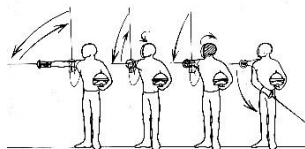
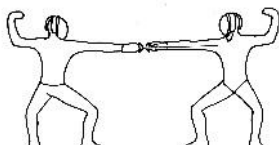


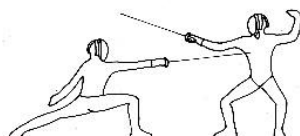
Maestro Stefano Gardenti



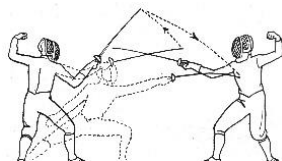
Mini corso



di



fioretto



I



II



III



IV

*Dedicato a chi ama la Scherma
o potrebbe amarla*

Introduzione

Perché Mini corso di fioretto (anche di sciabola e di spada)?

Perché i riassunti dei famosi Bignami scolastici hanno rappresentato per generazioni di studenti degl'ottimi supporti formativi.

Perché può rappresentare un mezzo o un'opportunità per sbirciare anche al di fuori della specialità che si pratica.

Perché può invogliare qualcuno che ancora non tira di scherma.

Perché competere con il concetto di sintesi è per ogni docente impegnativo ed entusiasmante.

Ciò che segue è quindi l'essenziale della tecnica schermistica, corredato da molti disegni esplicativi per facilitarne la comprensione.

Questo mini corso ha anche lo scopo di sollecitare la curiosità del lettore, che potrà integrare gli argomenti affrontati sui più estesi ed esaurienti trattati di scherma.

L'indice degli argomenti è telematico, quindi basta cliccarci sopra.

Ci siamo dilungati anche troppo! *In guardia* e buona lettura

M° Stefano Gardenti

A Firenze, nell'ottobre 2009

Cenni storici

Il fioretto non è esistito come arma storica, ma solo come strumento didattico utilizzato nelle sale per l'iniziazione alla scherma.

Il suo nome deriva dalla forma di fiore data alla parte terminale della lama per renderla inoffensiva.

Arma

Componenti:

- lama (con punta elettrificata) a sezione quadrangolare
- coccia (per la protezione della mano)
- manico (per facilitare la presa)

Principali caratteristiche

Dal Regolamento internazionale:

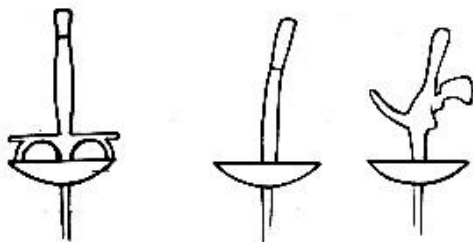
- Tocca solo di punta, esercitando una pressione superiore ai 500 grammi
- Peso inferiore ai 500 grammi
- Lunghezza massima della lama 90 cm.
- Lunghezza massima totale dell'arma 110 cm.

Impugnatura

- Principi:

- le dita guida sono indice, pollice e medio;
le rimanenti sono solo di supporto
- la forza utilizzata per impugnare il manico deve variare in funzione delle situazioni (*stretta in tempo*)

- Tipi di manico:



Italiano (obsoleto)

francese

anatomico (ortopedico
(o Visconti))

Attrezzo

L'arma, assieme al braccio armato, costituisce una leva di terzo genere: – il braccio della potenza è compreso tra l'interno della cocchia e la parte finale del manico – il braccio della resistenza è tutta la lunghezza dell'arma.- il fulcro ha sede nella parte finale

del manico – il punto di applicazione della potenza ha sede dove la coccia incontra il manico.

Quindi, per le leggi della Fisica, l'arma impugnata diventa tanto più vantaggiosa quanto più la parte della nostra lama vicino alla coccia si appoggia alla lama dell'avversario sulla parte di essa più lontana dalla sua coccia.

Gradi della lama

Per le caratteristiche dell'attrezzo descritte nel precedente capitoletto, la lama risulta suddivisa in tre parti: - *il forte* (primo terzo vicino alla coccia)

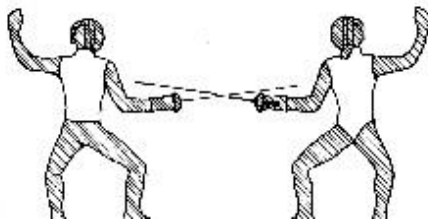
- *il debole* (ultimo terzo vicino alla punta)

- *il medio* (il terzo contenuto tra forte e debole)

Convenzioni

- *Uso*: colpisce solo di punta e per innestare il la segnalazione è necessario esercitare una pressione superiore ai 500 grammi

- *Bersagli*: validi (bianco) e non validi (grigi)



- *Regole di scontro (il fioretto è una specialità convenzionale)*: chi attacca (correttamente, cioè a braccio armato disteso minacciante un bersaglio valido) ha la *priorità nel giudizio* – chi subisce l'attacco deve parare (o schivare) il colpo per avere poi la priorità della *risposta*, cioè del proprio colpo di reazione. In caso di attacco simultaneo non si aggiudicano le stoccate giunte a bersaglio.

