esegue però a ferro libero. Il colpo dritto che segue lo sforzo viene effettuato senza più contatto di ferri, differenziando questa azione dai fili; lo sforzo e colpo dritto differisce anche dalla finta del filo e cavazione, ove si esegue appunto una cavazione per eludere una parata, non un semplice distacco del ferro prima del colpo.

5. Copertino: girando il pugno in 2<sup>a</sup> posizione e alzando alquanto la punta, si copre il ferro avverso, grado forte su grado debole e lo si spinge verso il basso a sinistra, aiutandosi con il contatto lama-coccia, poi si esegue il colpo dritto con pugno di 4<sup>a</sup> e opposizione interna o una finta dritta a braccio flessa (finta del copertino e cavazione).

6. Intrecciata, cioè battere di contro quando soggetti al legamento di terza o di quarta o a partire dai propri medesimi legamenti; contrariamente a quanto scritto a pag. 73, nell' intrecciata si batte nella stessa direzione del legamento, previa azione di svincolo. Può essere seguita da finte.

7. Battuta di quarta falsa (non è una battuta falsa di quarta!): con il ferro avverso disposto sulla linea del fianco, battere in senso orizzontale, con pugno di 4<sup>a</sup> o di 2<sup>a</sup>. Tale azione si origina come una contro di mezzocerchio, ma segue un vettore destra-sinistra, anziché alto-basso (lo stesso movimento si esegue nella fianconata interna, denominata, appunto, “filo di quarta falsa”); se eseguita a partire dal legamento di seconda o soggetti allo stesso, si denomina “intrecciata di quarta falsa”. Può essere seguita da finte.

8. Disarmo, per togliere all' avversario la presa sul ferro.

1. Si ha il disarmo verticale (battuta atterrando) quando dal proprio legamento di terza o da quello di mezzocerchio dell' avversario si procede a spingere la lama opposta verso il basso, abbassando il pugno -flesso e in 3<sup>a</sup> posizione- ed alzando la punta per poi vibrare il colpo dritto.

2. Si ha il disarmo spirale (guadagno) a sinistra o a destra, quando, rispettivamente dal proprio legamento di terza e di quarta, si procede a percorrere in senso spirale il ferro avverso, insinuando la punta nel bersaglio interno o al fianco. Tale azione differisce dallo sforzo e colpo dritto perchè eseguita con uno sforzo avanzando e ruotando contemporaneamente attorno al ferro avverso. Qualche analogia può essere trovata invece con la fianconata interna e la fianconata esterna (filo di quarta).

9. Ripresa d' attacco o ripigliata seconda azione d' attacco dopo un primo tentativo andato a fallire: si dice “secondo colpo” il colpo tirato rimanendo in affondo e indirizzando la punta

sul bersaglio opposto a quello coperto dalla parata dell' avversario che non risponde; si dice "rimessa" il colpo tirato sul medesimo bersaglio sotto alla parata avversa; si dice "ripresa d' attacco d' allungo"(ripresa d' affondo) quella eseguita richiamando la gamba sinistra ed eseguendo un nuovo affondo sull' avversario che parando è indietreggiato (anche parata di misura); si dice infine "ripresa d' attacco camminando" quella eseguita con passo avanti ed affondo sull' avversario che parando è indietreggiato di molto (salto indietro, due passi, passo incrociato ...). La ripresa d' attacco, in realtà, può essere anche azione composta se elude una o più parate dell' avversario.

### **Parate di contro e mezza contro**

Piuttosto semplice la definizione delle parate di contro e la meccanica della loro esecuzione; si ricorda che la mezza contro dalla prima alla terza non è citata poiché nel trattato non si considerano i colpi vibrati con angolazione, sebbene la parata dalla quarta alla seconda, menzionata nel testo qualche riga più in basso, rappresenti un' eccezione alla regola.

Le parate dalla prima alla quarta e viceversa, per alcuni "doppie", nella spada sono considerate di contro.

### **Azioni composte – finte circolate**

Sarà di qualche utilità per il lettore fornire qualche ragguaglio circa la nomenclatura delle azioni di finta circolata, usate per eludere una parata di contro o mezza contro e dunque non "semplici", ma appunto "circolate"; di seguito si vuol definitivamente confondere le idee sulle definizioni, al fine di stimolare una adeguata riflessione da parte del lettore ed un' acquisizione ragionata e non meccanica dei concetti.

Si hanno pertanto, come la finta dritta e cavazione, la finta di cavazione e cavazione, la doppia finta dritta etc. anche:

1. finta dritta circolata, meglio definibile come "finta dritta e circolata", ad elusione di una parata di contro, a partire dall' invito dell' avversario (due tempi, termina sul bersaglio minacciato inizialmente);

2. finta di cavazione circolata (e circolata) o contro cavazione, in opposizione ad una parata di contro, a partire dal legamento dell' avversario (due tempi, termina sul medesimo bersaglio minacciato con la cavazione, ma sulla linea opposta rispetto a dove si trovava il ferro soggetto al legamento);

3. finta di filo circolato (e circolata), anch' essa azione contraria ad una contro, a partire dal ferro avverso disposto in linea d' offesa (due o tre tempi, termina sul bersaglio minacciato inizialmente, anche nella finta del filo circolato di prima, ove l' avversario si oppone necessariamente con una contro di quarta e l' azione termina al petto infuori -definizione corretta anche rispetto alla posizione assunta dal ferro avverso nell' espletamento del filo);

4. finta dritta circolata e cavazione (si spiega perchè nelle precedenti definizioni venga omessa la congiunzione "e", altrimenti qui si dovrebbe dire "finta dritta e circolata e cavazione", decisamente antiestetico), ad eludere una contro ed una parata semplice, a partire dall' invito dell' avversario (tre tempi coordinati con i piedi, bersaglio opposto);

5. finta di cavazione circolata e cavazione, come sopra, ma a partire dal legamento dell' avversario (tre tempi coordinati con i piedi, bersaglio opposto ma sulla medesima linea assunta sotto il legamento);

6. finta di filo circolato e cavazione, come nelle precedenti ma a partire dal ferro in linea dell' avversario (tre tempi coordinati con i piedi, bersaglio opposto);

7. doppia finta dritta circolata, che elude una parata semplice ed una di contro, a partire dall' invito dell' avversario (in realtà "finta dritta e cavazione e circolata", dunque, appunto, una "doppia finta dritta e circolata" per analogia con la "doppia finta dritta e cavazione" e per l' impossibilità di definirla "finta dritta e doppia cavazione", giacché il secondo svincolo è una circolata e non una cavazione). Tre tempi, bersaglio opposto;

8. doppia finta di cavazione circolata, come sopra ma a partire dal legamento avverso (tre tempi, bersaglio opposto ma sulla stessa linea del ferro soggetto al legamento);

9. doppia finta di filo circolato, come nelle precedenti ma a partire dal ferro in linea dell' avversario (tre tempi, stesso bersaglio);

10. finta dritta e doppia circolata, in elusione di due parate di contro a partire dall' invito dell' avversario (ma allora perchè -come si è già detto in altro paragrafo- non definire "finta dritta e doppia cavazione" anche la "doppia finta dritta"?). Tre tempi, stesso bersaglio;

11. finta di cavazione e doppia circolata, come sopra ma a partire dal legamento

avverso (tre tempi, stesso bersaglio ma su linea opposta a quella di partenza sotto il legamento);  
12. finta di filo e doppia circolata, come nelle precedenti ma a partire dal ferro avverso in linea (tre tempi, stesso bersaglio).

Nella denominazione del bersaglio sul quale terminano queste azioni non dimenticarsi delle possibili parate di mezza contro!

Le finte di fianconate circolate rientrano tra quelle dei fili circolati; le battute possono essere seguite da finte circolate (qui si descrivono solo azioni in tre tempi, ma nulla vieta che ad una battuta segua una finta e doppia circolata o una doppia finta circolata etc.).

Fili sottomessi, intrecciate, copertino e battute false possono a loro volta esser seguite da circolate; le risposte composte possono essere di circolata per eludere controparate di contro o mezza contro.

## **Tempo schermistico**

Sebbene tale argomento non faccia parte del programma da presentare per l' esame di I.N., non si vede come si potrebbero trattare le uscite in tempo senza almeno una conoscenza minima del concetto di apprezzabilità della controffesa.

Tutte le azioni composte si eseguono in più di un tempo, pertanto possono subire la controffesa (uscita in tempo) sul primo o secondo movimento; dal trattato non risulta sufficientemente chiaro che le battute e i fili, azioni semplici eseguibili in più movimenti e quindi in più tempi, benché non siano azioni composte, possono a loro volta subire la controffesa (cavazione in tempo, in quartata, passata sotto, imbroccata e contrazione).

E' fondamentale conoscere le regole della convenzione schermistica, al fine di saper valutare i casi di incontro, cioè di accensione di entrambe le luci dell' apparecchio segnalatore ed assegnare correttamente il punto, distinguendo tra attacco e difesa.

Risulta chiaro il punto 3° di pag. 123, che afferma il torto di chi, pur terminando a bersaglio, ha subito una parata e risposta prima di colpire l' avversario al punto 1° di pag. 122 si dice che anche tutte le uscite in tempo, se non impediscono all' avversario di colpire, hanno torto -infatti l' uscita in tempo deve anticipare l' ultimo tempo dell' attacco avverso, impedendone anche la prosecuzione fisica (arresto, appuntata, imbroccata, contrazione) o sottraendo il bersaglio (in quartata, passata sotto). Fa eccezione la cavazione in tempo, unica uscita in tempo che non prevede l' obbligo di non essere toccati a propria volta, giacché ha torto chi si risolve all' azione senza aver trovato il ferro dell' avversario, cioè dopo essere stato anticipato. Al punto 2° si ribadisce con una perifrasi che l' arresto deve impedire all' avversario di colpire, altrimenti ha torto; la contrazione è l' unica uscita in tempo che può essere eseguita in ultimo tempo, quando cioè l' avversario si è già risolto alla fase finale dell' azione di attacco, purché devii il ferro avverso.

