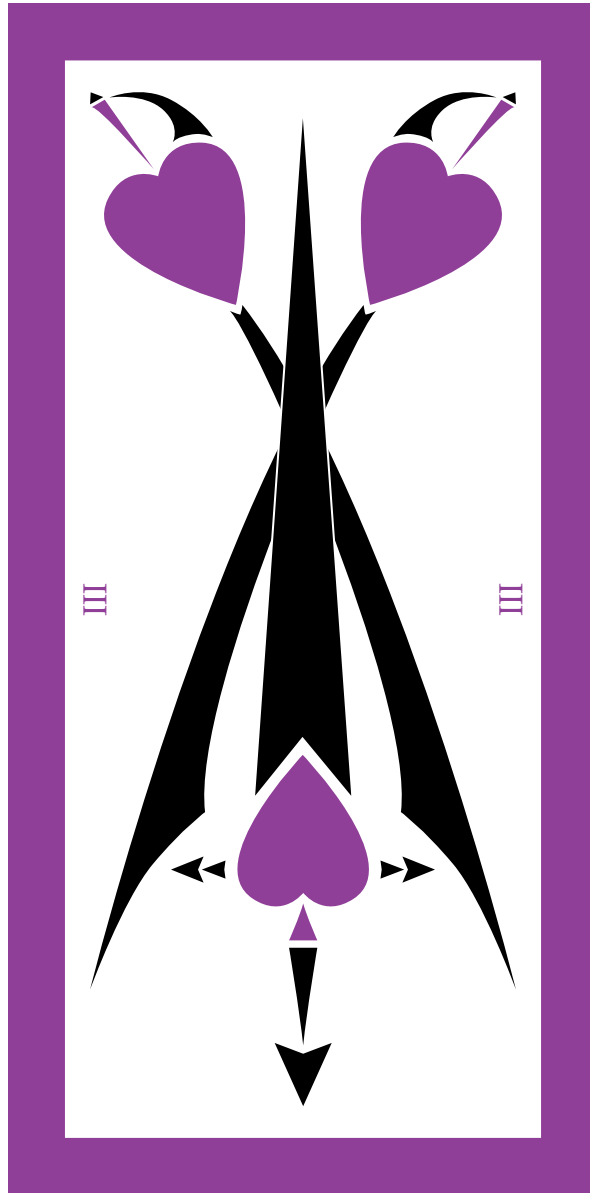


La Compagnia della Spada

La Scienza del 3 di Spade

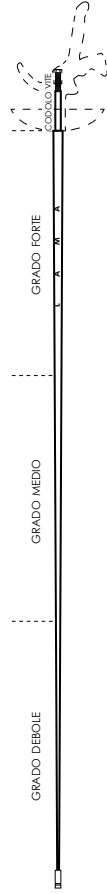
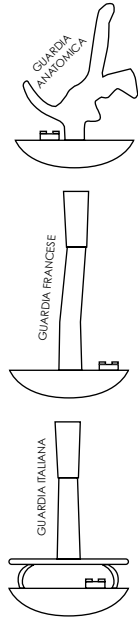
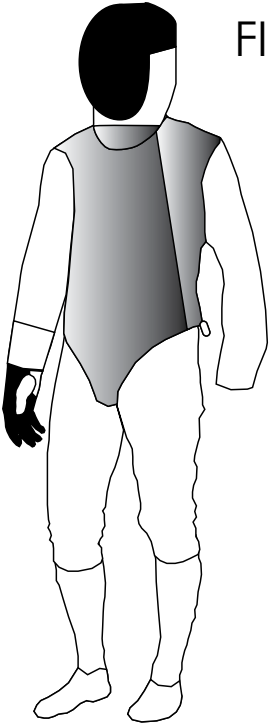