Equipaggiamento

Dal Regolamento internazionale, materiale omologato:

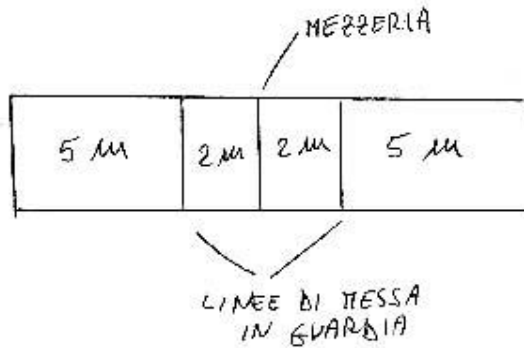
- Divisa in tessuto resistente a 800 newton
- Maschera
- Passante
- Guanto
- Giubbetto elettrificato
- Corazzetta
- Calzettoni sino al ginocchio

Pedana

E' il terreno di gara, lungo 14 metri e largo con una tolleranza da due metri a un metro e mezzo.

Violando i suoi limiti lo schermitore è sanzionato:

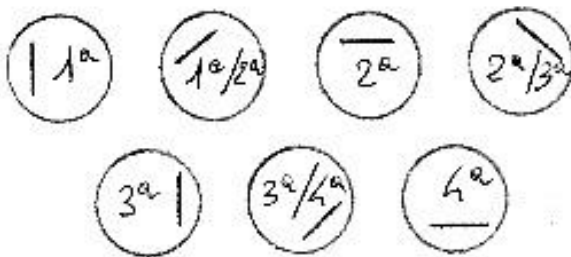
- è considerato toccato se oltrepassa il limite posteriore finale
- deve arretrare di un metro se esce lateralmente con entrambi i piedi



Posizioni di pugno

Le contingenze portano il braccio armato a ruotare sul proprio asse (nei disegni il cerchio è la coccia, il segmento è il dorso della mano, visti dalla propria guardia).

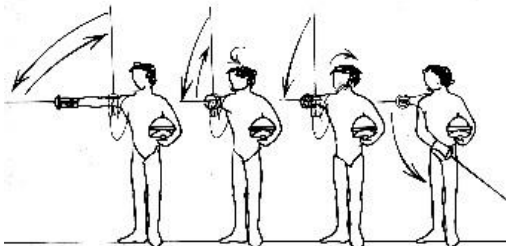
Progressivamente: pugno di prima, di prima in seconda... sino al pugno di quarta:



Opposizione di pugno

E' l'angolo ottuso formato dall'arma e dal braccio, con vertice al polso ed in corrispondenza della lama avversaria. Serve ad impedire l'offesa avversaria sulla stessa linea.

Saluto

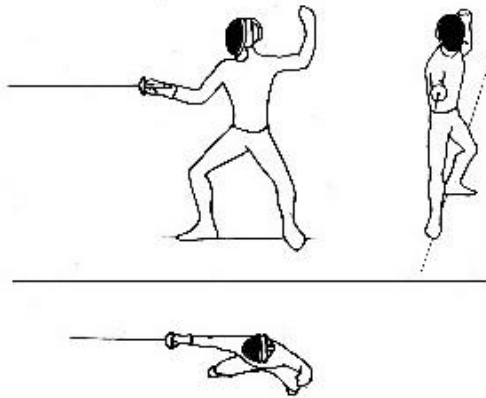


Precisazione: il movimento si effettua solo nelle direzioni in cui è effettivamente presente qualcuno

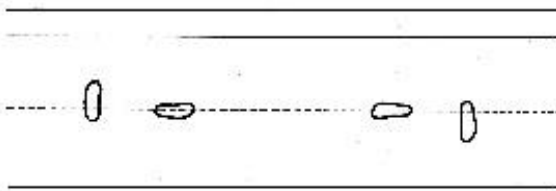
Guardia

Postura che deve facilitare lo spostamento sulla pedana, l'attacco e la difesa.

Principale caratteristica: il peso del corpo deve essere ripartito equamente tra le due gambe



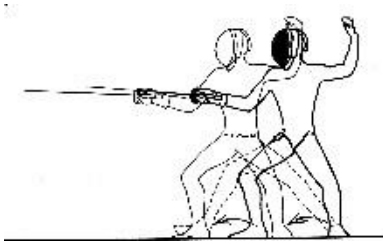
Linea direttrice



Entrambi gli schermatori, per distribuire equamente i propri bersagli e quelli dell'avversario, hanno interesse a rispettare la linea direttrice

Spostamento sulla pedana

Tipologie: **passo avanti, passo indietro, balzo avanti, balzo indietro**



- A piedi alternati:

Passo avanti



Passo indietro

- A piedi uniti:

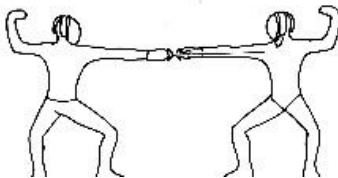
Balzo avanti

Balzo indietro

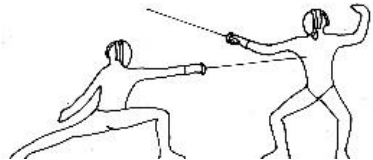
Misura

E' la distanza che separa i due contendenti sulla pedana

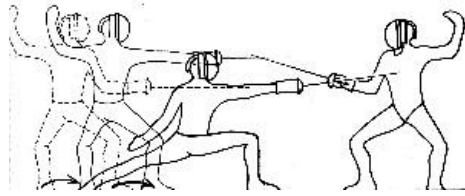
Tipologie:



stretta



giusta o di allungo

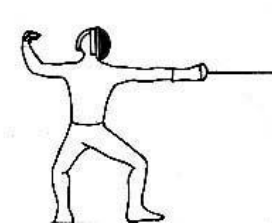


camminando

Sviluppo del colpo

Il raggiungimento del bersaglio avversario, in relazione alla misura esistente, si ottiene mediante:

