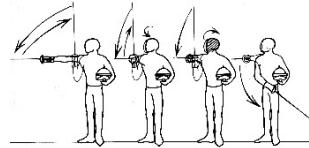
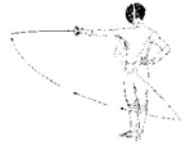


Maestro Stefano Gardenti

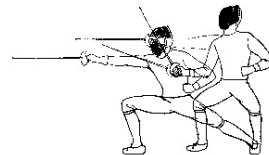
Dedicato a chi ama la scherma
o potrebbe amarla



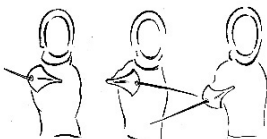
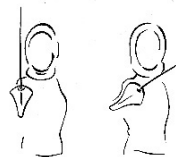
Mini corso



di



sciabola



Introduzione

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

Perché i riassunti dei famosi Bignami scolastici hanno rappresentato per generazioni di studenti degli 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 piena comprensione.

Questo mini corso ha anche lo scopo di stimolare l'attenzione 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

La sciabola sportiva, erede moderna della cosiddetta *striscia*, esprime l'esigenza dell'utilizzo in ampi spazi di un'arma bianca polivalente (di punta e di taglio); non a caso è stata scelta dalla Cavalleria.

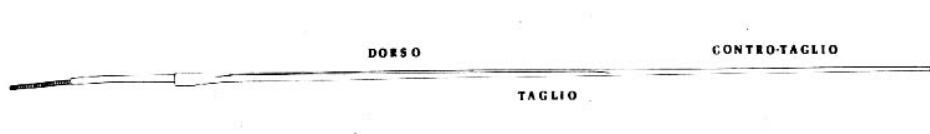
Arma

Componenti:

- lama a sezione triangolare sino a 2/3 dalla coccia, poi quadrangolare
- coccia con presenza di *elsa* (la parte ricurva) per la protezione della mano
- manico (per facilitare la presa)

Lama

Sue parti: *dorso*, *taglio*, *controtaglio*



Attrezzo

L'arma, assieme al braccio armato, costituisce una leva di terzo genere: – il braccio della potenza è compreso tra l'interno della coccia 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)

Principali caratteristiche

Dal Regolamento internazionale:

- Colpisce di punta e di taglio, è sufficiente entrare in contatto con la superficie valida
- Peso inferiore ai 500 grammi
- Lunghezza massima della lama 88 cm.
- Lunghezza massima totale dell'arma 105 cm.

Impugnatura

- *Principi:*

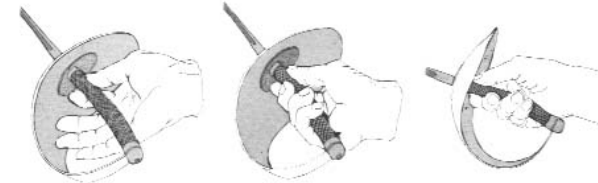
- le *dita guida* sono indice, pollice e medio; le rimanenti sono solo di supporto
- la forza utilizzata per impugnare il manico deve variare in funzione delle situazioni (*stretta in tempo*)

- *Tipi di manico:*

Unico

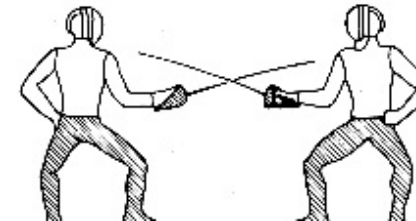


- Come s'impugna



Convenzioni

- *Uso:* colpisce di punta e di lama; per innestare la segnalazione è sufficiente far entrare in contatto la lama con la superficie valida
- *Bersagli:* validi (bianco, escluse le mani) e non validi (grigi); su questi ultimi non c'è segnalazione



- *Regole di scontro* (la sciabola 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 - nello spostamento in avanti il piede dietro non può sopravanzare quello avanti