L' incontro può essere in "tempo comune", cioè con attacco contemporaneo da parte di entrambi gli schermitori, il che conduce ad un nulla di fatto; nella spada il colpo simultaneo d' incontro, definito "doppio", dà invece luogo all' assegnazione di un punto per ciascuno schermitore.

## **Uscite in tempo**

Nel Fioretto sono sette e debbono essere memorizzate; si ricorda che questi colpi nella spada, in assenza di convenzione, vengono tutti genericamente denominati come "colpi d' arresto", mentre nella sciabola sono sei (non vi sono imbroccata e passata sotto, ma si aggiunge il tempo al braccio):

1. Arresto, uscita in tempo che non solo anticipa l' ultimo tempo dell' azione dell' avversario ma ne chiude (arresta) anche la linea d' attacco nell' esatto momento del passaggio dalla finta alla cavazione: se il movimento finale dell' attacco minaccia il bersaglio alto o infuori si arresta al petto, se minaccia al fianco o indentro, si arresta al fianco.

2. Cavazione in tempo, cioè movimento di svincolo dal ferro avverso seguito da colpo dritto con affondo; nella tradizione non è una controffesa valida la cavazione in tempo eseguita senza affondo, qualora dia luogo ad un incontro -nella pratica poi è molto difficile che un giudice riconosca la validità della cavazione in tempo, preferendo assegnare la stoccata a chi avanza.

3. Appuntata, ossia uscita in tempo sulla risposta composta dell' avversario, indirizzata con opposizione di pugno allo stesso bersaglio sul quale era diretto l' attacco ed eseguita sollevando un poco il piede per ricadere subito in affondo nel momento stesso in cui l' avversario passa dalla parata alla cavazione (senza eseguire la finta a braccio disteso);

4. Imbroccata, uscita in tempo sulle azioni di filo e fianconata che terminano al fianco

(filo di seconda, filo di quarta, fianconata di seconda): da indirizzarsi al fianco rimanendo in guardia con pugno di 2<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup>, opposizione esterna bassa, sul movimento finale del filo avverso e senza andare in affondo. Differisce dal filo sottomesso perchè è l' avversario ad andare in affondo.

5. Inquartata, uscita in tempo eseguibile contro gli attacchi che finiscono al petto internamente (quindi dalla propria linea di terza): slanciando diagonalmente il piede posteriore verso destra in fuori, si assume una posizione profilata sottraendo il bersaglio al colpo dell' avversario contemporaneamente colpendolo a petto internamente con opposizione di pugno interna alta.

6. Passata sotto, eseguibile contro gli attacchi che terminano infuori o sopra al petto: si distende il braccio armato e contemporaneamente si esegue un affondo rovesciato, slanciando la gamba sinistra all' indietro spezzando il bacino per abbassare il busto; la versione moderna di tale azione non prevede di appoggiare la mano sinistra sulla pedana, né tantomeno si esegue con affondo, bensì a piedi riuniti in accovacciata -essa sarebbe altrimenti più facilmente soggetta al fuetto dell' avversario.

7. Contrazione, eseguibile sull' ultimo tempo di ciascuna azione di attacco dell' avversario con adeguata opposizione di pugno al fine di deviarne la punta fuori dal bersaglio; si vibra rimanendo in guardia. Simile alla imbroccata, che per certi versi è un elemento dell' insieme delle contrazioni.

Puramente a titolo informativo, giacché parte del programma per l' esami Maestro, si ricorda che il “controttempo” è la contraria dell' uscita in tempo, azione cioè mirata a suscitare con un attacco la controffesa per pararla e rispondere; differisce dalla seconda intenzione, determinazione mirata a cadere intenzionalmente sotto la parata avversaria per controparare la sua risposta abituale. Ne consegue che chi esegue il controttempo non va in affondo, chi esegue una seconda intenzione sì.

Tali concetti sono tuttavia espressi in modo troppo schematico dal trattato e meritano un approfondimento maggiore e più moderno (vedi Trattati del M° Torà su Tattica e Strategia, CD-ROM AIMS 2001).

### **Azioni di prima intenzione**

Trattasi di tutte le azioni d' attacco eseguite con la determinazione a toccare l' avversario; le finte, ad esempio, non sono azioni di prima intenzione.

### **Cavazione angolata (o coupé)**

Cavazione eseguibile sul piano verticale anziché orizzontale, al fine di superare il legamento o la battuta di terza e di quarta dell' avversario nella scherma moderna il colpo che ne consegue è generalmente un fuetto.

### **Esercizi convenzionali, avviamento all'assalto e tirocinio (spratico) d'assalto**

A scelta di tempo dell' attaccante servono a migliorare la difesa: si inizia con attacchi predeterminati su azione semplice (botta dritta, cavazione o filo) cui opporre una parata e risposta; si prosegue con azioni composte di finta, affinché chi esegue la difesa migliori la esecuzione dell' ultima (e decisiva) parata; si passa poi ad esercizi di doppia finta, ove la terza e decisiva parata sarà ancora più impegnativa; i medesimi esercizi si possono eseguire nella lezione anche in tempo, con opportuno scandaglio dell' intenzione difensiva del maestro ed eventuale risoluzione di prima intenzione qualora egli non intenda parare.

### **Tempo, velocità e misura in relazione alla tattica ed alla strategia**

Scelta di tempo, velocità e misura rappresentano i concetti fondamentali della scherma, legati a doppio filo con le nozioni di tattica e strategia, che fanno di questo sport una disciplina ad alto contenuto di autocontrollo e coscienza di sé.

La scherma è classificabile tra le discipline di opposizione “open skill”, nelle quali le condizioni dell' ambiente circostante assumono un valore rilevante al fine della prestazione motoria; lo schermatore non potrà essere infatti rivolto unicamente a considerare la pura espressione del gesto tecnico, pur messo a punto nel corso di numerose lezioni.

Egli dovrà saper adeguare alle circostanze i gesti meccanicamente intesi, applicando le giuste reazioni agli stimoli che via via gli si presenteranno (lavoro a circuito aperto, con il variare delle condizioni esterne in modo potenzialmente impreveduto); dovrà inoltre fronteggiare un avversario, dotato sulla carta delle medesime possibilità, in grado di agire e reagire in totale

autonomia e, dunque, in modo non preordinato.

Lo schermatore ricorrerà dunque non ad una semplice strategia, ossia alla gestione razionale delle proprie condizioni psicofisiche e dei fattori esterni (ambiente, tipo di gara, goal setting etc.) in vista del conseguimento della vittoria, bensì ad una serie di scelte tattiche, mirate ad imporsi sull'avversario annullandone la determinazione ad essere un ostacolo sulla strada del successo.

Tale prevaricazione dell'avversario non si dà primariamente né sul piano fisico né su quello del bagaglio tecnico, cioè della quantità e qualità di azioni padroneggiate con sufficiente abilità: è la capacità di far cadere in trappola l'avversario, inducendolo a fare il nostro gioco, che determina il successo in questo sport.

Fornendo informazioni fasulle, mascherando le proprie intenzioni, ponendo l'altro in condizioni spazio temporali di stress, si otterrà l'aumento dei costi elaborativi dell'avversario, costringendolo a reagire secondo un piano già da noi preordinato e quindi perfettamente prevedibile ed annullabile con le opportune contrarie.

La capacità di esercitare un controllo sull'avversario dipende in buona parte dal focus attento che lo schermatore può dedicare allo scopo; maggiori saranno le azioni automatizzate nel corso della preparazione all'assalto e minori le azioni automatiche (invarianti sincroniche e diacroniche), migliori possibilità si avranno di selezionare e leggere gli stimoli pertinenti, distinguendoli dal rumore di fondo provocato dalla determinazione dell'avversario a superarci.

Lo schermatore di alto livello agisce di seconda intenzione, nel senso più lato del termine, cioè programmando una reazione motoria adeguata alla percezione che ha delle possibilità dell'avversario potrà avanzare in controtempo per parare la controffesa, oppure cadere sotto la parata avversa per controparare, o ancora eseguire una finta dritta e cavazione, ma quel che conta, al di là della definizione tradizionale di seconda intenzione, sarà la sua capacità di valutare opportunamente gli schemi messi in atto dall'altro per superarli ed usarli a proprio vantaggio.

Lo schermatore dovrà inoltre possedere una buona scelta di tempo, cioè la capacità di sincronizzare la propria azione con quella dell'avversario, prevedendone i possibili sviluppi, giacché soltanto tenendosi ad una misura ampia (di controllo), potrà permettersi di reagire "in tempo" (riflessi) rispetto ad uno stimolo fornito dall'avversario; poiché per poter colpire è necessario accorciare la misura ad un limite che lo espone al pericolo di essere a sua volta colpito, lo schermatore entrato a misura di azione (in misura), dovrà aver già previsto le reazioni dell'avversario, pena la mancanza del tempo sufficiente per aggiustare l'azione dinanzi ad una contraria inattesa.