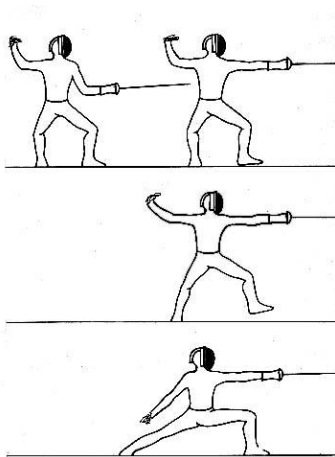
Distensione del braccio armato



Affondo (o allungo)

E' una proiezione in avanti di tutto il corpo per raggiungere il bersaglio avversario.

Precisazione: precedenza della distensione del braccio armato rispetto all'uso delle gambe



Raddoppio

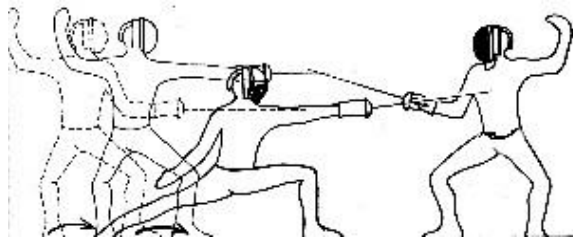
Esecuzione: effettuare l'affondo dopo aver portato il piede dietro a contatto di quello avanti. In tal modo nella proiezione in avanti si guadagna l'iniziale spazio esistente tra i due piedi.



Passo avanti affondo

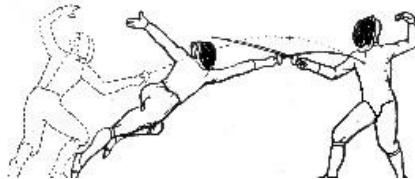
Sviluppo consecutivo di un passo avanti e di un affondo

Precisazione: la distensione del braccio armato deve avvenire in concomitanza con l'esecuzione del passo



Frecciata (o flèche)

Precisazione: il colpo deve raggiungere il bersaglio prima che il piede della gamba dietro tocchi terra



Modalità del colpo

Tipologie: - linearmente, con traiettoria rettilinea

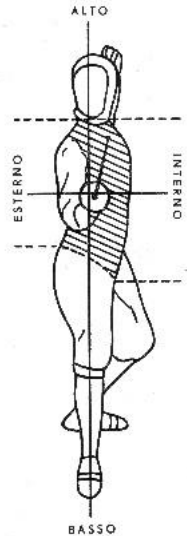
(detta *linea d'attacco*)

- di *fuetto*, tramite una traiettoria curvilinea ottenuta sfruttando la flessibilità della lama mediante un movimento brusco del polso

Bersagli

Sono individuati rispetto alle parti del corpo e alla posizione dell'arma dello schermitore in guardia.

Tipologie: interno, esterno, alto, basso, schiena



Atteggiamenti con l'arma

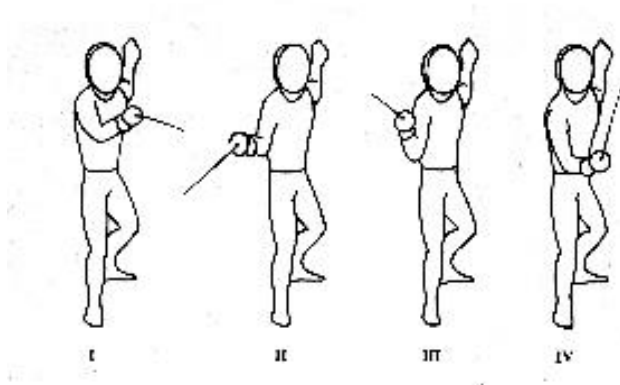
Sono le potenziali posizioni che lo schermitore può assumere con l'arma.

Tipologie: invito, legamento, arma in linea

Invito

E' una postura del braccio armato tale da lasciare scoperto un proprio bersaglio.

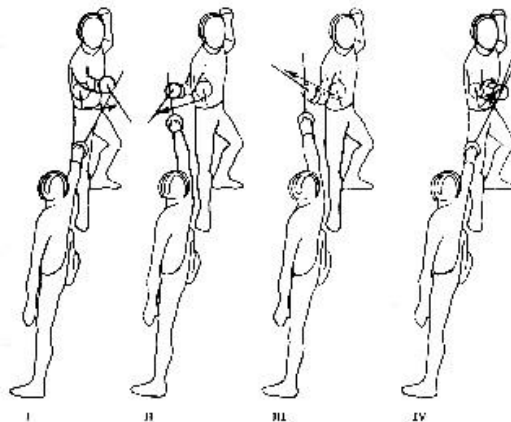
Tipologie: di prima, di seconda, di terza, di quarta



Legamento

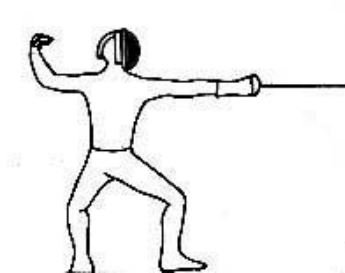
E' un rapporto di dominio instaurato sulla lama dell'avversario, basato sul contatto del grado forte del nostro ferro su quello debole nemico

Tipologie: di prima, di seconda, di terza, di quarta



Arma (o ferro) in linea

Si ottiene a braccio armato naturalmente disteso, minacciando con il suo prolungamento un bersaglio valido.