NON DIMENTICARE

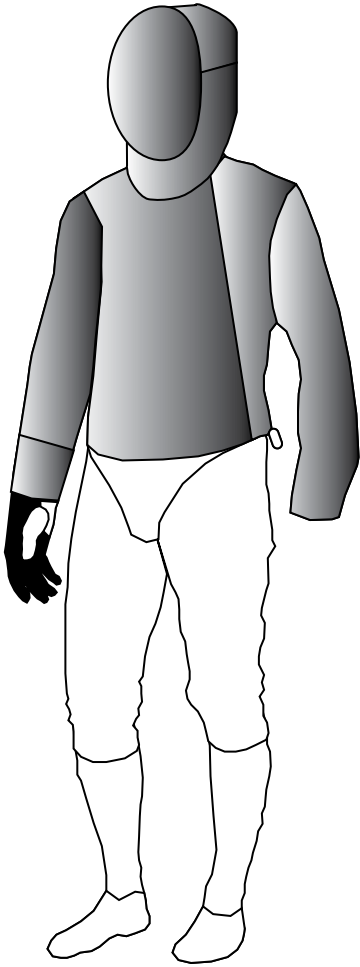
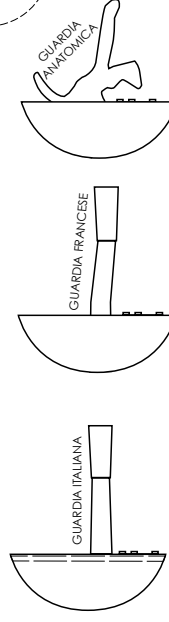
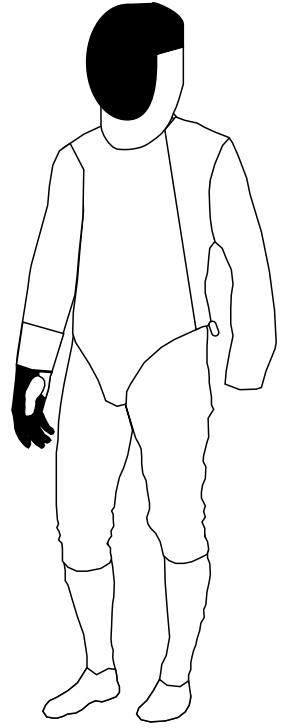
La Scienza del 2 di Spade

QCXXTERB

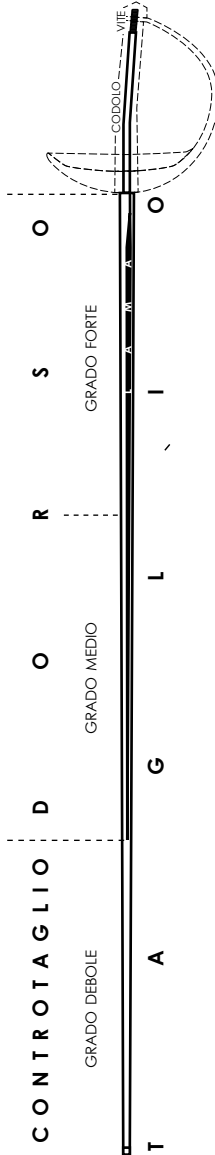
FIORETTO



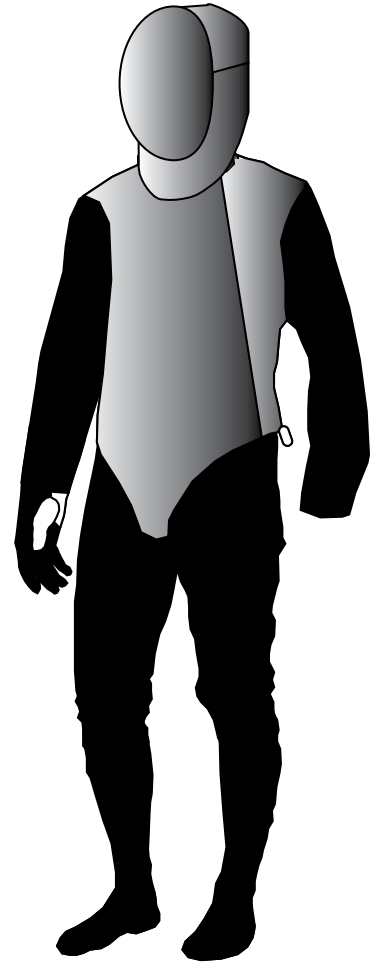
SPADA



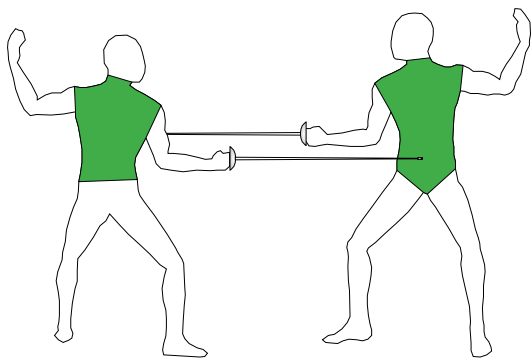
SCIABOLA



CONTRO TAGLIO
DORSO MANICO
TAGLIO
T A G L I O



BAIONETTA



Convenzione di fioretto e sciabola

Ogni volta che un tiratore esegue una stoccata validamente segnalata dall'apparecchio, colpendo il bersaglio valido, egli ha diritto ad un punto; ogni attacco, cioè ogni azione offensiva iniziale, correttamente eseguita, deve essere parata o completamente schivata e la frase schermistica deve essere continua.