L'imprevisto a misura di azione, come una parata non abituale dell'avversario, è di norma risolto agendo ancora di riflesso, in modo automatizzato (rimessa, chiusura della misura per impedire la risposta etc.); tuttavia tale situazione si verifica solo quando lo schermatore che si sia deciso ad entrare in misura abbia costruito un programma errato, non riuscendo a "prendere il tempo" dell'altro, a coglierne il ritmo e sincronizzarsi con esso, a superare il controllo dell'avversario che non sarà sorpreso del cambiamento di ritmo impresso dall'altro per accorciare la misura, o che, a sua volta, avrà elaborato un programma tale da ritenere accettabile l'accorciarsi della stessa.

Risulta pertanto evidente come il concetto di misura sia indissolubilmente legato a quello di scelta di tempo, giacché solo riuscendo ad assimilare il ritmo impresso dall'avversario, sarà possibile idurlo ad accettare un cambiamento di misura a proprio sfavore.

La velocità esecutiva dell'azione in se stessa, dunque, assume una rilevanza minore della capacità di elaborare rapidamente una corretta lettura del ritmo dell'avversario, nel fioretto, ad esempio, una risposta tirata troppo velocemente, corre il rischio di cadere sotto la chiusura abituale dell'avversario, mentre un adeguato momento di controllo tra parata e risposta, permetterà di scegliere meglio il bersaglio scoperto.

Se questo non vale nella spada, laddove il tempo schermistico è fissato in 50 ms, e la velocità esecutiva contribuisce pertanto a non incorrere nel colpo doppio, è per altro vero che anche in assenza di convenzione la velocità assoluta non rappresenta una dote vincente in senso generico: molto meglio sarebbe riuscire a velocizzare i cambiamenti di ritmo, al fine di poter superare il controllo dell'avversario e non incorrere in situazioni comunque rischiose come una parata e risposta; anche lo schermatore più veloce, se tira una botta dritta ad un avversario fuori misura, non raggiunge il bersaglio e si espone alla controffesa.

Dunque non la velocità, ma la capacità di valutare in anticipo dove si troverà (o cosa

farà) l' avversario al momento dell' impatto della punta costituisce quell' istinto naturale che distingue l' abile schermitore dal principiante; e di come la valutazione della distanza e della contraria più probabile sia in relazione con la scelta di tempo, già si è detto.

La velocità intesa oggettivamente ha poca rilevanza, perché non impedisce a chi subisce l' attacco a dispone di pari capacità motorie di esercitare un controllo passivo (misura) o attivo (traccheggio di contenimento); la possibilità di entrare in misura è data invece dalla accelerazione improvvisa, che rende impossibile per l' avversario, distratto o sorpreso, sincronizzare i propri movimenti con i nostri, costringendolo a reagire in tempo di reazione semplice, cioè dopo aver già percepito lo stimolo, con un intervallo di latenza attentiva tra il suo manifestarsi e la possibilità di reagirvi.

Si definiscono finte tecniche quelle mirate in fase risolutiva (in misura) a superare la contraria opposta automaticamente dall' avversario (in misura, a tempo di reazione); finte tattiche saranno invece quelle applicate per fornire false informazioni all' avversario ad esempio nel corso dell' azione di disturbo che si esegue quando si è soggetti all' attacco (traccheggio di contenimento), o in contrapposizione allo scandaglio subito a misura di controllo e mascherare i propri automatismi.

Le finte eseguite nel corso dello scandaglio, per carpire le possibili reazioni dell' avversario, rientrano tra quelle tattiche, giacché scoprono gli automatismi, senza tuttavia ancora sfruttarli in modo risolutivo a proprio vantaggio (finte tecniche).

### **Capacità motorie dello schermitore e loro incremento**

Piuttosto che fornire un inquadramento metodologico e descrittivo, si danno di seguito indicazioni circa l' esecuzione di alcune varietà di esercizi utili alla preparazione fisica dello schermitore quanto alle capacità condizionali (resistenza, forza, velocità, mobilità articolare) e coordinative.

#### Riscaldamento

- corsa lenta in regime aerobico (5, 10, 15 minuti a seconda della fascia di età);
- incremento progressivo della velocità alternato a fasi nuovamente lente (fartlek) in regime anaerobico lattacido (solo dopo almeno 10 minuti di corsa);
- corsa lenta di defaticamento con rallentamento progressivo (da 2 a 5 minuti);
- fase di defaticamento (proni su tappetini), respirazione diaframmatica controllata, decondizionamento della mente dalle emozioni negative;
- stretching del *bicipite e tricipite brachiale* (muscoli anteriore e posteriore negli arti superiori) mediante esercizi con presa di una mano sul gomito dell' altro braccio e spinta laterale o verticale (dietro la schiena), del *quadricipite e bicipite femorale* (anteriore e posteriore negli arti inferiori) mediante stiramento posteriore della coscia, con o senza appoggio e con una o due mani oppure mediante avvicinamento del petto al muro con perno al tallone in posizione leggermente rialzata (gradino), o ancora mediante flessione in avanti del busto con gambe incrociate unite e tese; del *deltoidale* (spalla) e del *trapezio* (schiena) mediante l' incrocio delle braccia posteriormente.

Far eseguire inoltre:

- circondazioni degli arti superiori;
- slanci degli arti inferiori e distensione del braccio opposto, da fermi o camminando a passi alterni;
- affondi sagittali con o senza molleggio;
- stretching a gambe unite tese, seduti a terra;
- stretching alla spalliera, con gamba tesa ad altezza adeguata e presa sulla punta del piede con due mani;
- stretching con gambe ad ostacolo, presa a due mani sulla punta del piede dell' arto disteso;
- stretching con gamba ripiegata sotto il cavo popliteo dell' altra;
- prese del ginocchio con traslazione al petto, da fermi o ogni tre passi camminando;
- andature sui talloni e sulle punte dei piedi, anche coordinate con circondazioni delle braccia;
- rotazioni delle spalle, mani appoggiate alla testa dell' omero;
- rotazioni delle spalle, braccia tese lateralmente, palmi rivolti verso l' alto;
- rotazioni del capo, leggermente rialzato da terra e tenuto in sospensione ad intervalli;

- torsioni laterali del busto con o senza molleggio;
- rotazioni dei polsi, a mani unite;

#### Potenziamento submassimale (forza resistente) con esercizi isotonici

- addominali alla spalliera, piedi su gradini ad altezza variabile;
- dorsali su tappetino, supini a terra, mani congiunte sotto il mento;
- piegamenti delle braccia (flessioni);
- piegamenti sulle gambe;
- piegamenti delle braccia alla spalliera, anche con gambe incrociate;
- piegamenti delle braccia alla sbarra (anche usando il gradino più alto di una spalliera);
- andatura in accovacciata, anche alternata con salti in massima estensione;
- saltelli a piedi pari, anche con rotazione, con attrezzi (cerchi, trave, corda, slalom tra birilli);
- saltelli su un solo piede;
- saltelli e salto in riunita al battito delle mani dell' insegnante;
- saltelli alternati destro-sinistro;
- andature sulle gambe (skip, skip basso, corsa calciata dietro, corsa calciata avanti, corsa laterale con coordinamento delle braccia, corsa laterale incrociata, corsa laterale incrociata con spinta della gamba d' attacco-corsa all' indietro e cambi di direzione, skip alternato -anche con slancio al petto della gamba d' attacco-corsa calciata dietro alternata destra e sinistra, corsa balzata, corsa a passi lunghi, corsa con slanci in alto di ciascuna gamba, skip e scatti)
- esercizi di gambe scherma con pesi e vincoli;
- esercizi di gambe scherma in salita o discesa;
- andature in salita o discesa;
- lavoro a circuit training con esercizi ripetuti per 3-5 minuti.

#### Potenziamento forza massimale con esercizi isometrici

- trazioni alla spalliera (es: sostenersi con le sole braccia);
- trazioni con compagno (es: seduti a terra, gambe semi divaricate dell' uno! l' altro cerca di vincerne la resistenza con la forza delle proprie gambe, divaricate anch' esse tra i piedi del primo);
- applicazione della forza ad un compagno che spinge in direzione opposta (es: l' unocorre spingendo, l' altro, di spalle, oppone il suo peso);
- trazioni con corda alla spalliera, anche dalla guardia, con corda vincolata alla spalliera e che attraversa diagonalmente il busto dell' allievo;
- trazioni dalla posizione di guardia (es: in guardia, a mani giunte e braccia semiflesse, l' unocsegue il passo avanti, l' altro oppone resistenza);
- esercizi di equilibrio, anche dalla guardia (a mani giunte, in guardia, l' unocerca di far perdere l' equilibrio all' altro);
- esercizi con i pesi;
- esercizi con vincoli (tubo, molle da trazione, molle per i polsi);

#### Potenziamento forza submassimale con esercizi pliometrici

- corsa balzata;
- step (esercizi di salita e discesa con un gradino, a gambe alterne);
- corsa, balzo ed atterraggio in guardia;
- balzo indietro e frecciata;
- passo balestra, affondo e ripresa.