Categorie di azioni

Tutte le azioni che abbiamo esaminato possono essere inquadrare in maxi-categorie:

- in funzione del loro inizio in relazione al permanere o al mutare dell'atteggiamento dell'arma avversaria: **azioni a propria scelta di tempo e azioni in tempo**
- in funzione di ciò che si prefigge di chi sviluppa l'attacco: **azioni di prima intenzione e azioni di seconda intenzione**
- in funzione del potenziale rapporto tra le due lame: **azioni a ferro libero e azioni sul ferro.**

Azioni a propria scelta di tempo

Sono quelle in cui la propria determinazione d'attacco ha inizio su una configurazione

sufficientemente statica che l'avversario tiene con la sua arma. Non mutando il suo assetto, c'è una certa discrezionalità circa la scelta temporale di partenza della nostra azione schermistica.

Azioni in tempo

Sono quelle in cui una propria determinazione d'attacco si sviluppa quando l'avversario sta mutando il suo assetto con l'arma da un atteggiamento ad un altro.

L'inizio dell'azione è quindi delimitato da questo intervallo temporale.

Azioni di prima intenzione

Sono quelle in cui l'esecutore si propone di eludere in prima battuta la difesa dell'avversario: sia sorprendendolo con le *azioni semplici* (quelle basate sulla velocità di esecuzione), sia ingannandolo con le *azioni composte* (quelle con finta).

Azioni di seconda intenzione

Sono quelle in cui l'esecutore si propone di eludere la difesa dell'avversario solo in seconda battuta, organizzando il suo colpo finale proprio sulla sua reazione (che non sia una *parata*).

Esempio: verificato che il mio avversario è lento nella risposta dopo la parata, cado artatamente sotto la sua difesa col ferro per poi controparare e rispondere a mia volta.

Azioni a ferro libero

Sono quelle il cui sviluppo non contempla alcun contatto tra le lame dei contendenti.

Azioni sul ferro

Sono quelle il cui sviluppo si basa su un contatto tra le due lame (*battuta, filo*).

Elementi fondamentali della scherma

Sono le dimensioni spazio-temporali, unitamente al loro rapporto, in cui si sviluppano materialmente le azioni.

Sono il **tempo**, la **misura** e la **velocità**.

Tempo

Nella tecnica schermistica diversi sono i significati di *tempo*; qui l'accezione in oggetto è quella di *scelta di tempo*.

Essa consiste nello sviluppare una propria azione nell'istante ideale per raggiungere meglio e con più probabilità lo scopo che ci si prefigge: se d'attacco, quando l'avversario denota minori attitudini difensive – se di difesa, quando il colpo sta quasi per sopraggiungere sul bersaglio.

Misura

L'ambito è quello spaziale ed ha precipuamente due significati.

Il primo relativo all'ideale distanza da frapporre tra sé e l'avversario nelle due situazioni possibili: *accorciare misura* in caso d'attacco o di uscita in tempo, *allungare misura* nel caso di difesa.

Il secondo relativo alla traiettoria dei colpi finali, che, allo scopo di risparmiare tempo, devono sempre percorrere idealmente il tragitto minore.

Velocità

Il tempo esecutivo di ogni azione prevede due accezioni di velocità.

Una assoluta, incentrata nel minor tempo esecutivo realizzabile nel tirare il colpo finale.

Una relativa, concernente lo sviluppo di quelle azioni in cui inizialmente si deve costruire il nostro colpo finale attendendo le reazioni dell'avversario: *azioni composte da finta, controtempo e finta in tempo*.

Attacco

Consiste nel prendere l'iniziativa per tirare un colpo.

Tipologie in relazione alla reazione dell'avversario:
azioni semplici, azioni composte, controffesa

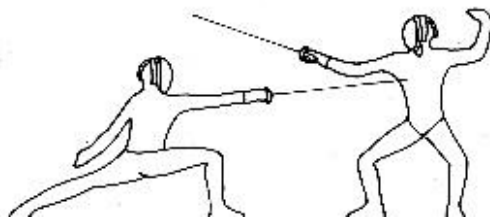
Azioni semplici

Azioni d'attacco che non eludono parate.

Tipologie: **colpo dritto, battuta e colpo, filo, cavazione, cavazione angolata**

Colpo dritto

E' quello che si vibra in contrapposizione ad un invito dell'avversario, direttamente sul suo bersaglio scoperto (*botta dritta*, se eseguito tramite affondo)



botta dritta

Battuta e colpo

E' il colpo che si vibra in contrapposizione all'arma in linea dell'avversario; consiste in una sua percussione al fine di scoprire un bersaglio su cui indirizzare la nostra stoccata.