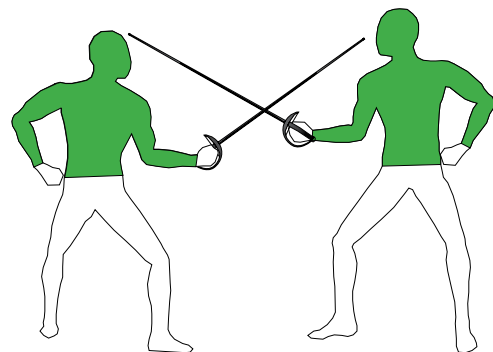
L'attacco semplice, diretto o indiretto è correttamente eseguito qualora la distensione del braccio, la punta (o il taglio) minacciante il bersaglio valido, preceda l'inizio dell'azione d'affondo o di frecciata.

Alla sciabola, il passo in avanti, la flèche e tutti i movimenti in avanti del piede posteriore che oltrepassino il piede anteriore sono proibiti, e la stoccata eventualmente portata sarà annullata, ma quella correttamente portata dall'avversario sarà considerata valida.

In caso di attacco simultaneo da parte di entrambi gli schermitori le stoccate date sono annullate.

In caso di due luci, l'attaccato è il solo toccato:

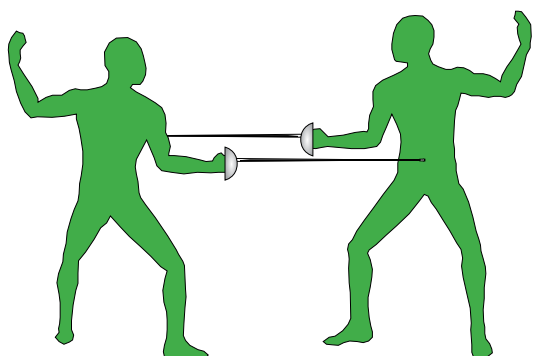
- 1) se esegue un arresto;
- 2) se invece di parare tenta di schivare senza riuscirci;
- 3) se, dopo essere riuscito a parare, ha un momento di sospensione che dà diritto all'avversario di riprendere l'attacco (raddoppio, rimessa o ripresa d'attacco);
- 4) se, essendo in linea, dopo una battuta o una presa di ferro che devia la sua arma, tira o rimette il suo ferro in posizione di linea, invece di parare un colpo direttamente portato dall'attaccante.



In caso di due luci, l'attaccante è il solo toccato:

- 1) se, quando l'avversario è in linea, l'attacco parte senza deviare il ferro avversario;
- 2) se cerca il ferro, non lo trova (per una cavazione in tempo) e continua l'attacco;
- 3) se, in un attacco nel corso del quale l'avversario ha trovato il ferro, continua l'attacco mentre l'avversario risponde immediatamente.

I tiratori sono rimessi in guardia, ogni volta che l'arbitro, dopo un colpo doppio, non è stato in grado di giudicare da che parte è stato commesso l'errore.



Convenzione di spada

Ogni volta che un tiratore esegue una stoccata validamente segnalata dall'apparecchio, colpendo una qualunque parte del corpo o dell'equipaggiamento dell'avversario, egli ha diritto ad un punto.

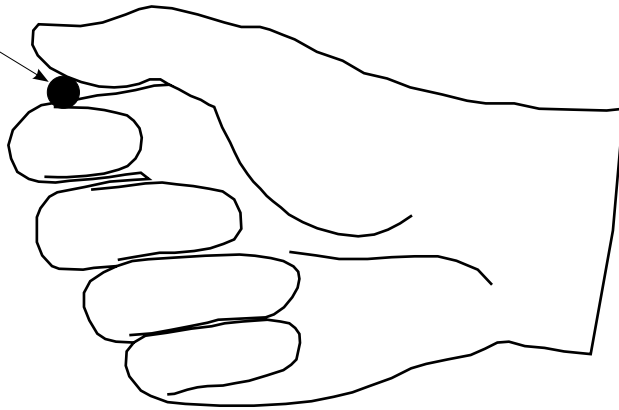
Quando i due tiratori sono toccati e l'apparecchio segnala validamente le due stoccate, si avrà il "colpo doppio", cioè un punto per ciascuno.