Equipaggiamento

Dal Regolamento internazionale, materiale omologato:

- Divisa in tessuto resistente a 800 newton
- Maschera
- Due passanti: uno per la maschera e uno per il giubbetto elettrificato
- Guanto
- Giubbetto elettrificato
- Manicotto elettrificato
- Corazzetta
- Calzettoni sino al ginocchio

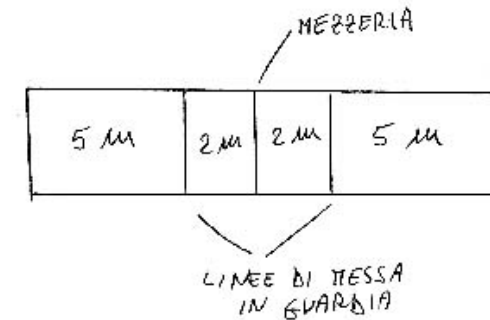
Pedana

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

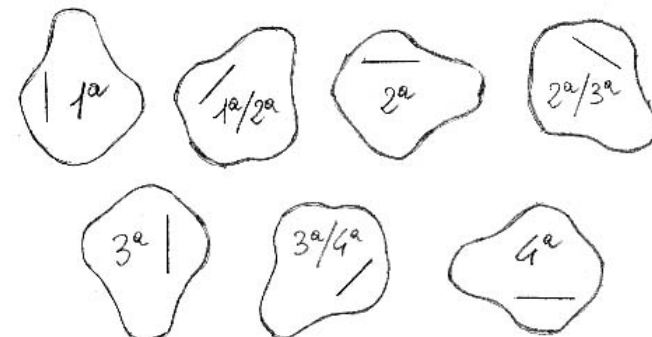
- deve arretrare di un metro se esce di lato con entrambi i piedi



Posizioni di pugno

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

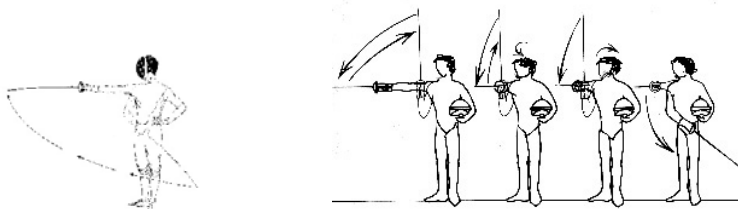
Progressivamente: pugno di prima, di prima in seconda... sino al pugno di quarta:



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



Precisazioni: - l'arma si allinea dal basso (e non dall'alto come nel fioretto e nella spada)
- il movimento si effettua solo nelle direzioni in cui è effettivamente presente qualcuno

Guardia

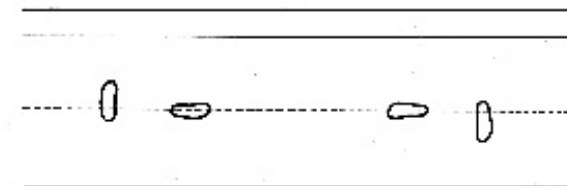
Postura che deve facilitare lo spostamento sulla pedana, l'attacco e la difesa.

Principali caratteristiche:

- il peso del corpo deve essere ripartito equamente tra le due gambe
- la guardia è *di terza*, ovvero deve garantire la sicurezza sulla linea esterna e la copertura del braccio armato



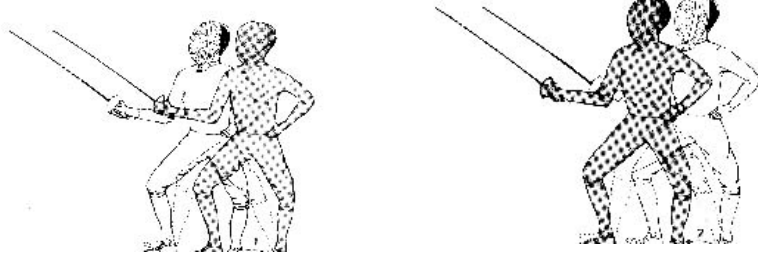
Linea direttrice



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

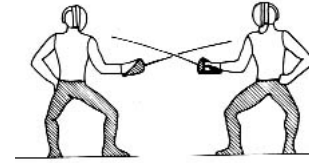
balzo indietro

Divieto: in tutti i movimenti in avanti è proibito incrociare le gambe

Misura

E' la distanza che separa i due contendenti.

