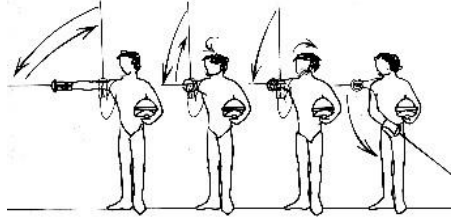
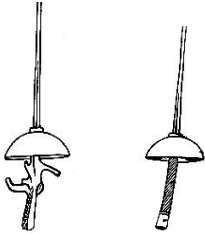
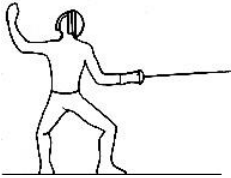


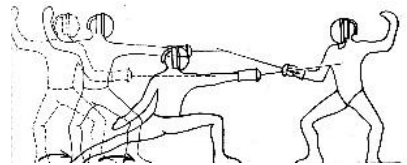
# Maestro Stefano Gardenti



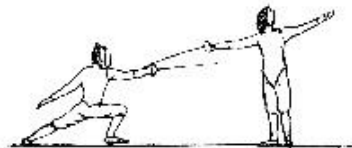
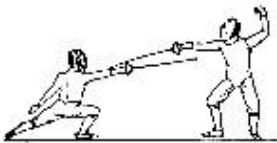
## *Mini corso*



*di*



## *spada*



*Dedicato a chi ama la Scherma  
o potrebbe amarla*

## **Introduzione**

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

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

Perché può rappresentare un mezzo o un'opportunità per sbirciare anche al di fuori della specialità che già 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 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 per andare alla pagina desiderata.

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

M° Stefano Gardenti

A Firenze, nell'ottobre 2009

## Cenni storici

La spada, storica arma da terreno, nasce come specialità sportiva ai primi del 1900 in Francia.

## Arma

*Componenti:*

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

## Principali caratteristiche

*Dal Regolamento internazionale:*

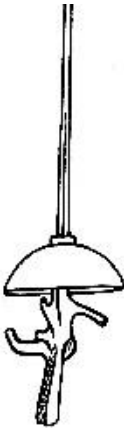
- Colpisce di sola punta, esercitando una pressione sul bersaglio superiore a 750 grammi
- Peso inferiore 770 grammi
- Lunghezza massima della lama 90 cm.
- Lunghezza massima totale dell'arma 110 cm.

## Impugnatura

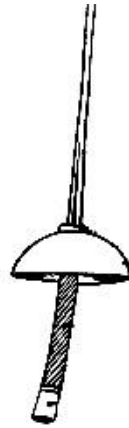
### - *Principi:*

- 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:*



anatomico (od ortopedico)

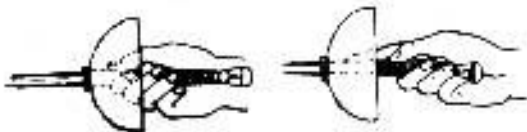


francese

### - come s'impugna:



anatomica: modo unico



francese: a mano piena      a mano allungata  
(aumenta la lunghezza  
del *braccio armato*)

## 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 cocchia)

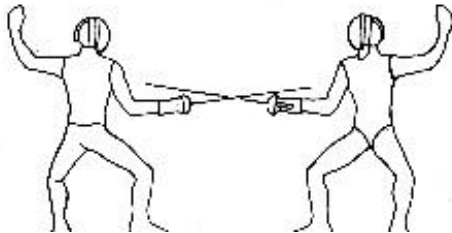
- *il debole* (ultimo terzo vicino alla punta)

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

## Convenzioni

- *Uso*: colpisce solo di punta e per innescare la segnalazione è necessario esercitare una pressione superiore ai 750 grammi

- *bersaglio*: tutto il corpo, materiale schermistico compreso (*passante, blocca passante*)



- Regole di scontro: la spada è arma anticonvenzionale per eccellenza in quanto non c'è limitazione di bersaglio o regola di fraseggio schermistico da rispettare; chi tocca per primo preclude all'altro la possibilità di far segnalare il suo colpo. Per questo è teorizzabile il colpo in contemporanea, il cosiddetto *colpo doppio*.

## Colpo doppio

Se i due contendenti impattano il bersaglio insieme, con una *tolleranza d'intervallo di 1/20 – 1/25 di secondo*, la macchina segnalatrice delle stoccate registra i due colpi e la stoccata è assegnata ad entrambi.