Convenzione combat (Sciabola e Baionetta)

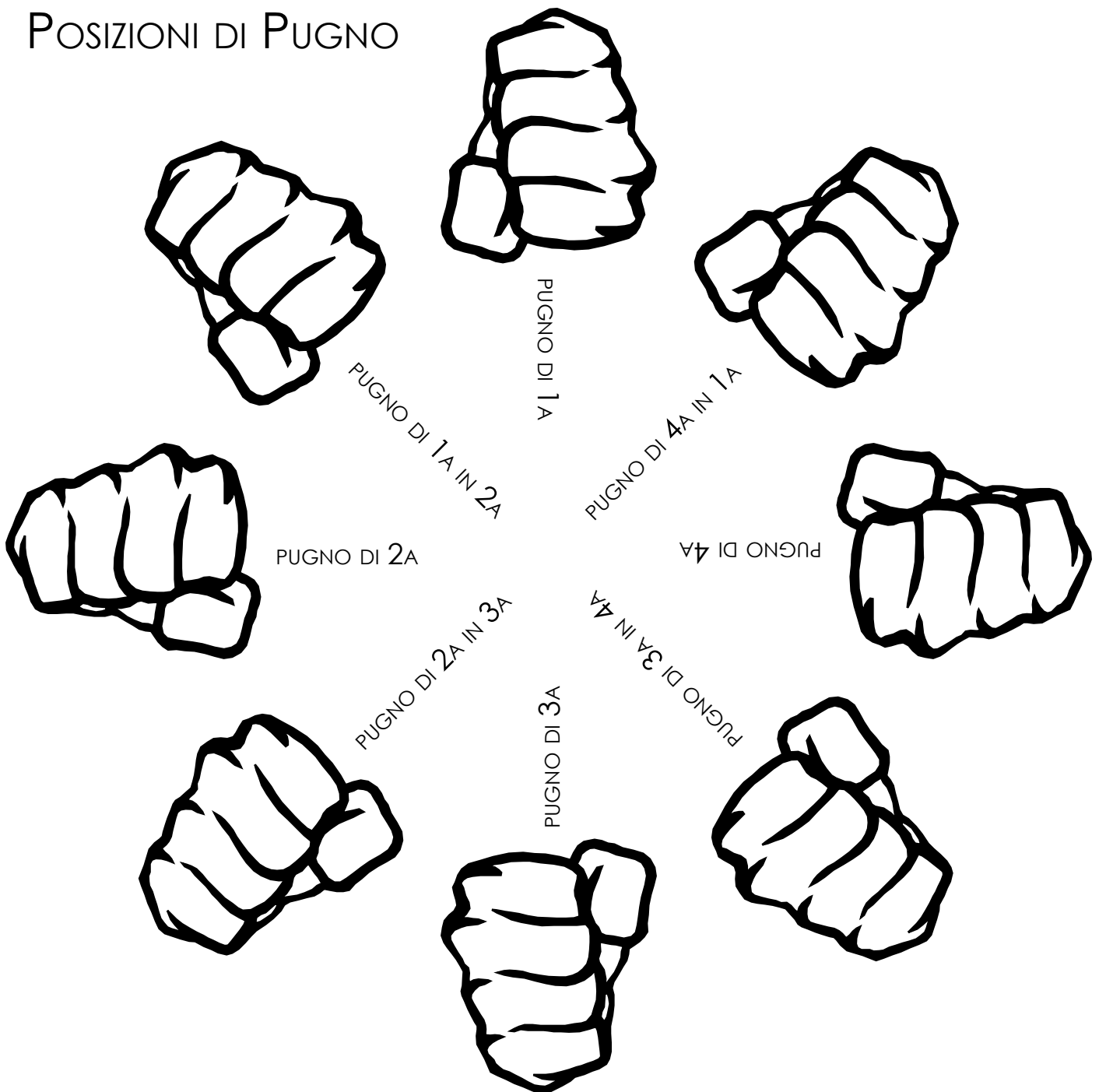
Ogni volta che un tiratore esegue una stoccata validamente segnalata dall'apparecchio, egli ha diritto ad un punto; quando entrambi i due tiratori sono toccati, l'azione sarà sempre annullata.