Tipologie:



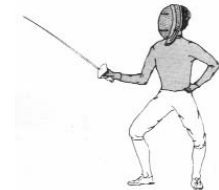
stretta o corta



giusta o d'allungo



lunga o camminando



Bersagli

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

Tipologie: interno, esterno, alto, basso, avanzato (braccio armato), testa sopra, figura interna, figura esterna e schiena

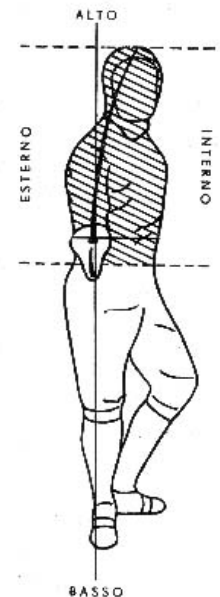


Figura (o faccia) interna

Parte laterale della maschera dal lato interno della *guardia*

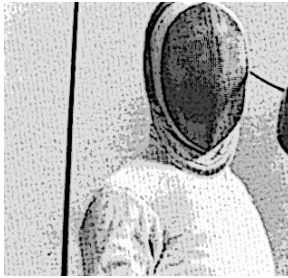


Figura (o faccia) esterna

Parte laterale della maschera dal lato esterno della *guardia*



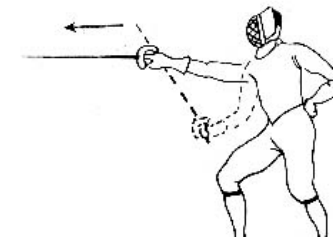
Modalità del colpo

Tipologie: di **puntata**, di **sciabolata**, di **fendente**, di **molinello**

Puntata

Colpo che tocca il bersaglio con la *punta* (non sono validi quelli che scorrono o che sfiorano il bersaglio)

Precisazione: con *pugno di seconda*



Sciabolata

Colpo che tocca con la *lama* (di *taglio*, di *controtaglio* e di *piattonata*)

Tipologie: sciabolata diretta, fendente (coupé), di molinello

Sciabolata diretta

E' una sciabolata che va direttamente sul bersaglio per la traiettoria più breve



Sciabolata di fendente

Quando per andare a bersaglio la lama deve svincolarsi da un legamento dell'avversario e deve quindi prima passare all'indietro per liberarsi da quella avversaria (il percorso opposto a quello della puntata di cavazione).

Sciabolata di molinello

Sono quelle vibrare con un marcato movimento del gomito sussidiato dal polso; le più frequenti sono quelle utilizzate dopo una propria parata di prima o di quinta (in questo caso è denominata *traversone*).

Sviluppo del colpo

Il raggiungimento del bersaglio avversario, in relazione alla misura esistente, si ottiene mediante: **distensione del braccio armato, affondo, passo avanti affondo e frecciata**

Distensione del braccio armato

Nelle due modalità consentite: *puntata e sciabolata*

Affondo (o allungo)

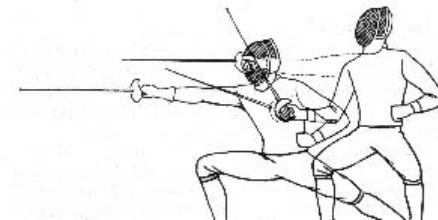
E' una proiezione in avanti di tutto il corpo per raggiungere il bersaglio avversario.