Tipologie: - *semplice*, andando in linea retta verso il ferro nemico
 - *di contro*, girandogli prima attorno per batterlo nella direzione opposta a quella lineare

Casistica: di prima, seconda, terza e quarta

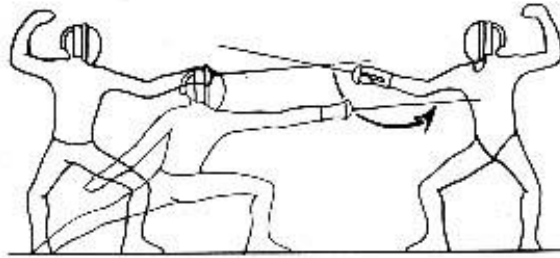
Filo

E' il colpo che si vibra in contrapposizione all'arma in linea dell'avversario; consiste nell'imbrigliare il ferro nemico in un legamento (*presa di ferro*) portando successivamente il colpo mantenendo sempre il contatto tra le lame per garantirsi la propria *linea di offesa*

Cavazione

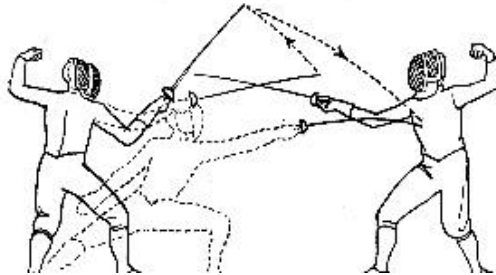
E' il colpo che si vibra in contrapposizione ad un legamento dell'avversario; ci si libera da esso con movimento spirale allungato in avanti e si va sul relativo bersaglio scoperto.

Precisazione: il movimento deve essere stretto ed eseguito con l'utilizzo delle sole tre dita guida (indice, pollice, medio) coinvolgendo parzialmente il solo polso



Cavazione angolata (o coupé)

Sempre in contrapposizione ad un legamento, ma liberandosi non andando in avanti come con la cavazione, bensì all'indietro col sussidio del polso e in parte dell'avambraccio.



Insistenza

Quando il primo reciproco scambio di colpi va a vuoto, dalla stretta misura si possono vibrare: una *rimessa* o un *secondo colpo*

Rimessa

Un nuovo tentativo di colpo sullo stesso bersaglio

Secondo colpo

Un nuovo tentativo di colpo sul bersaglio opposto

Elusione delle parate

Tipologie: - **cavazione** per sfuggire all'intercettazione

di una *parata semplice*: si compie una traiettoria semicircolare (180 gradi), evitando il transito della lama dell'avversario

- **circolata** per sfuggire ad una *parata di contro*: si compie una traiettoria circolare (360 gradi), anticipando il tragitto della lama dell'avversario

Legenda delle azioni composte

Partendo da sinistra: il *presupposto* indica la postura dell'avversario; nel *1° tempo* il mezzo busto indica la finta seguita dal tipo di movimento necessario per eludere la parata avversaria; nel *2° tempo* - in caso di una sola parata lo schermitore in affondo indica l'espletamento del colpo seguito dall'indicazione del bersaglio relativo – mentre in caso di due parate indica la seconda finta e relativo movimento; nel *3° tempo* viene indicato il colpo finale ed il bersaglio nel caso di due parate avversarie

Azioni composte

Azioni d'attacco che prevedono una reazione difensiva dell'avversario, che effettua una o più parate. Composte appunto da una o più *finte* (simulazione del colpo) e dal colpo finale.

Casistica: tutte le azioni semplici precedute da una o più finte.

Tipologie in funzione del tipo di parata o di parate opposte dall'avversario.

Azioni di finta semplice

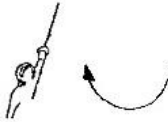
Quelle in cui si elude una parata semplice dell'avversario.

Ad esempio: *finta dritta indentro e cavazione infuori*

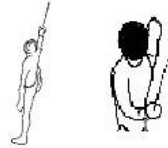
Presupposto



1° tempo



2° tempo



Azioni di doppia finta semplice

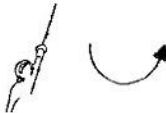
Quelle in cui si eludono due parate semplici consecutive dell'avversario

Ad esempio: *doppia finta del filo di terza*

Presupposto



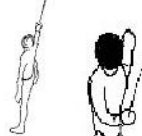
1° tempo



2° tempo



3° tempo



Azioni di finta circolata

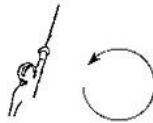
Quelle in cui si elude una parata di contro dell'avversario

Ad esempio: *finta dritta circolata indentro*

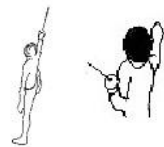
Presupposto



1° tempo



2° tempo



Azioni di doppia finta circolata

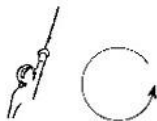
Quelle in cui si eludono due parate di contro consecutive dell'avversario

Ad esempio: *finta dritta e doppia circolata indentro*

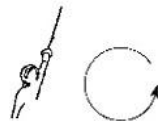
Presupposto



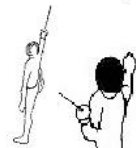
1° tempo



2° tempo



3° tempo



Azioni di finta, cavazione e circolata

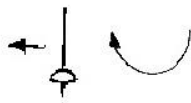
Quelle in cui si eludono due parate consecutive dell'avversario, la prima semplice, la seconda di contro.