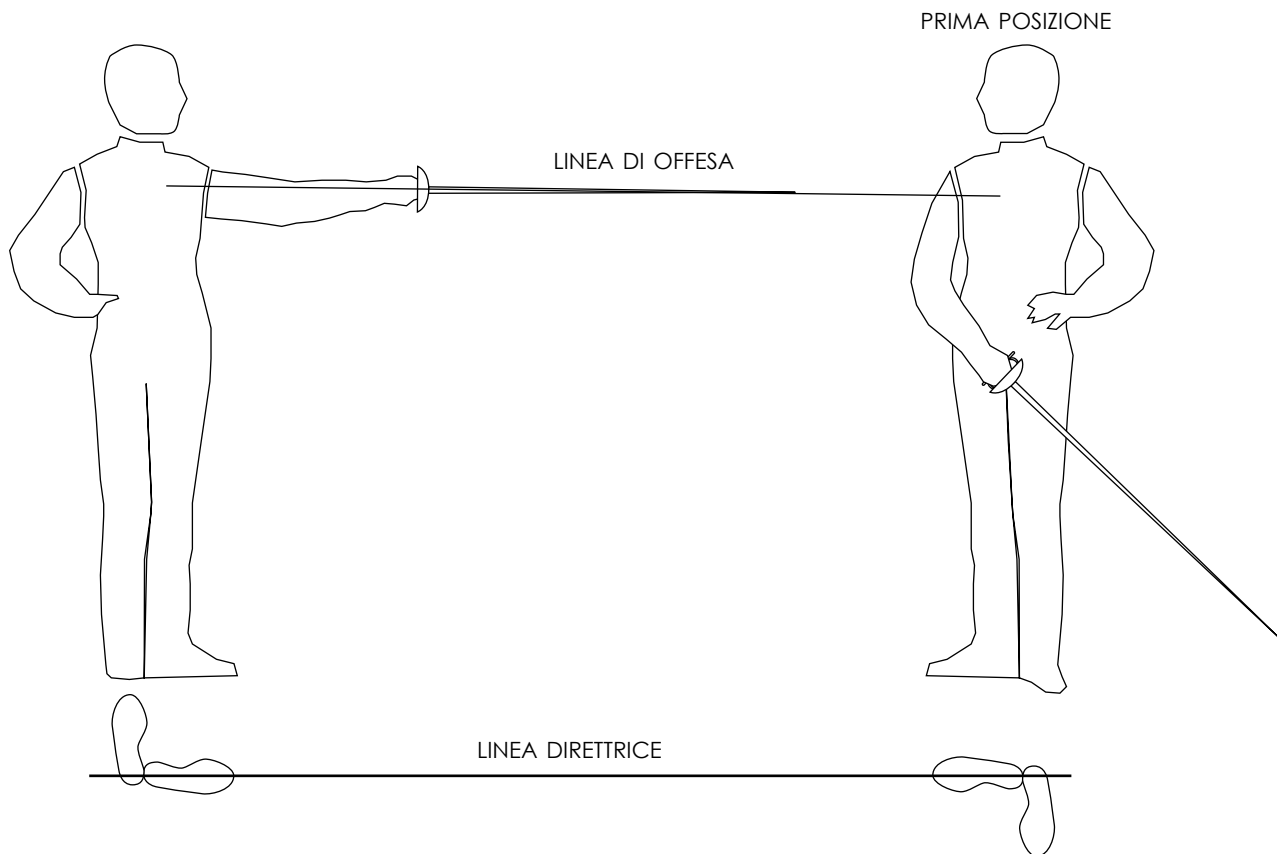
IMPUGNATURA

PUNTO DI APPLICAZIONE
DELLA FORZA



POSIZIONI DI PUGNO





Prima posizione: **posizione rituale**, assunta all'inizio e al termine del combattimento o della lezione **per eseguire il saluto** o, in ogni momento di interruzione, **per attendere le disposizioni dell'insegnante o dell'arbitro**.

Linea direttrice: serve ad indicare il percorso più breve che devono seguire i piedi per incontrare l'avversario.

Linea d'offesa: la linea retta (colpo di punta) o curva (colpo di taglio) che prolungandosi immaginariamente **congiunge la punta o il taglio dell'arma col bersaglio prescelto sul corpo dell'avversario**.

