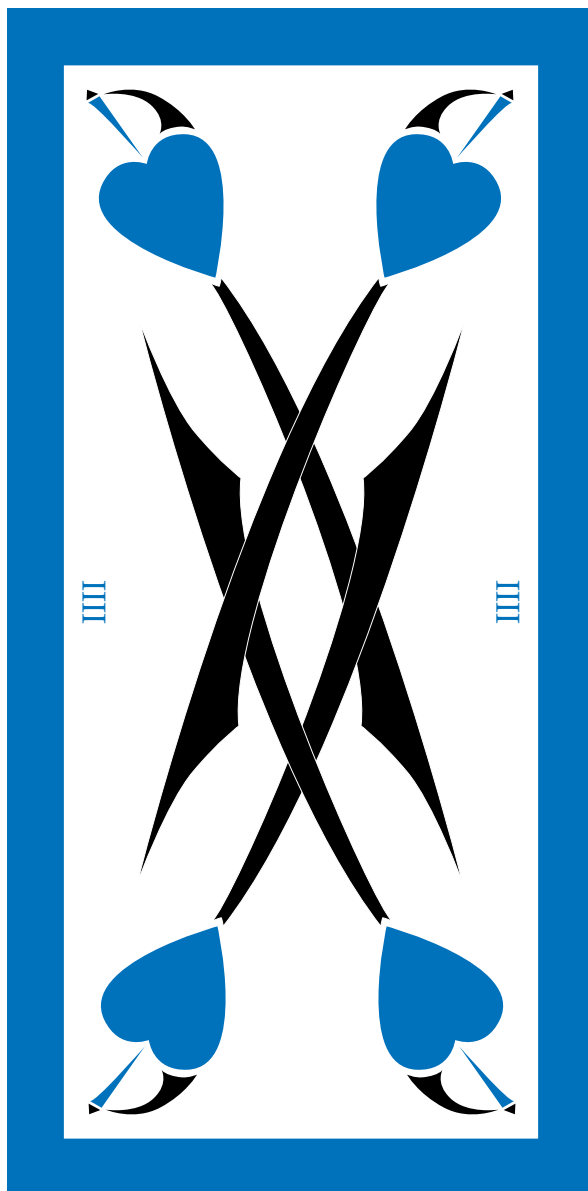


La Compagnia della Spada

La Scienza del 4 di Spade

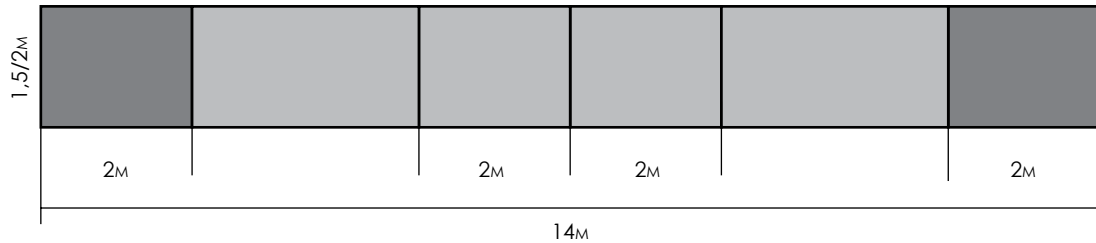