#### Incremento della velocità

- vari esercizi con la frecciata;
- esercizio di Zub;
- gambe-scherma (passi, affondi, riprese, riunite);
- passi lenti e veloci alternati;
- passi lenti, salto in riunita, atterraggio in guardia e passi veloci;
- saltelli con fronte al muro, rotazione in posizione di guardia e passi veloci al battere delle mani dell' insegnante;
- saltelli e frecciata al battere delle mani dell' insegnante;
- partenze da terra, proni o supini, fronte opposto alla direzione richiesta al momento dello stimolo (acustico – battito delle mani, visivo o tattile);

- partenza con tempo di reazione di scelta multipla, al lancio di una pallina di un dato colore o alla chiamata di un numero corrispondente all' allievo;
- gioco del ruba bandiera, sia correndo sia dalla guardia con passi avanti;
- partenza in affondo o frecciata per prendere "al volo" un oggetto lasciato cadere o lanciato a distanza adeguata;
- con il ferro, tocche rapide a braccio rilassato e semiflesso (stretta misura);
- scatti di 5 - 20 m seguiti da andature tecniche di 10" (gambe scherma);

#### Potenziamento della destrezza

- corsa con una pallina in una mano, senza stringerla;
- esercizi con palline, lancio e ripresa in varie posizioni di equilibrio, con una o due mani;
- passi avanti e indietro su una trave;
- passi ad occhi chiusi;
- corsa in ordine sparso e assunzione di una posizione (guardia, affondo ...) al battere delle mani o alla chiamata di un numero da parte dell' insegnante;
- skip basso e superamento di ostacoli (15 cm da terra);

#### Esercizi per la coordinazione simmetrica ed asimmetrica

- esercizi di attivazione con skip basso, sul posto o con traslazione, unito a circonduzioni delle braccia in avanti;
- skip basso e circonduzioni a braccia alterne;
- skip basso e circonduzione di un braccio in avanti, dell' altro indietro;
- skip basso e slanci delle braccia alternate in avanti o laterali (con apertura della mano a partire dal pugno chiuso);
- skip basso, con partenza delle braccia distese in avanti palmi verso il basso: circonduzione di un braccio e partenza del secondo all' arrivo del primo;
- saltelli sul posto con circonduzioni o slanci delle braccia come negli esercizi precedenti;
- saltelli pari unito e dispari divaricato, con slanci o circonduzioni alternate come sopra;
- slanci di un braccio in alto e di uno laterale, uniti a saltelli o skip basso;
- sequenza di saltelli in accovacciata e affondo destro e mancino alternati, anche con contemporanea circonduzione delle braccia;
- sequenze di skip e passi, skip e affondo, skip e frecciata;
- esercizi gambe-scherma di accelerazione e decelerazione;
- esercizi con il ferro per la rapidità della botta dritta.

#### Controllo della misura e della postura

- esercizi controllati di passi e affondi
- esercizi di parata senza ferro, anche in relazione alla chiamata di un numero da parte del maestro;
- esercizio del "il maestro ha detto": gli allievi, disposti in guardia sulla stessa linea, eseguono i comandi del maestro, sostituiti progressivamente dal movimento del braccio destro o sinistro;
- esercizi a punti: si assegna un punteggio alla corretta esecuzione di alcune azioni, anche nel corso degli assalti, premiando la realizzazione delle azioni più complesse (le composte);
- esercizi con o senza il ferro eseguiti ad occhi chiusi (l' insegnante disorienta l' allievo con una serie di rotazioni sull' asse sagittale, poi ad occhi chiusi gli fa eseguire passi e affondi curandone l' esecuzione in linea retta);
- esercizi di risposta tattile, con il ferro;
- esercizi di controllo passivo della misura, anche tra compagni;
- esercizi di percezione della misura: calcolo della misura corretta per colpire un bersaglio fisso posto più volte a distanza sempre variabile;
- skip basso seguito da passi avanti o indietro veloci (spostamento del baricentro);
- simulazione di attacchi a vedere, con concentrazione su un punto focale fisso;
- come sopra, ma con cambiamento di direzione in relazione ad uno stimolo sonoro o visivo (flash o altro);
- esercizi di allungo con bersaglio mobile (es: una pallina appesa ad un filo);
- esercizi di rilassamento del braccio e decontrazione muscolare (prima e dopo l' esecuzione di colpi multipli di fuetto);
- esercizi per la percezione tattile della distanza (es: affondi e pressione continuata sul bersaglio);

- esercizi per la percezione dello spazio circostante e visione periferica (es: esecuzione di azioni con sguardo rivolto altrove);
- esercizi di concentrazione (es: lezione con tappi nelle orecchie, o all' opposto, con cuffie ed walkman);
- esercizi con guardia alternata destra e mancina, con o senza ferro.

### **Prevenzione degli infortuni e norme fondamentali di pronto soccorso**

Esercizi di motoria generale saranno utili al fine di compensare l' ipertrofia della muscolatura della coscia della gamba anteriore (eccentricità nell' affondo), del polpaccio della gamba posteriore e del braccio armato; particolare attenzione si dovrà indirizzare allo sviluppo della muscolatura paravertebrale, ricordando alcuni dei malanni tipici dello schermatore sono la sindrome da affaticamento lombare -o "mal di schiena"- e le contratture muscolari paravertebrali.

Tendiniti al braccio ed al tendine di Achille ed infiammazioni di altro genere debbono essere prevenute non solo potenziando la muscolatura specifica, ma anche evitando l' esecuzione di gesti tecnici ripetuti (fuetti, gambe scherma, sollecitazioni pliometriche) in condizioni di eccessivo affaticamento e senza opportuni momenti di defaticamento.

Altre patologie tipiche dello schermatore sono il torcicollo, vescicole, bolle, ipercheratosi, microtraumi ripetuti, traumi contusivi del polso, contusioni, fratture, epicondiliti, periartrosi scapolo-omerale, lussazioni, traumi e patologie plantarie, tallalgie, crampi e contratture, stiramenti agli adduttori; se un buon riscaldamento ed il raggiungimento progressivo di una adeguata forma fisica aiutano a prevenire la maggior parte di esse, è pur vero che varie tipologie di trauma sono assolutamente imprevedibili e comunque imprescindibili in uno sport di opposizione.

E' necessario saper fronteggiare eventuali situazioni di emergenza, per altro assai poco frequenti nelle sale di scherma, con la dovuta calma e capacità organizzativa.

Per prima cosa chiamare il numero di soccorso (118) e predisporre a prestare i primi soccorsi mostrandosi calmi e competenti, per evitare, specie tra gli allievi, l'insorgere di situazioni controproducenti per l'infortunato stesso. Il fine del primo soccorso deve essere quello di evitare che le condizioni dell'infortunato possano degradare prima dell'arrivo dei soccorritori più competenti, quindi non prendere iniziative che non siano supportate da conoscenze mediche specifiche e risolversi al trasporto autonomo dell'infortunato solo in caso di particolare gravità; non somministrare mai liquidi in stato di semi incoscienza.

In ogni palestra dovrebbe essere presente una cassetta medica, contenente tutto il materiale necessario per prestare i primi soccorsi (decreto legislativo 626/94).

Epistassi: perdita di sangue dal naso, generalmente provocata da un trauma nel distretto cranico. La testa deve essere mantenuta dritta, non inclinata all'indietro; è necessario altresì applicare ghiaccio sulla parte eventualmente colpita. Solo nei casi di maggior gravità ricorrere al cotone emostatico.

Emorragia arteriosa: fuoriuscita di fiotti di sangue ad intervalli di tempo regolari, secondo il ritmo cardiaco.

Risciacquare abbondantemente la ferita con acqua corrente (non usare alcol).

Comprimere l'arteria interessata, in prossimità dell'osso, in una posizione compresa tra il cuore e la ferita. Bendare strettamente usando garze sterili (non cotone o materiali di recupero).

Nei casi più gravi porre un laccio emostatico a monte della ferita rispetto al cuore: il laccio emostatico non deve mai essere tenuto in posizione per più di 40 minuti consecutivi.

Emorragia venosa: fuoriuscita di sangue di colore scuro continua e prolungata.

Tamponare la ferita, lavare abbondantemente con acqua e bendare con garze sterili.

Contusione: lesione di diversa intensità a seguito di un trauma. Origina un'ecchimosi o un vero e proprio ematoma se comporta la rottura di vasi sanguigni di un certo spessore.

Applicare ghiaccio e verificare che non vi siano fratture.

Commozione: causata da un forte urto, può essere cerebrale, toracica o spinale. Ricorrere a

soccorsi specializzati e applicare nel frattempo ghiaccio sulla parte lesa.

Fratture semplici (rottura dell'osso in due parti), fratture multiple (rottura dell'osso in più parti), fratture complicate (frattura dell'osso con compromissione del tessuto muscolare).

Immobilizzare l'arto con uno stretto bendaggio e assicurarne la posizione con assi o materiale di recupero atto ad immobilizzarlo.

Lussazioni (fuoriuscita dell'osso dalla sua sede naturale), sublussazioni (fuoriuscita parziale dell'osso).

Applicati i primi soccorsi, portare al pronto soccorso entro un'ora dall'incidente.

Distorsioni : fuoriuscita e rientro naturale di un capo articolare.

Applicare ghiaccio e fasciare adeguatamente. Una visita di controllo al prontoso soccorso può risultare utile se si nota un progressivo rigonfiamento della parte lesa.

Stiramento: allungamento innaturale delle fibre muscolari o loro perdita di elasticità.

Applicare ghiaccio e tenere l'atleta a riposo.

Strappo muscolare: rottura delle fibre muscolari.

Applicare immediatamente ghiaccio e provvedere a chiamare i soccorsi.

Crampi: contrazione improvvisa delle fibre muscolari in presenza di condizioni ambientali (umidità, freddo) o psicofisiche (stanchezza, affaticamento muscolare) non ottimali.

Applicare un leggero massaggio con contrazione del muscolo in direzione opposta all'irrigidimento riscontrato.

Perdita di conoscenza: se respira, porre l'infortunato in posizione di sicurezza, supino (per evitare rigurgiti o deviazioni della lingua) con un braccio piegato sotto al viso ed un ginocchio piegato esternamente a 90° per assicurargli stabilità. Chiamare i soccorsi quanto prima.