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

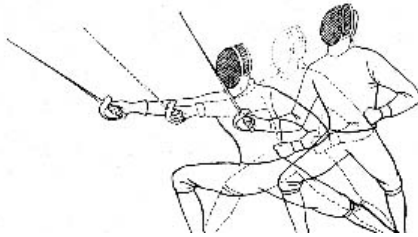
Tipologie: puntata, sciabolata

Puntata di affondo

Precisazione: col pugno di seconda



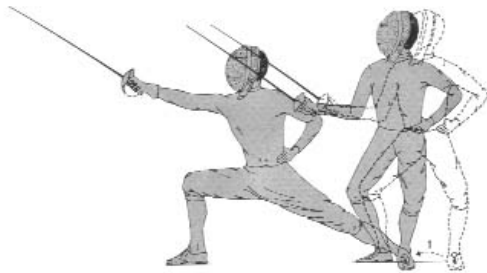
Sciabolata, fendente, molinello di affondo



Raddoppio

Consiste in un potenziamento dello spostamento in avanti.

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



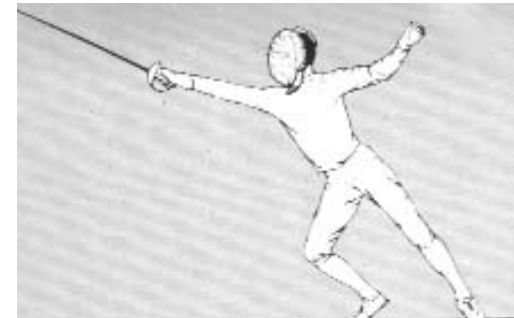
Passo avanti affondo

Sviluppo consecutivo di un passo avanti e di un affondo.

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

Frecciata (o flèche)

Estremo sbilanciamento in avanti, che, vigendo il divieto di far sopravanzare la gamba dietro rispetto a quella avanti, si risolve in un estremo balzo verso l'avversario



Atteggiamenti con l'arma

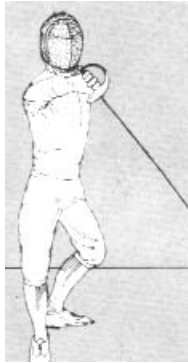
Sono le potenziali posizioni che lo schermitore può assumere con l'arma.

Tipologie: invito, legamento, arma in linea

Invito

E' una postura del braccio armato tale che lascia scoperto un proprio bersaglio

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



invito di prima



invito di seconda



invito di terza



invito di quarta



invito di quinta

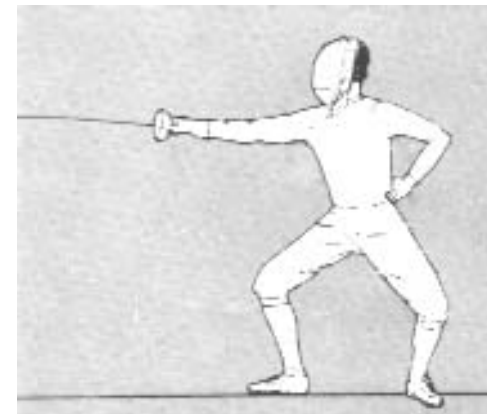
Legamento

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, di quinta

Arma (o ferro) in linea

Si ottiene a braccio armato naturalmente disteso



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.

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, controtempo**

Azioni semplici

Azioni d'attacco che non prevedono reazione da parte dell'avversario:

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)

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, quarta e quinta

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*

Tipologie: si esegue di puntata *dal legamento di seconda e di terza*

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.

Tipologie: si esegue di puntata

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.