## Equipaggiamento

*Dal Regolamento internazionale, materiale omologato:*

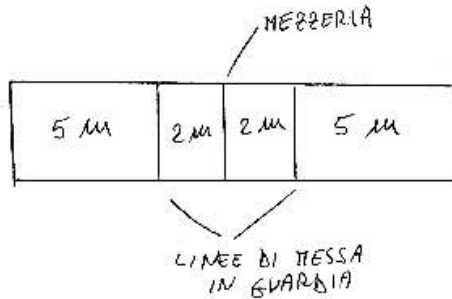
- Divisa in tessuto resistente a 800 newton
- Maschera
- Passante
- Guanto
- Corazzetta
- Calzettoni sino al ginocchio

## 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:

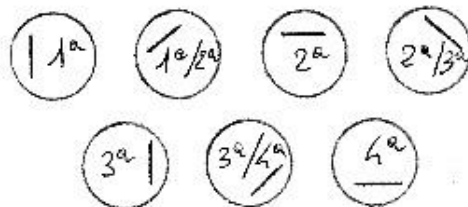
- è considerato toccato se oltrepassa il limite posteriore finale
- deve arretrare di un metro se esce lateralmente con entrambi i piedi



## 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:

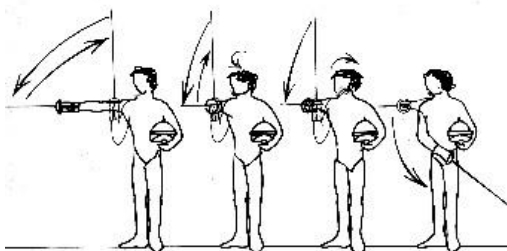




## Opposizione di pugno

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



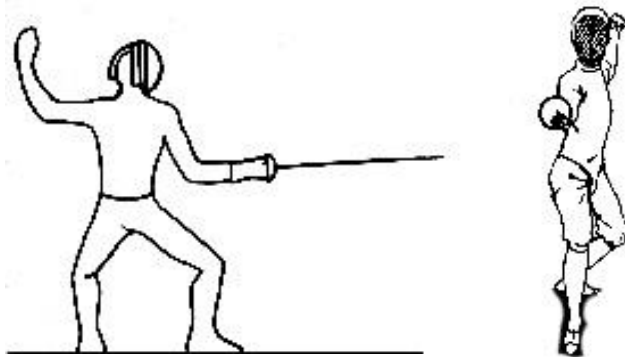
*Precisazione:* il movimento si effettua solo nelle direzioni in cui è effettivamente presente qualcuno

## Guardia

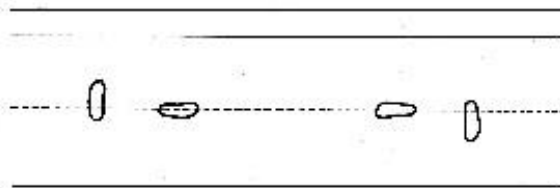
Postura che deve facilitare lo spostamento sulla pedana, l'attacco e la difesa.

*Principali caratteristiche:*

- il peso del corpo deve essere ripartito equamente tra le due gambe
- *la guardia deve essere di terza*: ovvero deve garantire la sicurezza sulla linea esterna e la copertura del braccio armato
- la punta deve minacciare l'avambraccio nemico tramite un *opposizione di pugno in terza*



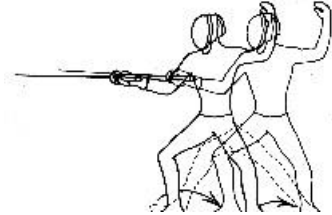
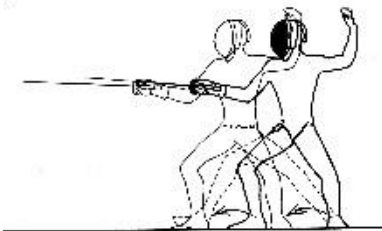
## Linea direttrice



Entrambi gli schermitori, 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:

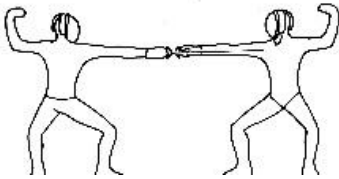
Balzo avanti

Balzo indietro

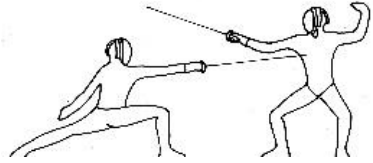
## Misura

E' la distanza che separa i due contendenti sulla pedana

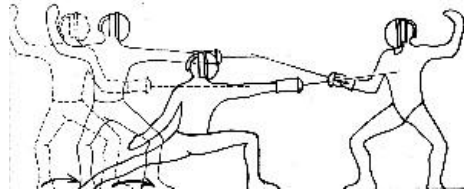
*Tipologie:*



stretta o corta



giusta o di allungo

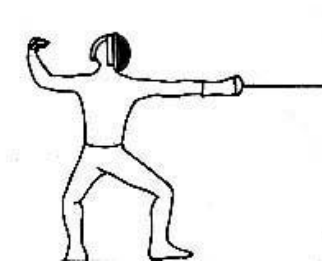


lunga o camminando

## Sviluppo del colpo

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

## Distensione del braccio armato

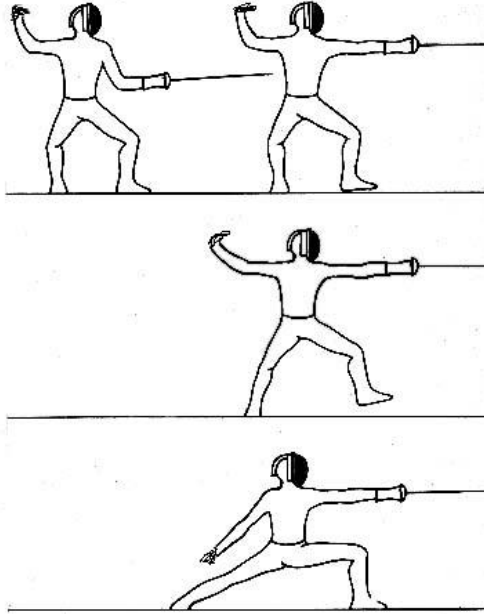


## Affondo (o allungo)

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

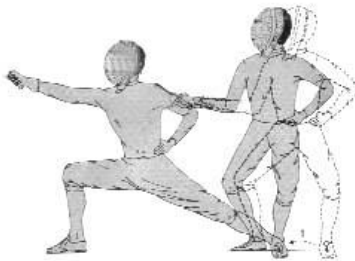
### *Precisazioni:*

- precedenza della distensione del braccio armato rispetto all'uso delle gambe
- la postura finale del braccio armato all'altezza della spalla deve assicurare, tramite la proiezione della coccia, un'ottimale copertura



## Raddoppio

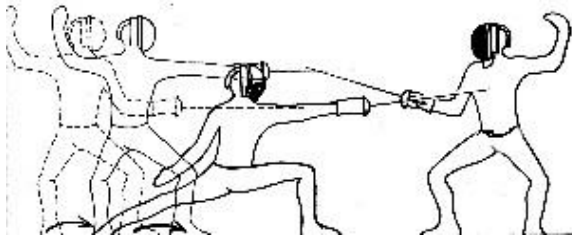
*Esecuzione:* effettuare l'affondo dopo aver portato il piede dietro a contatto di quello avanti. In tal modo nella proiezione in avanti si guadagna l'iniziale spazio esistente tra i due piedi.



## Passo avanti affondo

Sviluppo consecutivo di un passo avanti e di un affondo

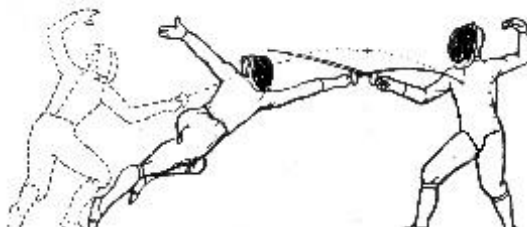
*Precisazione:* la distensione del braccio armato deve avvenire in concomitanza con l'esecuzione del passo