Crisi epilettica: cercare di porre l'infortunato in posizione di sicurezza (vedi sopra) e, possibilmente aiutati da altri, mantenerlo fermo il più possibile affinché non possa farsi male con movimenti inconsulti. Verificare che la lingua non si riversi all'indietro.

Mal di fegato e mal di milza: rispettivamente dolore nella parte destra e sinistra dell'addome, a seguito di sforzi fisici prolungati. Il primo è dovuto all'eccesso di lavoro richiesto al fegato per depurare il sangue richiesto per l'espletamento dell'atto motorio, il secondo tipo di dolore è dovuto al carico di lavoro cui soggiace la milza nella produzione di globuli rossi.

Riposo e respirazione diaframmatica consentono un rapido recupero.

Traumi oculari: applicare sull'eventuale ematoma ghiaccio e provvedere a chiamare soccorsi specializzati.

## **Regolamento ed arbitraggio**

Si rimanda alla lettura del regolamento della FIE, scaricabile in lingua francese dal sito [www.fie.ch](http://www.fie.ch), specie per quanto concerne la ricostruzione della materialità della stoccata nelle armi di convenzione; le parti riguardanti il materiale e l'organizzazione delle prove sono altresì da studiare, mentre si potranno omettere il codice della pubblicità ed il regolamento introduttivo.

La maggior parte dei concetti espressi risulta chiara e deve soltanto essere memorizzata; una versione in italiano dello stesso regolamento è disponibile al sito [www.federscherma.it](http://www.federscherma.it).

## **Statuti e regolamenti del CONI**

Il Comitato Olimpico Nazionale Italiano, sottoposto al controllo del Ministero per i beni e le attività culturali, gode di totale autonomia di giudizio e valutazione.

Il CONI provvede a curare e coordinare l'attività sportiva sul territorio nazionale, in

conformità con i dettami del CIO e della Carta Olimpica; cura la gestione anche di attività connesse e strumentali al fenomeno sportivo, si impegna nella lotta al doping e nella libera diffusione dello sport quale mezzo di accrescimento sociale per ogni fascia di età, senza distinzione alcuna di religione, sesso e razza.

Non possono ricoprire cariche nel CONI coloro i quali abbiano subito qualunque genere di sanzione in merito ad illeciti circa l' uso di sostanze proibite.

**L'organizzazione centrale** del CONI è così disposta:

Il Consiglio Nazionale del CONI, costituito dal Presidente e dai Presidenti delle Federazioni Nazionali affiliate, dai membri italiani del CIO e da rappresentanti degli organi periferici e degli atleti, promuove l' ideolimpica e assicura l' attività necessaria alla preparazione olimpica; emana eventuali modifiche allo statuto e provvede a fissare i criteri generali cui si devono ispirare gli statuti delle diverse federazioni; regola la distinzione tra attività dilettantistica e professionistica, delibera gli indirizzi di gestione economica.

La Giunta Nazionale è l' organo di controllo dell' attività amministrativa; composta dal Presidente e da dieci rappresentanti di federazioni sportive e dai membri italiani del CIO, si occupa di esercitare il controllo sulle federazioni sportive, sui loro statuti e sull' organizzazione interna amministrativa del CONI; nomina due vice presidenti -di cui uno vicario- e il Segretario Generale del CONI, delibera la costituzione di commissioni di studio, propone la costituzione di società di capitali controllate dal CONI in accordo con il Ministero del Tesoro.

Il Presidente del CONI, eletto in seno al CONI e nominato con decreto del Ministro per i beni e le attività culturali, ha funzioni di rappresentanza legale nell' ordinamento sportivo nazionale ed internazionale; convoca il Consiglio (min. 2 volte per anno) e la Giunta (min. 1 volta al mese) e ne cura l' attuazione dei deliberati; il Presidente può essere sostituito dal Vice presidente vicario eletto dalla Giunta.

Il Segretario Generale è capo degli uffici e presiede all' organizzazione interna del CONI a livello amministrativo, partecipa senza diritto di voto alle sedute del Consiglio e della Giunta, redigendone i relativi verbali; non può essere eletto al ruolo di Segretario alcun componente del Consiglio o delle federazioni nazionali.

Il Comitato Nazionale Sport per tutti persegue la diffusione sociale dello sport e l' attività di propaganda, con possibilità di proposta circa all' indirizzamento dei fondi: esso è composto da tre rappresentanti dell' Unione Province Italiane e sei dell' Associazione Nazionale Comuni Italiani, un rappresentante per ciascuna provincia autonoma, un rappresentante del Ministero della pubblica istruzione, rappresentanti delle federazioni sportive nazionali e degli enti di promozione sportiva; si dota di un regolamento interno, di un Presidente e di una segreteria interna.

Il Collegio dei revisori dei conti è nominato dal Ministero dei beni e attività culturali e si occupa di verificare i bilanci e la gestione economica del CONI.

Al di fuori degli organi istituzionali dell' Ente, si pone la Camera di conciliazione ed arbitrato per lo sport; composta da nove membri, di cui cinque fissi e quattro estratti da apposite liste preordinate dal CN. La Camera ha competenza con pronuncia definitiva circa tutte le controversie che oppongono federazioni e tesserati, previo esaurimento del procedimento e dei ricorsi interni alle federazioni medesime: su proposta del tesserato o della federazione propone una conciliazione delle parti e, in caso contrario, dopo sessanta giorni, procede all' arbitrato; alla Camera vengono delegate questioni in materia giuridica o richiesto un parere non vincolante sulle stesse.

Gli **organi periferici** del CONI sono i Comitati Regionali, i Comitati Provinciali ed i Fiduciari locali, con funzione di interazione a livello locale con le altre istituzioni al fine di adempiere ai compiti del CONI; il CN può altresì istituire Scuole dello Sport a livello regionale.

I Comitati regionali sono composti da un Consiglio (presidenti dei Comitati provinciali, rappresentanti dei Comitati regionali delle federazioni), una Giunta ed un Presidente.

I Comitati provinciali sono parimenti composti da un Consiglio (rappresentanti provinciali delle federazioni), da una Giunta e da un Presidente.

I Fiduciari locali, eventualmente nominati dal Comitato provinciale, assicurano i rapporti con le società sportive.

A livello regionale sono presenti un Coordinatore tecnico, un Coordinatore amministrativo, un Consulente per l' impiantistica e una Commissione verifica poteri.

A livello nazionale è istituita la Conferenza nazionale sull' organizzazione territoriale con compiti di coordinamento degli organi periferici e costituita da Presidenti di CR o CP.

Le risorse economiche degli organi periferici sono erogate in base ai deliberati del Consiglio Nazionale; presso ogni organo locale è istituito un sistema di revisione dei conti.

Tutte le funzioni periferiche sono esercitate a titolo gratuito.

Le **Federazioni nazionali** sono considerate quali persone giuridiche di diritto privato senza fini di lucro, costituite da società sportive o, se previsto dagli statuti, da singoli tesserati.

Lo statuto delle federazioni si ispira alle normative di democraticità espresse dal CONI; esse agiscono in autonomia e sotto il controllo delle rispettive federazioni internazionali, ma comunque sempre in ottemperanza delle disposizioni fissate dal CONI, che esercita in merito compiti di vigilanza.

Per essere riconosciuta dal CONI una federazione deve essere affiliata ad una federazione internazionale riconosciuta dal CIO, svolgere attività sportiva almeno a livello nazionale e deve dotarsi di uno statuto conforme circa le disposizioni del Consiglio Nazionale del CONI in materia di elettorato attivo e passivo, obbligatorietà del tentativo di conciliazione nelle controversie, democraticità della partecipazione al fenomeno sportivo; per ciascuno sport è riconosciuta un' unica federazione, previo accordo tra le parti in caso di più domande comuni.

Le singole federazioni dispongono di contributi finanziari erogati dal CONI secondo le modalità previste dal Consiglio Nazionale.

Sono **Discipline sportive associate** quelle che, pur senza operare nell' ambito di federazioni internazionali, attuano una pratica sportiva a livello nazionale in conformità con i dettami del CONI, poggiando su una tradizione comprovata: vi è un unico riconoscimento per ciascuna disciplina associata; contributi economici possono essere erogati dal CN in favore di tali discipline, sulle quali la Giunta del CONI esercita il medesimo controllo esercitato sulle FN.

Sono **Enti di promozione sportiva** le associazioni riconosciute o meno, a carattere nazionale su almeno quindici regioni e settanta province, che abbiano per fine senza scopi di lucro la promozione e diffusione dello sport, nel rispetto delle competenze del CONI, delle Federazioni nazionali e delle Discipline associate; debbono inoltre possedere come requisito l' affiliazione di almeno 100.000 tesserati e di 1000 società. I **Centri Sportivi Universitari Italiani** (CUSI) non sono soggetti a tali restrizioni. Gli Enti di promozione godono di specifici contributi del CONI.

Il CONI delega alle Federazioni nazionali il riconoscimento delle **Associazioni sportive**, che possono aver sede giuridica in qualunque paese dell' UE, ma debbono aver sede sportiva in Italia e conformarsi ai dettami del CONI in materia di democraticità, solidarietà economica tra attività professionistica e dilettantistica e lealtà nella pratica sportiva.

Sono **Associazioni benemerite** quelle che svolgono attività scientifica e di ricerca in materia sportiva in conformità ai dettami del CONI e dei principi di democraticità.