Tipologie: si esegue di *fendente*

Insistenza

Quando il primo scambio di colpi va a vuoto:
rimessa, 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 per le puntate:

- *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

Tipologie per le sciabolate: - di movimento del polso

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: sulla guardia dell'avversario *finta di sciabolata dritta alla testa e colpo al fianco*

Azioni di doppia finta semplice

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

Ad esempio: sulla guardia dell'avversario *finta di sciabolata indentro, finta di sciabolata infuori, colpo infuori*

Azioni di finta circolata

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

Ad esempio: sulla guardia dell'avversario *finta di puntata dritta indentro e circolata indentro*

Azioni di doppia finta circolata

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

Ad esempio: sulla guardia dell'avversario finta di puntata dritta indentro e *doppia circolata indentro*

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: sulla guardia dell'avversario *finta di puntata dritta indentro, cavazione infuori e circolata infuori*

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: sulla guardia dell'avversario *finta di puntata dritta indentro, circolata indentro e cavazione infuori*

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 ceduta, 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

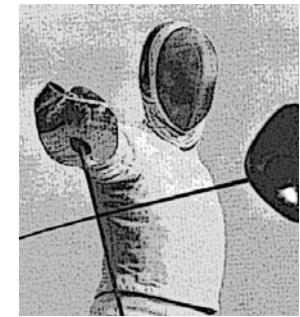
Precisazione: sono opponibili a qualsiasi tipo di colpo dell'avversario

Tipologie:

- di prima, a tutela del petto interno
- di seconda, a tutela del fianco e del braccio sotto
- di terza, a tutela della spalla, della figura esterna e del braccio infuori
- di quarta, a tutela del ventre e del braccio indentro
- di quinta, a tutela di sopra alla testa, della figura interna e del braccio sopra
- di sesta, a tutela sempre della testa sopra e della figura esterna



Parata di prima



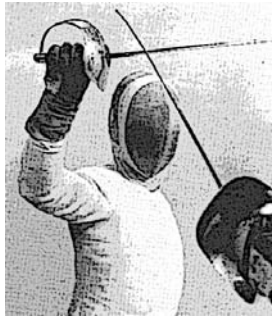
Parata di seconda



Parata di terza



Parata di quarta



Parata di quinta



Parata di sesta

Parate di contro

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

Precisazione: sono opponibili solo alle *puntate*

Tipologie: le stesse delle parate semplici, anche se la *contro di quinta* e *contro di sesta* non sono di pratica attuazione

Parate di mezza contro

Quelle che, pur non compiendo un giro completo attorno alla lama avversaria, descrivono nello spazio non traiettorie rettilinee, bensì curvilinee

Tipologie:

- dalla seconda alla quarta
- dalla terza alla prima
- dalla terza alla quinta
- dalla quinta alla prima

Parate di ceduta

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

Precisazione: sono opponibili solo alle *puntate*

Tipologie: - ceduta di prima in contrapposizione al filo di terza
- ceduta di quarta in contrapposizione al filo seconda

Parata di picco (o di battuta)

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

E' 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.

Parata di tasto (o di appoggio)

Quando una parata, di qualsivoglia tipologia sia, si basa 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 attacco sull'attacco dell'avversario.

Tipologie: colpo d'arresto, tempo al braccio, cavazione in tempo, contrazione, inquartata

Colpo d'arresto

Si può realizzare in presenza di un attacco composto dell'avversario, cioè quando egli ricorre ad una o più 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: -si attua solo di *puntata al corpo*
 - in teoria non è opponibile per la *Convenzione schermistica* all'attacco semplice dell'avversario

Tempo al braccio

Consiste in un colpo d'arresto tirato in genere di sciabolata al braccio armato dell'avversario che sta attaccando

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.

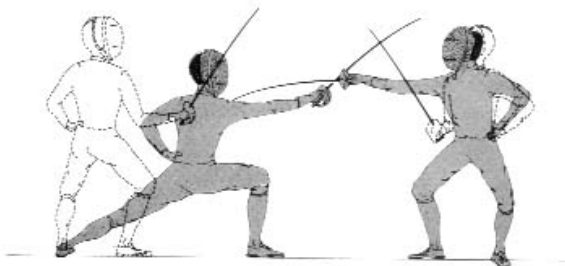
Precisazione: il colpo è attuabile solo di *puntata*

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.