NON DIMENTICARE

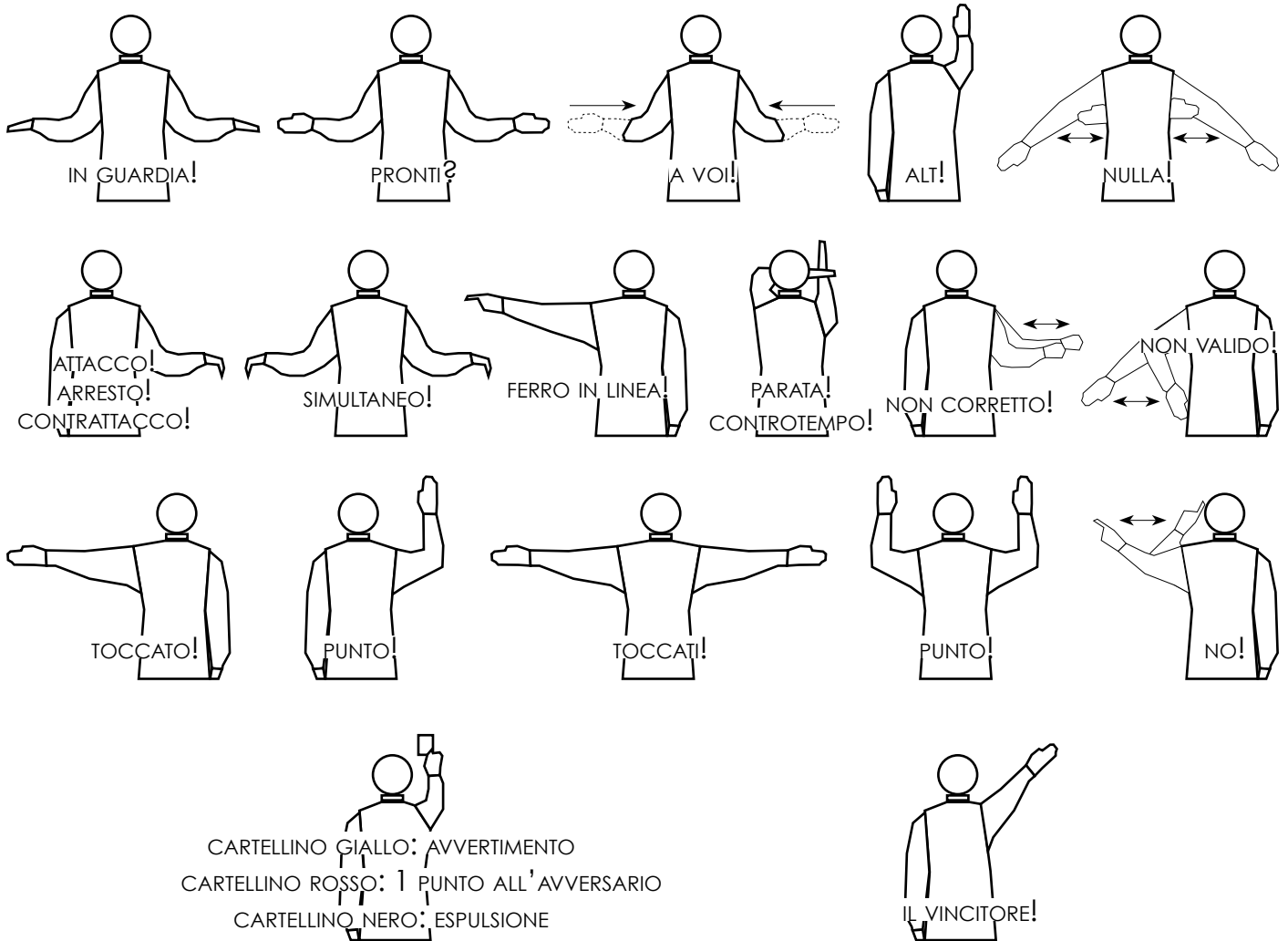
La Scienza del 2 di Spade
La Scienza del 3 di Spade