Saluto: atto di cortesia verso l'avversario o il maestro, gli arbitri e il pubblico, che lo schermidore **NON DEVE MAI TRASCURARE DI ESEGUIRE** sia all'inizio sia al termine della lezione o del combattimento:

- 1) Prima posizione;
- 2) Arma in linea;
- 3) Coccia sotto il mento;
- 4) Cenno di saluto all'avversario (o maestro);
- 5) Cenno di saluto ai lati (in ordine di importanza);
- 6) Arma in linea;
- 7) Prima posizione.

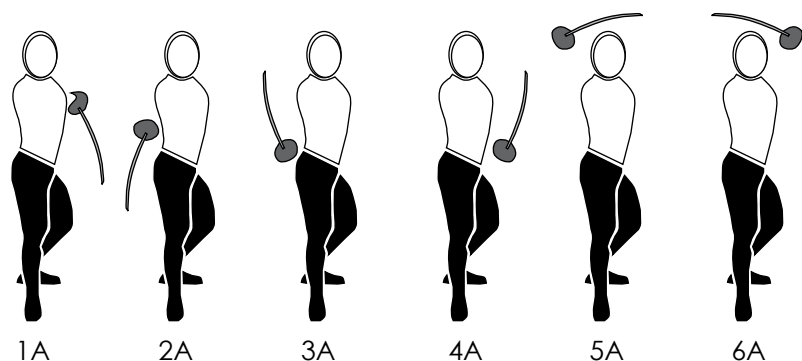
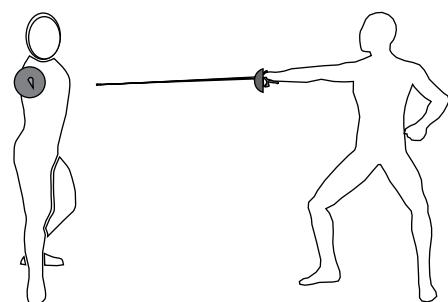
Atteggiamento con l'arma

Ogni posizione che assume lo schermidore col braccio armato, di fronte all'avversario. Essi sono: **la guardia, l'arma in linea di offesa, l'invito e il legamento.**



Guardia: la **posizione** che assume lo schermidore col corpo e con l'arma **per essere pronto a difesa, offesa e controffesa.** Il braccio armato è raccolto, ma la punta dell'arma è sempre rivolta verso l'avversario.

Arma in linea di offesa: particolare guardia che si assume quando **la punta dell'arma, a braccio naturalmente disteso verso l'avversario, minaccia un bersaglio vitale (busto o testa).**



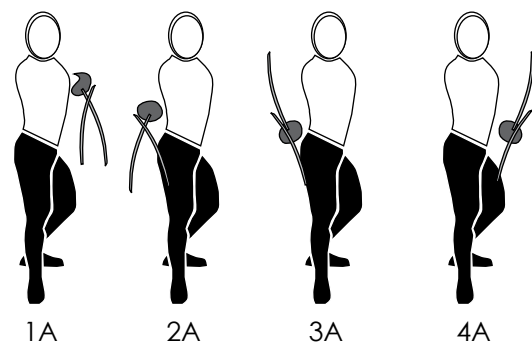
Invito: l'atteggiamento che si prende con l'arma allo scopo di **scoprire un bersaglio.** La punta dell'arma non è mai rivolta verso l'avversario.

Legamento: il **contatto prolungato** che si stabilisce fra le lame.

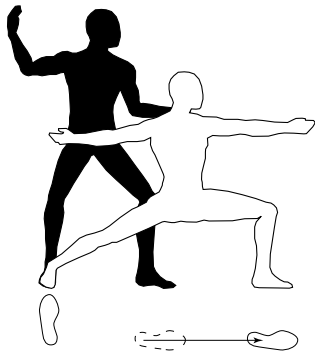
Legamento perfetto: quando il legamento è **eseguito attaccando i gradi forti della propria lama ai deboli della lama avversaria.**

Legamento imperfetto: quando il legamento è **eseguito attaccando i gradi deboli della propria lama ai forti della lama avversaria.**