Ad esempio: *battuta di quarta con finta dritta e circolata*

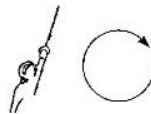
Presupposto



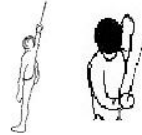
1° tempo



2° tempo



3° tempo



Azioni di finta, circolata e cavazione

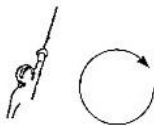
Quelle in cui si eludono due parate consecutive dell'avversario, la prima di contro, la seconda semplice.

Ad esempio: *finta dritta infuori circolata e cavazione indentro*

Presupposto



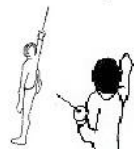
1° tempo



2° tempo



3° tempo



Controtempo

Azione d'attacco che prevede un'*uscita in tempo* dell'avversario, ovvero una sua difesa basata sulla realizzazione di un attacco sull'attacco.

Sviluppo concettuale:

- prima fase: simulazione di un proprio attacco per stimolare l'uscita in tempo nemica
- seconda fase: attesa della realizzazione di questa uscita in tempo a cura dell'avversario
- terza fase: neutralizzazione dell'uscita in tempo
- quarta fase: portare il proprio colpo sull'avversario

Difesa

E' la contrapposizione ad un attacco avversario con due scopi, il primo di minima, il secondo di massima: neutralizzare l'attacco, portare di rimando il proprio colpo.

Tipologie: **difesa di misura, col ferro** (tramite una parata), **mista, uscite in tempo, con finta in tempo.**

Difesa di misura

E' quella attuata tramite il ricorso all'arretramento per sottrarsi alla gittata dell'attacco avversario.

Difesa col ferro (la parata)

E' quella attuata utilizzando la propria arma per deviare il sopraggiungente colpo nemico, la *parata*

Tipologie: **parata semplice, parata di contro, parata di mezza contro, parata di caduta, parata di tasto, parata di picco.**

Parate semplici

E' quella realizzata spostando il proprio *ferro* in linea retta verso quello avversario, percorrendo quindi il tratto spaziale più breve.

Tipologie:

- di prima (o mezzocerchio), a tutela del petto interno
- di seconda (col pugno di 2°), a tutela del fianco
- di terza, a tutela del petto esterno

- di quarta, a tutela del ventre
- di settima (una prima effettuata all'altezza del ventre), a tutela del ventre
- di ottava (una seconda col pugno di 3°), a tutela del fianco

Parate di contro

E' quella realizzata, facendo perno al polso e ruotando la propria attorno a quella avversaria, tornando al punto di partenza.

Tipologie: le stesse delle parate semplici

Parate di mezza contro

Quelle che, pur non compiendo un giro completo attorno alla lama avversaria, costringono quest'ultima a fare una circolata per non essere intercettate.

Tipologie: - dalla seconda alla quarta
- dalla terza alla prima

Parate di ceduta

Quelle che, dopo aver asseccato un'azione di filo dell'avversario, ribaltano la situazione sul finire del colpo mediante un rapido movimento del polso.

Tipologie: - ceduta di quarta, in contrapposizione al filo di seconda dell'avversario
- ceduta di prima, in contrapposizione al filo di terza dell'avversario

Parata di picco (o di battuta)

Quando una parata basa il suo effetto su una rapidissima percussione prodotta sulla lama avversaria.

Precisazione: è possibile eseguirla in tutte le tipologie di parata, tranne che in quelle di *ceduta*, che presuppongono infatti un contatto continuo e duraturo tra le due lame.

Effetto: interdice la *risposta di filo*.

Parata di tasto (o di appoggio)

Quando una parata basa il suo effetto su un contatto significativamente duraturo tra le due lame.

Risposta

E' il colpo che viene lanciato immediatamente dopo l'esito positivo di una parata.

Tipologie:

- semplice, quando va direttamente sul bersaglio avversario
- con finta quando elude la controparata dell'avversario.
- a ferro libero
- di filo

Difesa mista

Quella ottenuta cumulando gli effetti di una difesa di misura con quelli di una difesa col ferro: si para arretrando.

Uscite in tempo

Sono azioni difensive che si attuano realizzando un proprio attacco sull'attacco dell'avversario, attacco che presenti specifiche caratteristiche.

Tipologie: colpo d'arresto, cavazione in tempo, contrazione, passata sotto e inquartata, appuntata, imbrocata

Colpo d'arresto

Si può realizzare in contrapposizione ad un attacco composto dell'avversario, cioè in presenza di una o più sue finte.

Il concetto è quello di interrompere completamente l'azione, precedendone la conclusione con la precedenza di almeno un tempo tecnico: contro un attacco composto da una finta, arresto in 1° tempo (quello sulla finta) – contro un attacco composto da due finte, un arresto in 1° tempo (sulla prima finta) ed uno in 2° tempo (sulla seconda finta).

Precisazione: in linea teorica per la *Convenzione schermistica* non è opponibile ad un attacco semplice dell'avversario

Cavazione in tempo

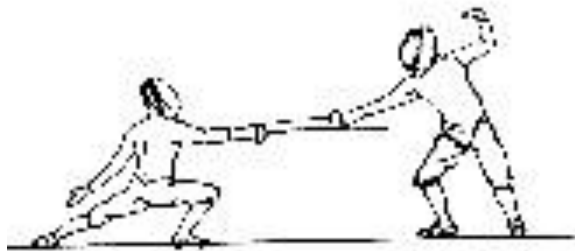
E' attuabile quando l'avversario effettua un tentativo di *legamento* sulla nostra arma tenuta già in *linea d'offesa*, cioè a braccio naturalmente disteso e con la punta minacciante un bersaglio valido.