QCXXTERB

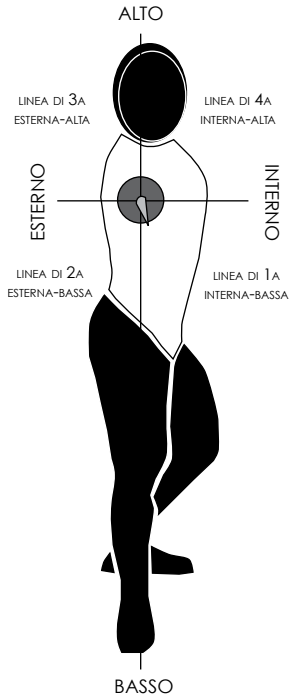
PEDANA E APPARECCHIO SEGNALATORE



ARBITRAGGIO



BERSAGLI



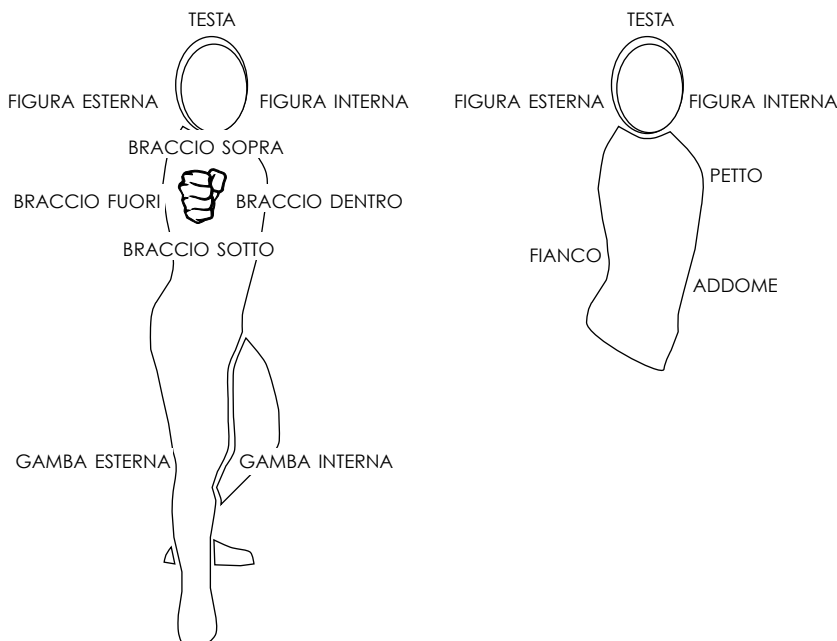
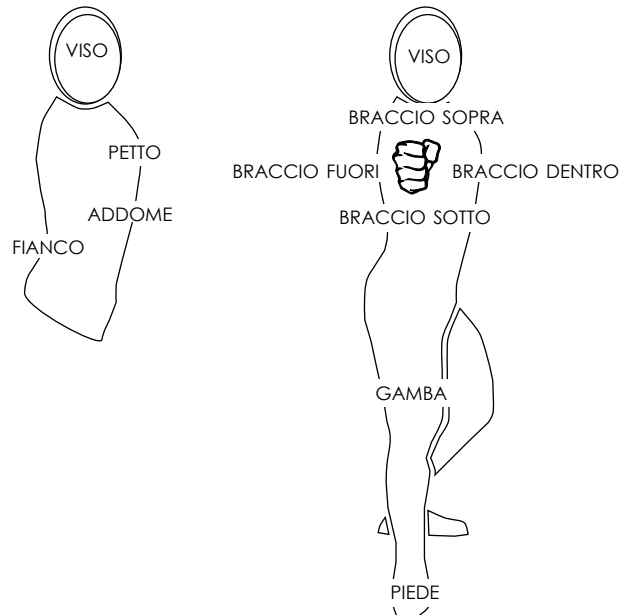
L'alto, il basso, il dentro e il fuori corrispondono rispettivamente alla testa, ai piedi, al petto e alla schiena, e si ricavano dividendo la figura dello schermidore in quattro settori distinti, identificando di conseguenza **l'interno, l'esterno, il sopra e il sotto**; la linea di offesa di punta diretta a ciascuno di tali settori dicesi ugualmente: **linea di 1a (interna bassa), linea di 2a (esterna bassa), linea di 3a (esterna alta), linea di 4a (interna alta)**.