**Gli atleti, i tecnici e gli ufficiali** di gara svolgono attività sportiva nel rispetto dei principi etici cui il CONI si riferisce, si mettono a disposizione delle rispettive federazioni per la convocazione in ambito di gare internazionali, accettano con l' atto del tesseramento di non praticare l' uso o la somministrazione di sostanze dopanti.

E' costituita la **Commissione Nazionale Atleti** in ottemperanza ai deliberati della Carta Olimpica e dei dettami del Consiglio Nazionale.

Ad ogni ciclo olimpico vengono riunite in seno a ciascuna federazione le assemblee degli atleti e dei tecnici; gli atleti che abbiano partecipato ad Olimpiadi, campionati mondiali o europei, possono essere eletti quali rappresentanti degli atleti in seno al Consiglio Nazionale del CONI: due di essi debbono comunque essere stati olimpionici entro gli otto precedenti anni.

I tecnici che abbiano svolto attività nell' ambito del più alto livello riconosciuto dalle singole federazioni, possono essere eletti nel CN quali rappresentanti della categoria.

Le **norme per l' elezione** del Presidente del CONI prevedono la costituzione di un collegio elettorale composto da tutti i Presidenti di Federazioni sportive nazionali, dai membri italiani del CIO, da un rappresentante degli atleti ed uno dei tecnici per ciascuna federazione e dai Presidenti dei Comitati Regionali del CONI.

Vi è incompatibilità di carica tra la presidenza di una FN e quella del CONI.

La prima elezione avviene per maggioranza assoluta degli aventi diritto, la seconda e la terza per maggioranza assoluta dei presenti, la quarta ed ultima per numero di voti.

## **Statuti e regolamenti della FIS**

La Federazione Italiana Scherma, apartitica ed apolitica, affiliata al CONI ed alla FIE

in modo univoco per lo sport della scherma, gode di autonomia sportiva ed è costituita quale persona giuridica senza fini di lucro, contando quali associati tutte le società sportive che promuovono e praticano la disciplina della scherma; L'Associazione Italiana Maestri Scherma è l'organismo tecnico della federazione.

L'Accademia Nazionale di Scherma è membro d'onore della FIS ed è Ente civile accreditato al rilascio dei diplomi per l'insegnamento della disciplina.

La FIS aderisce alle norme previste dal CONI in materia di lotta al doping, diffusione dello sport senza disuguaglianza alcuna, principi di democraticità interna e svolge attività dilettantistica in campo agonistico e non agonistico, con particolare riguardo alle fasce di età più giovani.

La FIS gode di totale autonomia finanziaria e di indirizzamento dei fondi, anche circa la cessione dei diritti televisivi, la formazione di società di capitale, la stipula di mutui e fidejussioni; vige l'obbligo di reinvestire tutti i proventi dell'attività per finalità sportive.

Le società affiliate, opportunamente dotate di uno statuto conforme all'approvazione da parte del Consiglio Federale per delega del Consiglio Nazionale del CONI e sotto il controllo della Giunta Nazionale del CONI, possono avere o non avere personalità giuridica (riconosciute o non riconosciute) e debbono sottostare ai requisiti espressi nel Regolamento organico, possedere almeno dieci tesserati come atleti agonisti, dirigenti e tecnici esclusi.

I doveri ed i diritti dei tesserati ricalcano il principio di solidarietà tra sport di alto e basso livello, di democraticità della pratica sportiva e di idealità e probità del fenomeno sportivo.

Recesso (l'affiliazione viene annullata), mancato rinnovo, mancanza di attività per due anni agonistici consecutivi, perdita dei requisiti, scioglimento della società e radiazione sono causa di cessazione dell'affiliazione; avverso i provvedimenti di revoca dell'affiliazione si può ricorrere alla Giunta del CONI, avverso la radiazione alla Camera di conciliazione dello sport.

Dirigenti, tecnici, atleti e soci di una società schermistica sono tesserati presso la FIS, così come dirigenti federali, giudici e procuratore federale, tecnici federali, ufficiali di gara e membri d'onore: gli atleti sono tesserati per mezzo del vincolo sportivo, i tecnici possono tesserarsi autonomamente. Dirigenti, tecnici ed ufficiali di gara sono tenuti all'osservanza dei principi di lealtà e imparzialità promulgati dal CONI e sono soggetti agli organi di giustizia sportiva; non possono essere tesserati in alcun ruolo coloro i quali siano stati radiati da altre federazioni sportive.

Le sanzioni disciplinari, anche pecuniarie sono stabilite da appositi regolamenti.

Gruppi aggregati sono le associazioni che, pur in mancanza dei requisiti di cui sopra, chiedono l'affiliazione per attività non agonistiche, di ricerca e di divulgazione della scherma.

L'Assemblea Nazionale della FIS, ordinaria o straordinaria, elettiva o meno, è l'organo centrale di maggior rilievo: essa è formata dai presidenti delle società e dai rappresentanti degli atleti e dei tecnici eletti a livello regionale (rispettivamente in misura del 20% e 10% rispetto al numero degli aventi diritto al voto).

Nelle votazioni vige il diritto di delega entro la medesima categoria, in numero non superiore a due, sebbene i componenti degli organi centrali e di giustizia della FIS e gli ufficiali di gara non possano assumere deleghe.

Possono votare solo le società con 12 mesi di anzianità e che abbiano partecipato a circuiti regionali ed interregionali con almeno 5 diversi atleti, oppure a gare nazionali con tre atleti diversi o ad una gara a squadre con 4 atleti tesserati; non si contano gli atleti trasferiti da altra società.

L'Assemblea Nazionale ordinaria è convocata almeno una volta l'anno ogni chiusura di ciclo olimpico quella elettiva, su proposta del Consiglio federale e atto del Presidente.

Occorre almeno il 51% dei voti per approvare modifiche allo statuto, mentre nelle altre votazioni vale la maggioranza dei voti espressi (esclusi quindi astenuti ed assenti); le votazioni sono palesi, le elezioni a scrutinio segreto.

La Commissione Verifica Poteri computa il numero degli aventi diritto al voto; nell'assemblea sono eletti un presidente ed un vice.

L'Assemblea elegge il Presidente della FIS, i componenti del CF, il procuratore federale, i membri del Collegio dei revisori dei conti, approva i bilanci e le nomine di membri onorari; possono assistere all'Assemblea anche i non aventi diritto al voto, tra i quali il Presidente dell'AIMS.

Le proposte di modifica allo Statuto debbono essere presentate da almeno il 51% degli affiliati e, dopo l'approvazione, debbono incontrare parere positivo della Giunta del CONI; le

proposte di scioglimento della FIS dai 4/5 degli affiliati.

Il **Presidente** della FIS è eletto nella totalità dei partecipanti aventi diritto, rappresenta la FIS presso il CONI e la FIE, assume responsabilità legale per l'operato dell'intera struttura, convoca il CF e l'Assemblea dà atto ai rispettivi mandati; può concedere la grazia in caso di sanzioni, ma non meno di cinque anni dopo il fatto nel caso di sanzione di radiazione.

Il **Consiglio Federale** è composto dal Presidente della FIS e da sei membri eletti tra le società, due tra gli atleti e uno tra i tecnici; funge da segretario delle sedute il Segretario Federale, senza diritto di voto.

Il CF si riunisce almeno 4 volte l'anno ed è valido quando presenzino la metà dei consiglieri; il voto non è delegabile e i rappresentanti del Collegio dei revisori dei conti sono obbligatoriamente invitati alla seduta del CF.

Il CF amministra l'attività federale secondo i dettami dell'Assemblea ed ha autorità esclusiva in merito all'elezione del Consiglio di presidenza, le delibere circa le affiliazioni, l'approvazione dei bilanci, l'emanazione di regolamenti interni d'organizzazione, per le prove agonistiche e dei regolamenti di giustizia sportiva e lotta al doping; fornisce l'interpretazione autentica dei regolamenti stessi e provvede a nominare e controllare l'operato degli organi periferici; nomina gli organi giuridici, concede amnistie ed indulto, nomina i rappresentanti in seno al Collegio elettorale del CONI, provvede a costituire commissioni a fini specifici, determina le quote a carico degli affiliati e tesserati.

Il CF decade con il decadere del Presidente Federale, della maggioranza assoluta dei consiglieri, o per la mancata approvazione dei bilanci; rimane in prorogatio sia alla nomina elettiva di un nuovo consiglio.

Sono possibili integrazioni alle eventuali decadenze di cariche tali da non richiedere la decadenza dell'interconsiglio; subentra il primo dei non eletti, purché abbia ottenuto la metà dei suffragi ottenuti dall'ultimo eletto, altrimenti si procede a nuova elezione.

Il **Consiglio di Presidenza** è costituito dal Presidente della FIS, da due suoi vice e da due membri eletti a scrutinio segreto in seno al CF, da un atleta e da un tecnico; convocato anche d'urgenza senza preavviso dal Presidente, il Consiglio di presidenza adotta provvedimenti la cui ratifica è demandata al CF..

Il **Collegio dei revisori dei conti**, con compiti di verifica contabile, è formato da cinque membri e da due supplenti, nominati in parti uguali dall'Assemblea Nazionale e dal CONI; è presidente del Collegio l'eletto corpiù voti o il più anziano in caso di parità.

La giustizia federale, regolata da apposite normative emesse dal CF in conformità allo Statuto del CONI, è amministrata dagli Organi di Giustizia, con competenza nazionale e totale autonomia; essi garantiscono il diritto di difesa, di riconsulenza del giudice e di revisione, nonché di ricorso alla Camera di conciliazione del CONI.