## Frecciata (o flèche)

E' un estremo sbilanciamento in avanti per raggiungere il bersaglio avversario

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



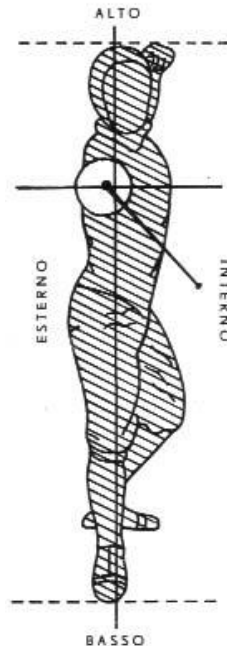
## Modalità del colpo

- 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 (tale tipo di colpo è da indirizzarsi preferibilmente sull'avambraccio)

## Bersagli

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

*Tipologie:* interno, esterno, alto, basso, *bersagli avanzati* (polso, avambraccio, braccio, piede, ginocchio, gamba), schiena ed anche il materiale dello schermitore (*passante, ferma passante*)





## Atteggiamenti con l'arma

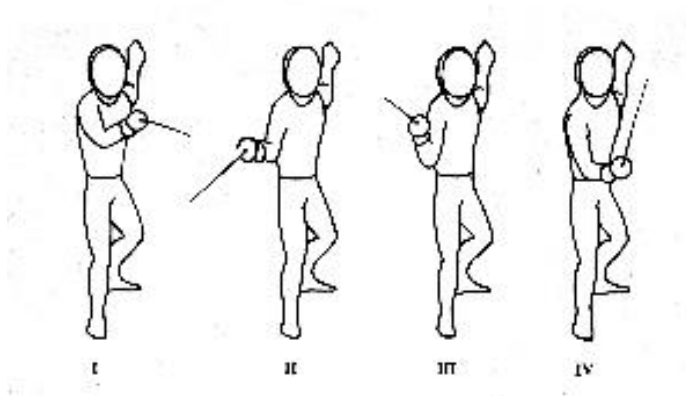
Sono le potenziali posizioni che lo schermitore può assumere con l'arma

*Tipologie: invito, legamento, arma in linea*

### Invito

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

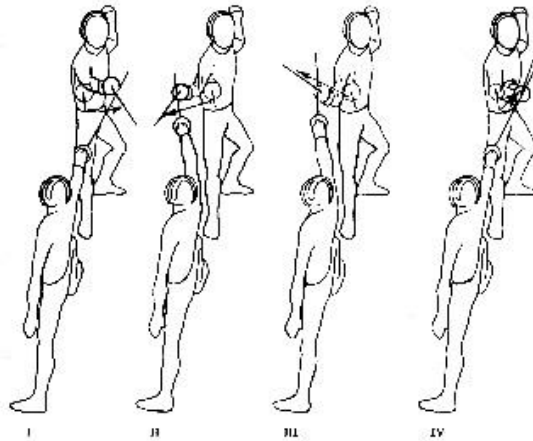
*Tipologie: di prima, di seconda, di terza, di quarta*



### Legamento

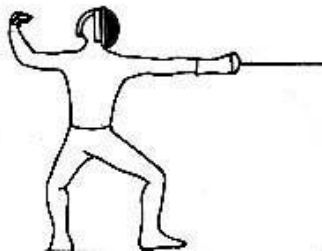
E' un rapporto di dominio instaurato sulla lama dell'avversario, basato sul contatto del grado forte del nostro ferro su quello debole nemico

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



## **Arma (o ferro) in linea**

Si ottiene a braccio armato naturalmente disteso



## Categorie di azioni

Tutte le azioni possono essere inquadrare in maxi-categorie:

- in funzione del loro inizio sul permanere o sul 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*.

Una prima accezione 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.

Un altro significato di primaria importanza per la spada è quello connesso al concetto di *anticipo temporale*: in effetti l'unica regola di combattimento di questa specialità è quella di toccare per primo.

## 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, *allungare misura* nel caso di difesa.

Il secondo relativo alla *traiettoria dei colpi finali*, che, allo scopo di risparmiare tempo di esecuzione, 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 eludono parate.

*Tipologie:* **colpo dritto, angolazione, 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

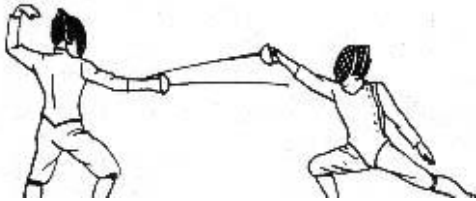
## Angolazione

E' il colpo che si vibra all'avambraccio dell'avversario in contrapposizione ad una sua *copertura*, cioè ad una sua posizione di guardia tutelata nei bersagli.