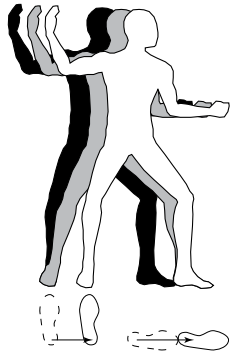
Legamento neutro: quando il legamento è **eseguito attaccando i gradi della propria lama a quelli di pari valore della lama avversaria.**



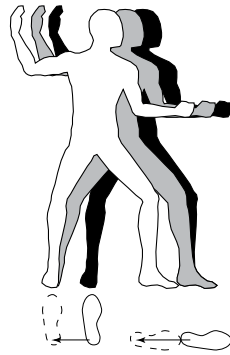
PASSEGGIO SCHERMISTICO



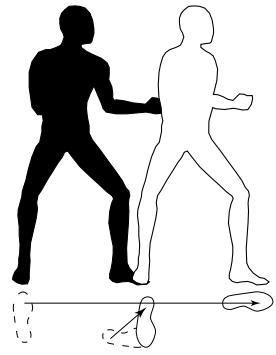
AFFONDO



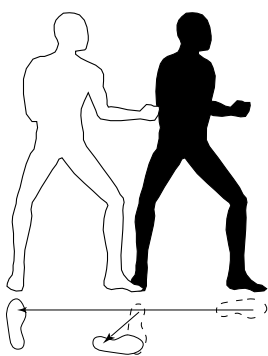
PASSO AVANTI



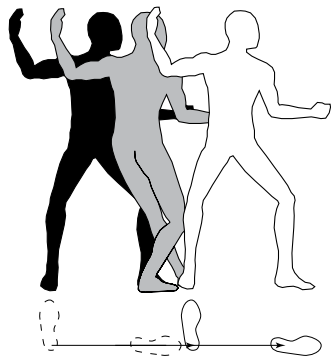
PASSO INDIETRO



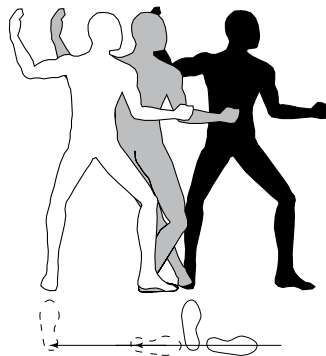
PASSATA AVANTI



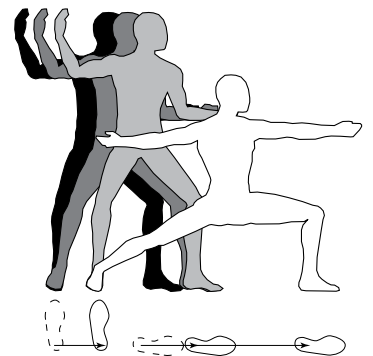
PASSATA INDIETRO



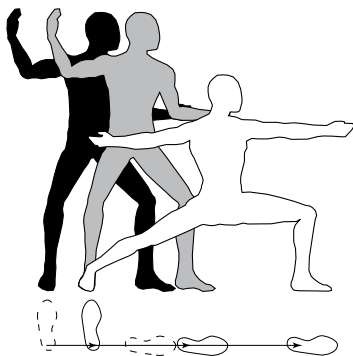
PASSO INCROCIATO AVANTI



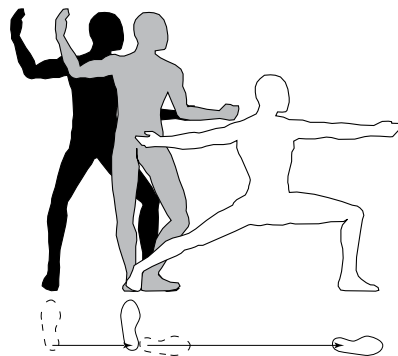
PASSO INCROCIATO INDIETRO



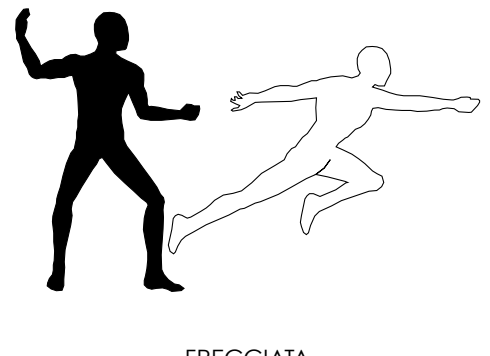
PASSO AVANTI-AFFONDO



BALESTRA



RADDOPPIO



FRECCIATA (FLÈCHE)