Il **Procuratore Generale**, con un sostituto ed eventuali collaboratori, esercita le funzioni di indagine, il **Giudice Unico**, nominato dal CF con due sostituti, è competente in prima istanza circa ogni infrazione, ivi incluse le controversie circa il tesseramento; la **Commissione Unica d'appello** con un Presidente e due componenti corredati di due sostituti tutti eletti dal CF, è competente in seconda istanza: essa si dota di un vice presidente e delibera con la presenza minima di tre componenti.

La decadenza del CF non comporta la decadenza degli organi di giustizia federale,

Non oltre sessanta giorni dopo l'esaurimento di tutti i ricorsi interni e la emissione della sentenza di ultimo grado, la FIS o ciascuno dei suoi tesserati, possono ricorrere alla Camera di conciliazione ed arbitrato per lo sport del CONI.

La clausola compromissoria prevede la rinuncia del tesserato ad adire ad altri organi di giustizia, impegnandosi a risolvere ogni controversia che non sia di competenza degli organi di Giustizia federali dinanzi ad un Collegio arbitrale di tre membri.

**Comitati o delegati Regionali e Provinciali** costituiscono l'organizzazione periferica della FIS, in conformità con l'organizzazione territoriale dello Stato.

Un Comitato regionale può essere istituito laddove vi siano almeno dieci società con diritto di voto, altrimenti la FIS può provvedere a nominare un Delegato: Assemblea, Consiglio, Presidente e Revisore dei conti costituiscono gli organi del Comitato.

L'**Assemblea elettiva** è convocata almeno trenta giorni prima della rispettiva Assemblea Nazionale, mediante comunicazione alle società ed ai tecnici residenti in regione.

Partecipano all'assemblea i rappresentanti delle Società aventi diritto di voto, mentre non hanno diritto di voto coloro che ricoprono altre cariche in FIS.

I rappresentanti di atleti e tecnici a livello nazionale, regionale e provinciale vengono eletti con votazione separata a livello regionale, sempre nel rispetto delle percentuali del 20% e 10% del numero complessivo degli affiliati (nazionali, regionali o provinciali).

Il Presidente regionale rappresenta la FIS nel suo ambito territoriale, il Consiglio Regionale (Presidente e da quattro a sei consiglieri in base al numero delle società) svolge a livello territoriale i medesimi compiti del CN.

Per l'organizzazione provinciale valgono le medesime regole: ove vi siano almeno 10 società viene istituito un Comitato, con Assemblea, Consiglio, Presidente ma senza Revisore dei conti; il Consiglio è costituito da 3 membri, tecnici ed atleti inclusi.

Si ricorda che la decadenza del CF comporta la decadenza dei Delegati provinciali da esso nominati.

La Consulta dei Presidenti e Delegati regionali è convocata una volta all' anno dal Presidente della FIS, con funzione propositiva.

Il Segretario federale dirige gli uffici della FIS e redige i verbali di tutte le riunioni, escluse quelle degli organi di giustizia.

Non possono assurgere a cariche in FIS coloro che abbiano subito condanne per reati penali o sportivi con pene di un periodo superiore ad un anno, coloro che abbiano subito sanzioni in materia di doping, coloro che abbiano interessi commerciali collegati all' attività della federazione (sponsorizzazioni e altro); sono incompatibili con ogni altra carica federale elettiva, centrale o periferica e con ogni carica sociale nell'ambito della Federazione le cariche di Presidente della FIS, Componente del Collegio dei Revisori dei Conti, Componente di Organi di Giustizia; la qualifica di Consigliere Federale è incompatibile con qualsiasi altra carica federale centrale o periferica e con la carica di Presidente di Società affiliata; è altresì incompatibile con le cariche federali e sociali il ruolo di Ufficiale di Gara purché in attività di servizio, così come sussiste reciproca incompatibilità tra i ruoli di Ufficiale di Gara e Tecnico.

Voto di sfiducia da parte dell' assemblea, squalifica e radiazione costituiscono causa di decadimento dalle cariche; le cariche sono tutte a titolo gratuito, salvo rimborsi spese e durano un quadriennio ed hanno comunque fine allo scadere del quadriennio olimpico.

Venti sono i votanti che debbono sostenere la candidatura a Presidente federale, dieci per le candidature ad altre cariche; le candidature sono presentate da almeno tre società con diritto di voto agli organi centrali o periferici, a seconda della carica.

La Commissione Verifica Poteri accerta l' idoneità dei candidati (solo in ambito centrale) ed il rispetto dei requisiti e delle procedure, dirime eventuali ricorsi per non ammissione o errata attribuzione del diritto di voto.

Il patrimonio della FIS è costituito da tutte le entrate ed i proventi maturati nel corso dell' attività, dai contributi del CONI e dagli immobili e strutture possedute.

Il Regolamento Organico della FIS contiene ulteriori specificazioni in merito all' organizzazione della federazione.

Il RO sancisce ad esempio il principio di opzione delle cariche, fissa la durata delle cariche elettive in quattro anni e di quelle di nomina in due, stabilisce i criteri di votazione (palese o segreta, con annullamento nel computo dei voti delle schede bianche o nulle e delle astensioni); istituisce le Commissioni Statuto e regolamenti, Arbitrale, Propaganda, Medica, Per la segnalazione Elettrica e per i materiali, Impianti, Immagine, i cui componenti (da tre a dieci) durano in carica un anno, con possibilità di rinnovo a fine mandato; attribuisce al CF la possibilità di deroga per l' incompatibilità di carica tra Delegato provinciale e Presidente di Società e l' autorità di dirimere questioni di ammissione al voto nelle Assemblee degli organi periferici; istituisce la figura del Tecnico Regionale, se nominato dal CF, e la divisione delle cariche (segretario, responsabile tesseramento, propaganda, rapporti con Enti) e dei compiti (calendarizzazione gare regionali, aggiornamento etc...) all' interno dei Comitati Regionali; attribuisce alle province autonome di Trento e Bolzano i medesimi poteri degli organi regionali; istituisce la figura del Responsabile Territoriale per i centri CONI; regola le fusioni tra più società limitandole al solo caso dell' incorporazione; attribuisce alla segreteria il compito di accettare i rinnovi di affiliazione (dal 1/9 al 31/12) e di tesseramento (1/9 – 30/6); fissa in 14x4x3 le misure minime per i locali adibiti alla scherma dopo il 30/6/97; sancisce il divieto per un tecnico di operare in più di due società e fissa in 200 km la distanza massima che le separi; suddivide le tipologie di tesseramento per Tessera dirigente, atleta, non agonista, socio, propaganda, arbitro o direttore di torneo, tecnico; fissa la durata dell' anno agonistico dal 1 settembre al 31 agosto; suddivide le prove in internazionali, nazionali, interregionali (di competenza del CF) regionali, provinciali (di competenza

del CR), individuali o a squadre; l' autorizzazione allo svolgimento di una gara può non essere richiesta in caso di ripetizione annuale con medesimo programma e luogo; stabilisce che nessun atleta possa partecipare a gare all' estero senza preventiva autorizzazione; istituisce il Gruppo Schermistico Arbitrale (GSA), con sede in Roma e compiti di reclutamento, formazione ed aggiornamento degli ufficiali di gara: sottoposto alla Commissione arbitrale di cui sopra, esso dispone di delegati regionali nominati dal CF, che possono esercitare nella regione di appartenenza solo la funzione di DT e devono provvedere alle convocazioni degli arbitri in sede di gare regionali (servendosi di apposite liste di arbitri e aspiranti) nonché compilare i referti arbitrali di tali manifestazioni; la qualifica di Arbitro è incompatibile con ogni altra carica e si ottiene dopo almeno due anni (ma non più di cinque) di tirocinio e dopo il superamento di un esame per l' accesso all' albo federale; l'Aspirante arbitro non ha incompatibilità di carica e può svolgere anche la funzione di DT sotto la guida di soggetti iscritti al relativo albo ed arbitrare sino ai sedicesimi in gare nazionali non assolute e regionali; il Direttore di torneo, compiuti almeno i 25 anni di età, è figura abilitata da un apposita verifica del CF ed iscritta al relativo albo suddiviso in fasce di esperienza; gli arbitri nazionali, dopo quattro anni di attività, possono partecipare agli esami per arbitro internazionale di categoria B e A. Il delegato arbitrale per una data regione non vi può compiere attività arbitrale.

Il RO costituisce quali organi di giustizia sportiva in seno alla FIS: il Procuratore federale e due suoi vice, il Giudice unico e suoi vicari, la Commissione di disciplina d' appello con membri effettivi e supplenti; il primo svolge le necessarie indagini per accertare la sussistenza di un' infrazione disciplinare, il secondo giudica in primo appello, il terzo giudica in secondo appello a maggioranza assoluta. I dirigenti ed i tesserati di un affiliato sono tutti soggetti passivi del procedimento giudiziario, corresponsabili sino a dimostrazione del contrario.

Ammonizione, ammenda (solo per gli affiliati, da 50 a 1500 euro), squalifica fino a due anni, radiazione sono le sanzioni che possono essere adottate; la radiazione di una società può essere estesa ai suoi dirigenti; le sanzioni si applicano con criteri di progressività ed equità.

Il tesserato che lede pubblicamente l' immagine della FIS o dei suoi organi e squalificato per tre mesi; la frode sportiva (alterazione dei requisiti) e l' aggressione ad un arbitro sono sanzionate con sei mesi di squalifica; l' illecito sportivo (alterazione risultati) è sanzionata con una sanzione sino a sei mesi; intemperanze ed illeciti di minore entità sono sanzionate con l' ammonizione; tre ammonizioni successive nell' arco di sei mesi portano ad una squalifica per due mesi.