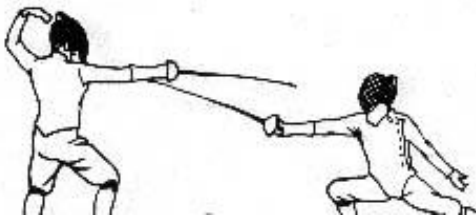
*Esecuzione:* sfrutta, sul finale della distensione del braccio armato, l'angolo volutamente assunto dall'avambraccio e dalla lama con opportuna opposizione di pugno.

*Tipologie:* - angolazione al braccio sotto

- " " sopra
- " " interno
- " " esterno



angolazione sopra



angolazione sotto



## 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

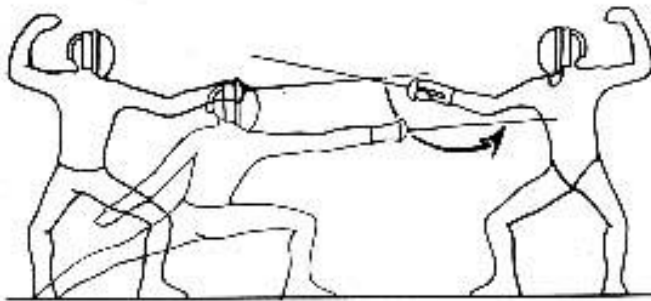
## Filo

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

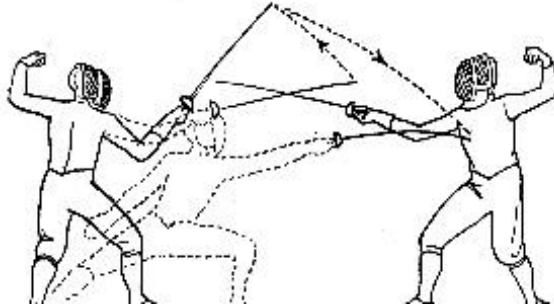
E' il colpo che si vibra in contrapposizione ad un legamento dell'avversario; ci si libera da esso con movimento spirale allungato in avanti e si va sul relativo bersaglio scoperto.

*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)

E' il colpo che si vibra in contrapposizione ad un legamento dell'avversario, ma liberandosi non andando in avanti come con la *cavazione*, bensì all'indietro col sussidio del polso e in parte dell'avambraccio.



*Precisazione:* l'azione, in quanto nel suo sviluppo contempla una pericolosa scoperta del proprio bersaglio avanzato, è da applicarsi solo contro l'avversario non propenso al *colpo d'arresto*.

## 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'intercettamento 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*.

Azioni composte appunto da una o più *finte* (simulazione del colpo) e dal colpo finale.

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

*Classificazione:* in funzione del tipo di parata o di parate (semplici o di contro) opposte dall'avversario.

## Azioni di finta semplice

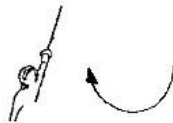
Quelle in cui si elude una parata semplice dell'avversario.

Ad esempio: *finta dritta indentro e cavazione infuori*

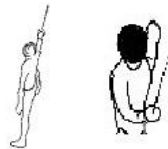
Presupposto



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



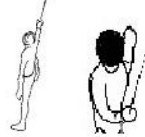
1° tempo



2° tempo



3° tempo



## Azioni di finta circolata

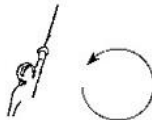
Quelle in cui si elude una parata di contro dell'avversario

Ad esempio: *finta dritta circolata indentro*

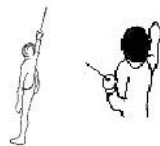
Presupposto



1° tempo



2° tempo



## Azioni di doppia finta circolata

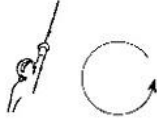
Quelle in cui si eludono due parate di contro consecutive dell'avversario

Ad esempio: *doppia finta dritta circolata indentro*

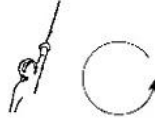
Presupposto



1° tempo



2° tempo



3° tempo



## Azioni di finta, cavazione e circolata

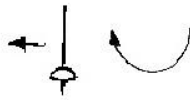
Quelle in cui si eludono due parate consecutive dell'avversario, la prima semplice, la seconda di contro.