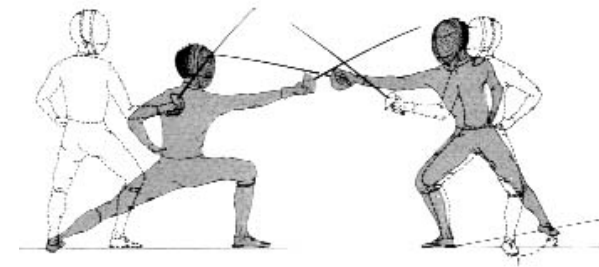
Precisazioni: - realizzabile solo di *puntata*
- attuabile solo sulla linea esterna alta e su quella del fianco



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.

Precisazione: il colpo si vibra di *sciabolata alla figura Interna* dell'avversario



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: effettuazione del 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, battute di passaggio.**

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.

Battute di passaggio

Sono quelle eseguite strisciando colla propria lama su quella dell'avversario con movimento dall'avanti all'indietro e al di sopra o al di sotto, ottenendo l'effetto analogo a quello della *battuta semplice* seguita da finta.

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.maestridischerma.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
Cenni storici	2
Arma	2
Lama	2
Attrezzo	3
Gradi della lama	3
Principali caratteristiche	4
Impugnatura	4
Convenzioni	5
Equipaggiamento	6
Pedana	6
Posizioni di pugno	7
Opposizione di pugno	8
Saluto	8
Guardia	8
Linea direttrice	9
Spostamento sulla pedana	10
Misura	10
Bersagli	11
Figura (o faccia) interna	12
Figura (o faccia) esterna	12
Modalità del colpo	13
Puntata	13
Sciabolata	13
Sciabolata diretta	14
Sciabolata di fendente	14
Sciabolata di molinello	14
Sviluppo del colpo	15
Distensione del braccio armato	15
Affondo (o allungo)	15
Puntata di affondo	15
Sciabolata, fendente, molinello di affondo	16
Raddoppio	16

Passo avanti affondo	17
Frecciata (o flèche)	17
Atteggiamenti con l'arma	17
Invito	18
Legamento	19
Arma (o ferro) in linea	19
Categorie di azioni	19
Azioni a propria scelta di tempo	20
Azioni in tempo	20
Azioni di prima intenzione	21
Azioni di seconda intenzione	21
Elementi fondamentali della scherma	21
Tempo	22
Misura	22
Velocità	22
Attacco	23
Azioni semplici	23
Colpo dritto	23
Battuta e colpo	24
Filo	24
Cavazione	24
Cavazione angolata (o coupé)	25
Insistenza	25
Rimessa	25
Secondo colpo	26
Elusione delle parate	26
Azioni composte	26
Azioni di finta semplice	27
Azioni di doppia finta semplice	27
Azioni di finta circolata	27
Azioni di doppia finta circolata	28
Azioni di finta, cavazione e circolata	28
Azioni di finta, circolata e cavazione	28
Controtempo	29

Difesa	29
Difesa di misura	30
Difesa col ferro (la parata)	30
Parate semplici	30
Parate di contro	32
Parate di mezza contro	32
Parate di ceduta	33
Parata di picco (o di battuta)	33
Parata di tasto (o di appoggio)	34
Risposta	34
Difesa mista	34
Uscite in tempo	34
Colpo d'arresto	35
Tempo al braccio	35
Cavazione in tempo	36
Contrazione	36
Inquartata	37
Finta in tempo	37
Azioni ausiliarie	38
Battute false	38
Intrecciate	39
Battute di passaggio	39
Miscellanea	39
Scandaglio	39
Traccheggio	40
Formula di gara	40
Infrazioni	40
Lingua ufficiale	41
Indirizzi utili	41
Considerazione finale	41