Sanzione accessoria è la pubblicazione sul trimestrale "La Scherma" della sanzione principale inflitta.

Le denunce al Procuratore federale debbono pervenire entro due mesi dalla conoscenza del fatto, con provvedimento scritto, motivato e circostanziato; in caso di istruzione di un procedimento disciplinare l' interessato viene immediatamente informato e può presentare una memoria difensiva entro i successivi venti giorni: il caso può essere archiviato o l' incolpato può essere citato in udienza disciplinare (pubblica) davanti al Giudice unico, con facoltà di difesa.

La decisione del GU è comunicata alla società ed agli organi periferici; contro tale decisione l' interessato può ricorrere entro trenta giorni alla Commissione di disciplina d' appello, che potrà riformare in tutto o in parte o convalidare la sanzione inflitta in primo appello, senza tuttavia poterla inasprire; l' ammonizione è assorbita da un precedente provvedimento di sospensione cautelare, la squalifica assorbe eventuali precedenti sospensioni.

I reati cadono in prescrizione dopo anni due o tre, a seconda che vi sia una sentenza in primo o secondo appello, e dopo anni quattro per gli illeciti sportivi; è valido il principio di ricsuzione del giudice.

Il CF può concedere grazia, amnistia ed indulto, non prima di cinque anni dopo il fatto in caso di sanzione di radiazione.

Per le questioni che esulano dallo Statuto e dal RO è possibile ricorrere ad un Collegio Arbitrale, scelto in accordo dalle parti o dal Presidente della Commissione di disciplina da apposito elenco.

## **Nozioni di diritto sportivo**

Con il termine "sport" si intende tutta una serie di attività legate al fenomeno sportivo in senso stretto ed alla organizzazione delle strutture preposte alla formazione sociale dell' individuo, a sensi dell' art. 2 della Costituzione.

Il CONI (Comitato Olimpico Nazionale Italiano), organismo sorto negli anni '40 del secolo scorso, presiede alla organizzazione ed all'incremento delle attività sportive nazionali ed internazionali, in accordo con le normative del Comitato Olimpico Internazionale (CIO) e ferme restando le competenze di Regioni ed Enti Locali (Province e Comuni), cui è affidata la diffusione delle attività sportive e l'approntamento delle necessarie infrastrutture; i Comuni in particolare sono chiamati a svolgere attività di promozione a livello non agonistico, anche d'intesa con gli organi scolastici locali.

Dal 1998 il CONI passa dal controllo della Presidenza del Consiglio a quello del Ministero per i beni e le attività culturali.

La relazione tra giustizia sportiva e giustizia statale è un problema tuttora aperto: se da un lato è la Costituzione (art. 2) ad elevare lo sport al rango di attività socialmente formativa, soggetta quindi alla giustizia civile, dall'altro è la stessa Costituzione a sancire la libertà di associazione dei cittadini purché con scopi legittimi.

Non è dunque chiaro ove finisca la soggettività e dunque la legittimità degli scopi e ove inizi l'utilità sociale dello sport soggetta al controllo istituzionale; la giustizia sportiva riconosce la validità del risultato agonistico in ottemperanza a precise norme tecniche, ma la soggettività degli interessi deve pure essere tutelata dallo Stato liberale.

Ne consegue una certa tolleranza della giustizia statale laddove l'applicazione della giustizia sportiva non leda tali legittimi interessi soggettivi; tuttavia qualora lo sport ingeneri interessi di più alto ordine, sostanzialmente civile e socio-economici, esso è soggetto alla disciplina statale.

Mentre vi è dunque piena autonomia della giustizia sportiva in materia tecnica, le azioni sanzionatorie applicate dalle federazioni, sebbene basate su norme tecniche, qualora precludano i diritti di partecipare al fenomeno sociale sportivo, sono di competenza dell'ordinamento giuridico statale.

E' oggi d'uso comune considerare molte attività sportive quali vere e proprie imprese economiche, soggette quindi alla normativa statale, tuttavia viene da domandarsi se i principi di lealtà e probità impliciti nello sport e nella giurisdizione sportiva possano essere assoggettati così facilmente a logiche che sembrano prettamente economiche.

Un altro problema di interpretazione giuridica risiede nella distinzione della natura delle Federazioni: privatistica perché formate da società private o pubblicistica perché appartenente al CONI? Di fatto le federazioni sorgono come soggetti privati, ma per effetto del riconoscimento del CONI, entrano nella natura pubblicistica e sono soggette al diritto amministrativo oltre che a quello sportivo.

Vago e poco puntuale sembra essere a tutt'oggi l'impegno dell'UE (Unione Europea) in materia di legislazione dello sport; oltre alle normative comunitarie circa la sicurezza dell'impiantistica non si intravedono veri e propri sforzi nella ricerca in merito ai confini che separano la giustizia sportiva da quella statale.

E' tuttavia attivo il "Forum europeo dello Sport", concretizzato dalla "Dichiarazione sullo sport di Amsterdam '97" quale organismo comunitario di dibattito sulle questioni importanti in materia di sport.

L'art. 18 della Costituzione tutelano la libertà associativa senza obbligo di preventivo riconoscimento da parte dello Stato; più persone possono quindi decidere di costituire un'associazione e corredarla delle regole interne che ritengono opportune senza necessità di richiedere alcun permesso giuridico; quanto invece al riconoscimento sportivo, esso è soggetto alla verifica da parte del CONI (mediante le relative federazioni) dei requisiti necessari.

Un'associazione sportiva è un'associazione non riconosciuta senza fini di lucro, ai sensi dell'art. 36 del Codice Civile; non vi è obbligo di registrazione notarile, ma l'Associazione deve dotarsi di un atto costitutivo, da depositarsi presso l'Ufficio delle Entrate e del registro territorialmente competente e di uno statuto, che giuridicamente rappresenta un accordo pluriassociativo inizialmente stipulato tra i soci fondatori e contenente le regole di gestione della società sportiva.

Presidente, con funzione di rappresentanza legale, Vice Presidente, Consiglio Direttivo ed Assemblea dei soci costituiscono gli organi fondamentali dell'associazione.

L'associazione a fini anagrafici, è identificata da un codice fiscale, assegnato all'atto della registrazione presso l'Ufficio delle Entrate, e, qualora svolga anche attività commerciale, di un numero di partita IVA, che in questo caso coinciderà con il C.F.

Si distinguano i termini "affiliazione", che inerisce al rapporto federazione-società e

“tesseramento”, che riguarda invece il rapporto atleta-federazione, nella costituzione del vincolo sportivo che lo lega ad una società affiliata alla federazione stessa.

Abbastanza chiara è la linea di demarcazione che divide lo sport professionistico da quello dilettantistico; nel primo caso vi è un contratto di lavoro subordinato a tempo continuato e la corresponsione di uno stipendio, nonché la prevalenza dell' attività sportiva sulle altre opportunità lavorative; nel secondo caso queste condizioni non si verificano, in tutto o in parte.

Sebbene non ancora adeguatamente conosciuta dalla maggior parte degli operatori del settore, la “Legge della tutela sanitaria delle attività sportive e della lotta contro il doping”, datata Dicembre 2000, non si limita a mettere al bando le sostanze che possano nuocere alla salute degli atleti, ma dichiara illegittimo il ricorso a qualunque sostanza in grado di alterare le prestazioni agonistiche, sia sul piano psicofisico sia su quello biologico.

E' istituita la lista delle classi di sostanze proibite, indicate da un' apposita Commissione interministeriale (Ministero della Sanità di concerto con quello per i Beni e le attività culturali) e che si avvale del parere di diverse figure professionali in ambito di medicina e medicina dello sport (pediatria, tossicologo forense, patologo clinico, farmacologo clinico) e dei rappresentanti del CONI e dei tecnici e degli atleti.

Presso il CONI e presso ciascuna federazione nazionale è istituita una apposita Commissione antidoping, che emana i regolamenti specifici in materia di sanzioni di disciplina sportiva.

L' Ufficio di procura Antidoping è l' organo del CONI di giustizia sportiva preposto ad indagare circa presunte irregolarità; può rivolgersi alla giustizia ordinaria qualora vengano riscontrati inadempimenti ai sensi della legge sopra citata.

L' Ufficio di coordinamento antidoping (UCAA) coordina l' attività di controllo del CONI in materia d' intesa con la Federazione Medico Sportiva Italiana (FMSI), incaricata di presiedere all' attività delle procedure di prelievo e controllo.

Appositi laboratori accreditati dal CIO si occupano di prevenzione, ricerca e controlli in materia di sostanze proibite: a tali laboratori sono inviati per le analisi i campioni prelevati sul luogo di gara (in due flaconi distinti e sigillati, accompagnati da una busta chiusa contenenti i dati dell' atleta).

Le case farmaceutiche che producono medicinali contenenti sostanze dopanti ne danno comunicazione al Ministero della Sanità.

Le federazioni, in ottemperanza alla presente legge e nel rispetto della autonomia loro riconosciuta, possono stabilire sanzioni disciplinare per la somministrazione o assunzione di sostanze dopanti, ma, fatto assai più importante, la legge sul doping configura anche come reato penale il mancato rispetto della normativa (reclusione da tre mesi a tre anni e sanzione pecuniaria da 2582 a 51.645 euro); le pene sono innalzate se il fatto costituisce più grave reato, ovvero se lede la salute altrui.

Anche il commercio, la proposta, la raccomandazione e la tolleranza all' uso di sostanze dopanti, se atto ripetuto e non occasionale, sono punite con sanzioni maggiorate.