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

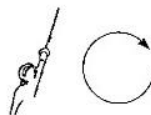
Presupposto



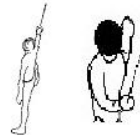
1° tempo



2° tempo



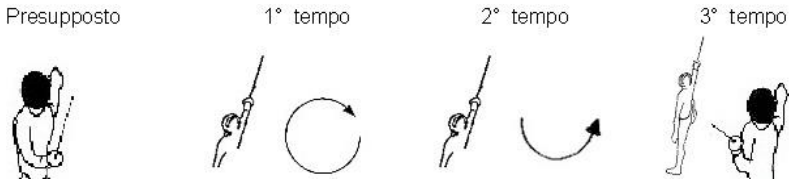
3° tempo



## 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*



## 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.

*Precisazione:* essendo la spada una specialità non convenzionale, cade l'obbligatorietà della parata e risposta quale principale contraria all'attacco dell'avversario (diversamente dal fioretto e dalla sciabola).

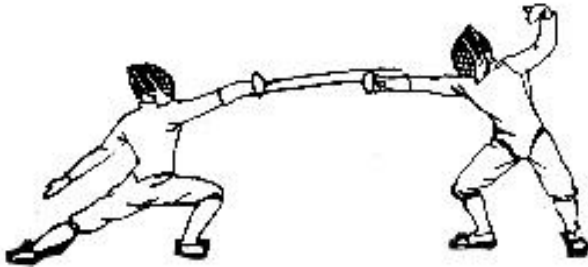
Considerazioni di opportunità spaziale in relazione alla necessità di precedere solo temporalmente il colpo nemico inducono all'utilizzo della *parata solo quale estremo mezzo difensivo*, quando risulta fallito od ormai interdetto l'intervento diretto sui bersagli avanzati nemici.

*Tipologie:* **colpo d'anticipo, colpo di contrazione, riunita, difesa di misura, uscite in tempo, col ferro** (tramite una *parata*), **mista, con finta in tempo.**

## Colpo d'anticipo

A causa dell'assenza di ogni convenzione circa lo svolgimento dell'azione è la difesa caratteristica dello spadista.

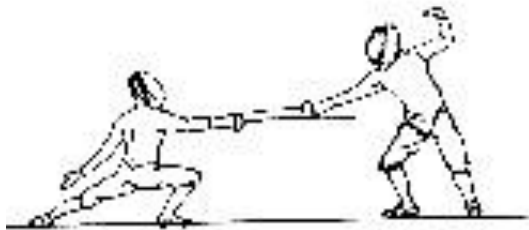
Si realizza distendendo il proprio braccio armato e indirizzando la punta sui bersagli avanzati dell'avversario (polso e avambraccio); lo scopo è quello di precedere temporalmente la stoccata nemica.



## Colpo di contrazione

E' un *colpo d'anticipo* caratterizzato da una specifica postura del polso (*opposizione di pugno*) del braccio armato, che garantisce dalla stoccata dell'avversario.

Si rinuncia alla maggiore lunghezza del braccio armato (segmento unico tra arto e arma) per realizzare una spezzata geometrica di garanzia, che faccia deviare la punta avversaria.

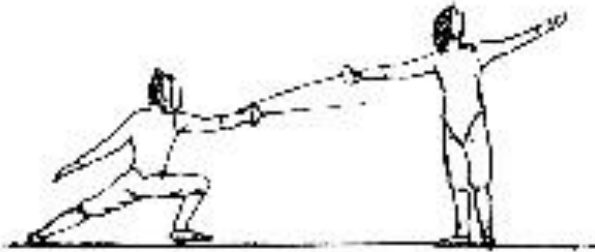


## Riunita (o rassamblée)

E' un *colpo d'anticipo*, vibrato richiamando contemporaneamente il corpo all'indietro al fine di

sottrarre bersaglio all'avversario e di dominarlo da una posizione più sopraelevata rispetto all'affondo.

Realizza una forma di *difesa mista*: di misura e di ferro.



## Difesa di misura

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

## Difesa col ferro (parata)

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

La postura assunta nella parata deve facilitare l'immediata *risposta di filo* al fine di garantirsi dalla *rimessa* dell'avversario; quindi nel parare è necessario mantenere la propria punta sul bersaglio avversario.