Il concetto è quello di eludere completamente il movimento spaziale dell'avversario, per andare a colpirlo dove, appunto in base ad esso, egli si scopre.

Contrazione

E' attuabile sulla fase finale di un colpo rettilineo dell'avversario.

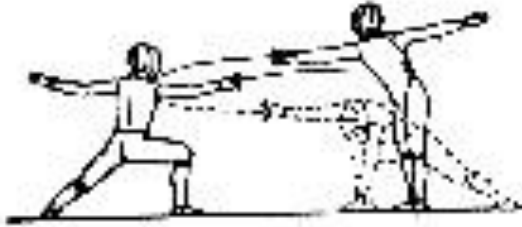
Si basa sul concetto di riuscire a deviare completamente la punta nemica, andandogli incontro e occupando spazialmente la sua zona di passaggio con un opportuno *angolo al polso* a protezione del proprio bersaglio.



Passata sotto

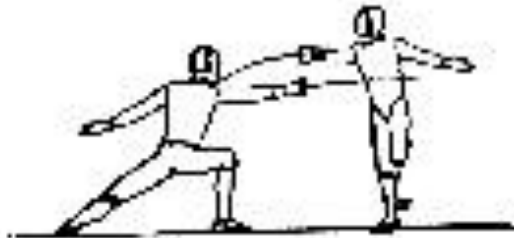
Si attua tramite una *schivata* ottenuta abbassandosi repentinamente sul sopravvenire del

colpo avversario, allungando contemporaneamente il braccio armato in avanti per portare la propria stoccata



Inquartata

Si attua ugualmente tramite una *schivata*, scartando il colpo avversario sul lato esterno della propria guardia e slanciando in avanti il proprio braccio armato.



Appuntata

Si applica all'avversario che dopo aver parato risponde di finta; per cui, dopo aver eseguito l'attacco,

anziché contro parare la risposta, si rimane in affondo e, sollevando un po' il piede avanti per acquistare slancio, si tira un nuovo colpo allo stesso bersaglio originario con opportuna opposizione di pugno.

Imbroccata

Si attua contro le azioni di filo dell'avversario indirizzate al nostro fianco, quindi in opposizione alla sua fianconata esterna o di seconda; per cui su tali colpi si vibra direttamente dalla nostra guardia un nostro colpo sulla stessa linea del fianco con opportuna opposizione del pugno.

Finta in tempo

Azione di difesa, per contrastare l'attuazione di un *controtempo* da parte dell'avversario, ovvero di una sua azione d'attacco basata su una presunta nostra *uscita in tempo*.

Sviluppo concettuale:

prima fase: simulazione di un attacco da parte

dell'avversario

seconda fase: realizzazione della nostra uscita in tempo

- terza fase: attesa dell'attuazione del
controtempo dell'avversario
- quarta fase: elusione da parte nostra di tale
controtempo
- quinta fase: portare il proprio colpo
sull'avversario

Azioni ausiliarie

Sono quelle che i trattati rubricano come di secondaria importanza; tuttavia anche queste tipologie di azioni contribuiscono ad arricchire il repertorio dello schermitore.

Tipologie: **battute false, intrecciate, fili sottomessi, sforzo, ripigliata**

Battute false

Sono quelle che si eseguono quando il proprio ferro è soggetto al *legamento* avversario, battendo in senso opposto al legamento stesso.

Intrecciate

Sono battute che si eseguono dai propri *legamenti* di terza e di quarta o dagli stessi legamenti dell'avversario; con un movimento di svincolo ci si porta dal loro lato opposto e poi si effettua la percussione sul ferro.

Fili sottomessi

Sono eseguibili quando la propria lama è soggetta ad un *legamento* imperfetto dell'avversario, cioè errato nei gradi o insufficiente a garantire completamente la linea.

L'azione consiste nel forzare tale *legamento*, ribaltarlo in un nostro legamento e nel far partire senza interruzione un colpo di filo sull'avversario.

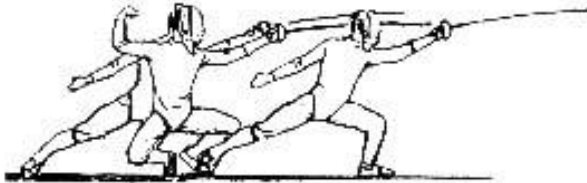
Sforzo

Quando da un proprio *legamento*, senza staccare il ferro, si fa scorrere la propria lama in modo che i suoi *gradi forti* esercitino progressivamente una viva pressione su quelli deboli e medi dell'avversario.

Ripigliata

E' una seconda proiezione in avanti, dopo che il primo attacco di affondo e la risposta dell'avversario non hanno avuto esito.

Nella posizione di affondo si richiama la gamba dietro senza tornare in guardia e poi si prosegue in avanti.