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

## Parata semplice

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

*Tipologie:*

- di prima (o mezzo-cerchio), a tutela del petto interno
- di seconda (col pugno di 2°), a tutela del fianco
- di terza, a tutela del petto esterno e della spalla
- 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

## Parata di contro

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

*Tipologie:* le stesse delle parate semplici

## Parata di mezza contro

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

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

## Parata 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.

*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 o si tira un colpo d'anticipo 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**

## **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 d'interrompere completamente l'azione, anticipando la sua 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).

## **Cavazione in tempo**

E' attuabile quando l'avversario effettua un tentativo di *legamento* sulla nostra arma.

A differenza del fioretto e della sciabola qui non è necessario per *Convenzione* che il tentativo di ricerca del *ferro* sia preceduto dalla naturale distensione del braccio armato e dalla minaccia portata su un bersaglio valido.

Il concetto pragmatico è quello di eludere completamente il movimento spaziale dell'avversario, per

andare a colpirlo dove, appunto in base ad esso, egli si scopre.

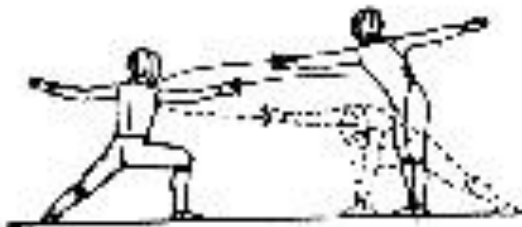
## ContraZIONE

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

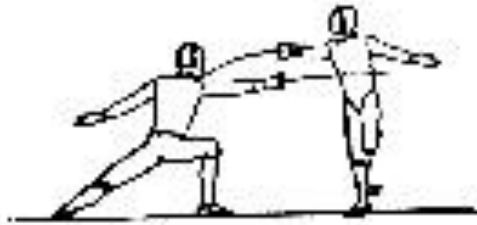
Si attua tramite una *schivata* ottenuta abbassandosi repentinamente sul sopravvenire del colpo avversario, allungando contemporaneamente il braccio armato in avanti per portare la propria stoccata.





## 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.



## 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

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

## Colpi caratteristici di spada

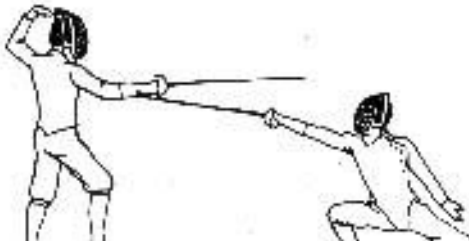
Essendo il bersaglio valido esteso a tutta la superficie corporea, in alternativa al tronco, lo spadista può realizzare una serie di colpi particolari, legati a due concetti base:

- il primo relativo alla minor distanza che lo separa da alcuni di essi: **colpo al polso, colpo al piede**
- il secondo relativo alla poca consuetudine: **colpo al piede, colpo alla maschera**

## Colpo al polso

E' quello indirizzato alla parte più avanzata dell'avversario.

*Tipologie: diretto, di angolazione, con finta, di battuta*

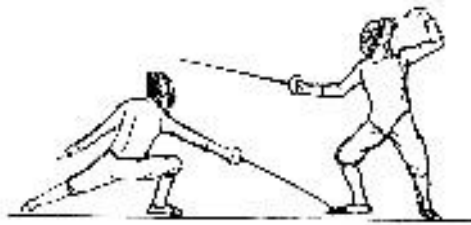


## Colpo al piede

E' quello indirizzato al secondo bersaglio avanzato in ordine di spazialità.; inoltre tale colpo è statisticamente poco consueto sulle pedane.

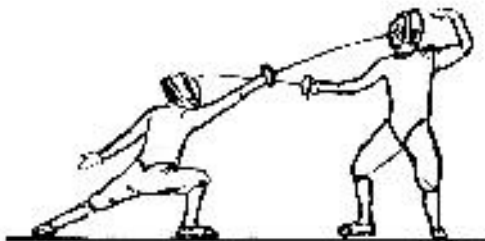
Progressivamente: *colpo al ginocchio, colpo alla coscia.*

*Tipologie:* preceduto da finta (è sconsigliabile eseguirlo direttamente dalla guardia in quanto espone al *colpo d'anticipo* dell'avversario), di *filo di seconda*.



## Colpo alla maschera

Unisce la poca consuetudine del bersaglio ad una certa fisicità del colpo.



## 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.

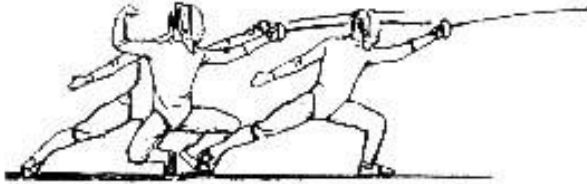
## Sforzo

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 finte, 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.federscherna.it](http://www.federscherna.it) della Federazione Italiana Scherma
- [www.maestridischerma.it](http://www.maestridischerma.it) dell'Associazione Italiana Maestri di scherma
- [www.amismasterscherma.it](http://www.amismasterscherma.it) dell'Associazione Italiana Master Scherma
- [www.passionestoccata.it](http://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 sciabोलatore 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 sciabोलatore o uno spadista, quanto più riuscirà nello svolgimento dell'assalto ad attenersi statisticamente a quelle opportunità tecniche che maggiormente caratterizzano la sua specialità.

Mini corso.....	0
Introduzione.....	1
Cenni storici.....	2
Arma.....	2
Principali caratteristiche.....	2
Impugnatura.....	3
Attrezzo.....	4
Gradi della lama.....	5
Convenzioni.....	5
Colpo doppio.....	6
Equipaggiamento.....	6
Pedana.....	7
Posizioni di pugno.....	7
Opposizione di pugno.....	8
Saluto.....	8
Guardia.....	8
Linea direttrice.....	9
Spostamento sulla pedana.....	10
Misura.....	11
Sviluppo del colpo.....	11
Distensione del braccio armato.....	12
Affondo (o allungo).....	12
Raddoppio.....	13
Passo avanti affondo.....	14
Frecciata (o flèche).....	14
Modalità del colpo.....	15
Bersagli.....	15
Atteggiamenti con l'arma.....	16
Invito.....	16
Legamento.....	16
Arma (o ferro) in linea.....	17
Categorie di azioni.....	18
Azioni a propria scelta di tempo.....	18
Azioni in tempo.....	18

Azioni di prima intenzione.....	19
Azioni di seconda intenzione .....	19
Azioni a ferro libero.....	19
Azioni sul ferro.....	20
Elementi fondamentali della scherma.....	20
Tempo .....	20
Misura.....	21
Velocità.....	21
Attacco.....	22
Azioni semplici.....	22
Colpo dritto .....	22
Angolazione.....	23
Battuta e colpo.....	24
Filo.....	24
Cavazione.....	25
Cavazione angolata (o coupé).....	25
Insistenza .....	26
Rimessa.....	26
Secondo colpo.....	26
Elusione delle parate .....	27
Legenda delle azioni composte .....	27
Azioni composte .....	27
Azioni di finta semplice .....	28
Azioni di doppia finta semplice .....	28
Azioni di finta circolata.....	29
Azioni di doppia finta circolata .....	29
Azioni di finta, cavazione e circolata.....	30
Azioni di finta, circolata e cavazione.....	30
Controtempo.....	31
Difesa .....	32
Colpo d'anticipo.....	32
Colpo di contrazione.....	33
Riunita (o rassamblée).....	33
Difesa di misura.....	34

Difesa col ferro (parata) .....	34
Parata semplice .....	35
Parata di contro .....	35
Parata di mezza contro .....	36
Parata di caduta.....	36
Parata di picco (o di battuta) .....	36
Parata di tasto (o di appoggio).....	37
Risposta.....	37
Difesa mista .....	37
Uscite in tempo .....	37
Colpo d'arresto .....	38
Cavazione in tempo .....	38
ContraZIONE .....	39
Passata sotto .....	39
Inquartata.....	40
Finta in tempo .....	40
Colpi caratteristici di spada .....	41
Colpo al polso .....	41
Colpo al piede.....	42
Colpo alla maschera .....	42
Azioni ausiliarie.....	43
Battute false.....	43
Intrecciate .....	43
Fili sottomessi .....	44
Sforzo .....	44
Ripigliata .....	44
Miscellanea.....	45
Scandaglio.....	45
Traccheggio .....	45
Formula di gara.....	46
Infrazioni .....	46
Lingua ufficiale.....	46
Indirizzi utili .....	47
Considerazione finale .....	47