Miscellanea

Insieme di notizie di varia natura: **scandaglio**, **traccheggio**, **formula di gara**, **infrazioni**, **lingua ufficiale**, **indirizzi utili**

Scandaglio

Termine che indica una serie di attività, solo fintate, con l'arma e con il corpo, che si prefiggono di inquadrare le reazioni difensive dell'avversario

Traccheggio

Insieme di spostamenti del proprio corpo e del proprio ferro, che hanno la funzione di nascondere l'inizio di una propria determinazione o di stimolarne una avversaria

Formula di gara

Attualmente le competizioni si svolgono in genere in due fasi: primo turno di *gironi all'italiana* (dove nell'ambito di ciascun raggruppamento ogni concorrente affronta tutti gli altri) composti in base al *Ranking*, cioè ad una graduatoria di merito via via aggiornata dai risultati ottenuti dagli atleti in base alle gare di calendario – a seguire progressivi incontri di *eliminazione diretta*.

Infrazioni

- Il *cartellino* può essere di tre gradazioni:
- *giallo*: vale solo come avvertimento

senza che sia comminata alcuna sanzione

- *rosso*: penalizza di una stoccata chi ha commesso l'infrazione
- *nero*: sentenza l'espulsione dalla gara

Lingua ufficiale

Nelle gare internazionali è il *francese*

Indirizzi utili

- www.federscherma.it della Federazione Italiana Scherma
- www.maestrdischerma.it dell'Associazione Italiana Maestri di scherma
- www.amismasterscherma.it dell'Associazione Italiana Master Scherma
- www.passionestoccata.it della Rivista Passione Scherma

Considerazione finale

“La scherma è una” nel senso che le parti tecniche coincidenti nell’esercizio delle tre armi presentano un elevato denominatore comune: gli elementi fondamentali (tempo, velocità, misura) – gli atteggiamenti con l’arma (arma in linea, invito, legamento) – certe posture (guardia e affondo) – i concetti (attacco, difesa, controffesa).

Naturalmente più si scende al particolare uso di un’arma, tanto più sono configurabili specifiche posture e opportunità tecniche differenziate: ciò è determinato dal modo di poter portare la stoccata (di punta e/o di taglio), dal tipo di bersaglio (più o meno limitato) e dalla presenza di determinate convenzioni (priorità dell’attacco o sua assenza).

Ogni stoccata, che porta a toccare validamente l’avversario, è di per sé contingentemente “buona”: nessun fiorettista o sciabolatore rifiuta un colpo tardivo portato d’arresto e assegnato solo perché l’avversario è uscito con la sua punta; come nessuno spadista rifiuta un colpo portato di parata e risposta quando poteva più logicamente portarlo d’arresto.

Detto questo, è importante sottolineare che uno schermitore tanto più sarà un fiorettista, uno sciabolatore o uno spadista, quanto più riuscirà nello svolgimento dell’assalto ad attenersi statisticamente a quelle opportunità tecniche che maggiormente caratterizzano la sua specialità.

<i>Mini corso</i>	0
Introduzione.....	1
Arma.....	2
Principali caratteristiche	2
Impugnatura	3
Attrezzo	3
Gradi della lama.....	4
Convenzioni.....	4
Equipaggiamento.....	5
Pedana	5
Posizioni di pugno.....	6
Opposizione di pugno	7
Saluto	7
Guardia.....	7
Linea direttrice	8
Spostamento sulla pedana.....	8
Misura.....	9
Sviluppo del colpo.....	10
Distensione del braccio armato	10
Affondo (o allungo)	10
Raddoppio	11
Passo avanti affondo	12

Frecciata (o flèche)	12
Modalità del colpo.....	12
Bersagli	13
Atteggiamenti con l'arma	13
Invito.....	13
Legamento	14
Arma (o ferro) in linea	15
Categorie di azioni.....	15
Azioni a propria scelta di tempo	15
Azioni in tempo	16
Azioni di prima intenzione	16
Azioni di seconda intenzione.....	16
Azioni a ferro libero.....	17
Azioni sul ferro.....	17
Tempo	17
Misura	18
Velocità.....	18
Attacco	19
Azioni semplici.....	19
Colpo dritto	19
Battuta e colpo.....	19
Filo	20
Cavazione	20
Cavazione angolata (o coupé)	21
Insistenza	21
Rimessa	22

Secondo colpo	22
Elusione delle parate	22
Legenda delle azioni composte.....	23
Azioni composte	23
Azioni di finta semplice	23
Azioni di doppia finta semplice	24
Azioni di finta circolata	25
Azioni di doppia finta circolata.....	25
Azioni di finta, cavazione e circolata....	26
Azioni di finta, circolata e cavazione....	26
Controtempo.....	27
Difesa	27
Difesa di misura	28
Difesa col ferro (la parata).....	28
Parate semplici	28
Parate di contro	29
Parate di mezza contro	29
Parate di ceduta.....	29
Parata di picco (o di battuta)	30
Parata di tasto (o di appoggio)	30
Risposta	31
Difesa mista.....	31
Uscite in tempo.....	31
Colpo d'arresto	32
Cavazione in tempo	32
Contrazione	33

Passata sotto.....	33
Inquartata	34
Finta in tempo.....	35
Azioni ausiliarie.....	36
Battute false	36
Intrecciate.....	37
Fili sottomessi.....	37
Sforzo	37
Ripigliata.....	38
Miscellanea	38
Scandaglio.....	38
Traccheggio.....	39
Formula di gara	39
Infrazioni.....	39
Lingua ufficiale.....	40
Considerazione finale	41