I bersagli possono essere identificati anche tramite la loro classificazione anatomica: il braccio, armato o meno, destro o sinistro, purché avanzato, la gamba avanzata e la testa, se protesa in avanti, sono detti **bersagli avanzati**, mentre ogni parte costituente il busto e la testa, se in asse con il busto, sono detti **bersagli arretrati**.

La classificazione delle aree anatomiche del corpo, usate per definire i bersagli arretrati dei colpi di punta sono: **petto, fianco, addome**.

Per i bersagli avanzati sono: **braccio (sopra, sotto, dentro, fuori), gamba e piede**.

Il **viso** è bersaglio avanzato o arretrato in base alla posizione effettiva.



La classificazione delle aree anatomiche del corpo, usate per definire i bersagli avanzati dei colpi di taglio sono: **braccio (sopra, sotto, dentro, fuori) gamba (esterna e interna)**.

Per i bersagli arretrati sono: **petto, fianco, addome**.

Testa, figura esterna e figura interna sono bersagli avanzati o arretrati in base alla posizione effettiva.

ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA SCHERMA

Ω - Misura

La Misura è la distanza utile per poter raggiungere il bersaglio prescelto.

	Misura da terreno	Misura camminando	Giusta misura o misura d'allungo	Stretta misura	Corpo-a-corpo
Bersaglio arretrato (busto - testa)	-	passo avanti-affondo	affondo	distensione del braccio	Sanzionato (sempre nel fioretto e nella sciabola, se brutale nella spada)
Bersaglio avanzato (braccio - gamba - testa)	passo avanti-affondo	affondo	distensione del braccio	-	

II - Tempo

Il Tempo è l'unità di misura della successione delle azioni di una frase d'armi: ad ogni movimento finito di uno schermidore corrisponde convenzionalmente un tempo schermistico.

	1 TEMPO	2 TEMPI	3 TEMPI	4 TEMPI
Botta dritta (giusta misura)	x			
Botta dritta (misura camminando)			x	
Finta dritta (giusta misura)		x		
Finta dritta (misura camminando)			x	
Doppia finta dritta (giusta misura)			x	
Doppia finta dritta (misura camminando)				x

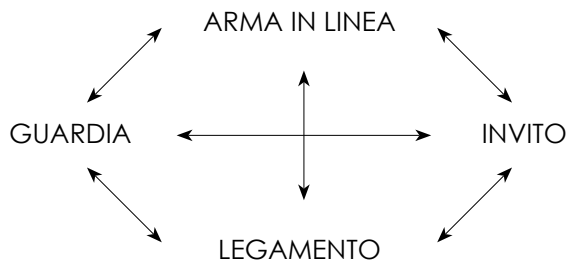
↗ - Velocità

La Velocità è il corretto ed ottimale rapporto spazio/tempo che si deve impiegare nell'eseguire una qualsiasi azione. Essa è variabile in relazione agli obiettivi che le singole azioni schermistiche si prefiggono. La sequenza razionale delle accelerazioni e decelerazioni costituisce il ritmo dell'azione schermistica.

∂ - Intenzione

L'Intenzione è la partecipazione della volontà e dell'intelligenza nel decidere e compiere un'azione. Ogni azione può dunque essere **intenzionale**, se pianificata, o **istintiva**, se basata su una reazione automatica.

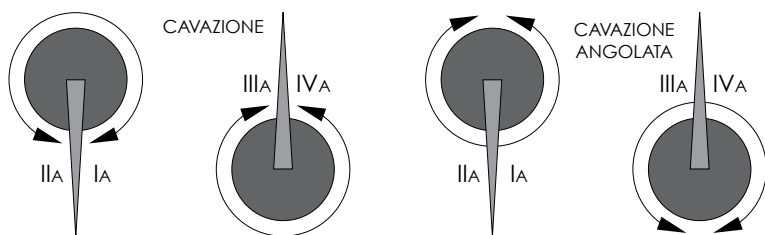
AZIONI DI TRACCHEGGIO: tutte le azioni eseguite con il solo scopo di preparare una propria determinazione schermistica o a stimolare quella dell'avversario.



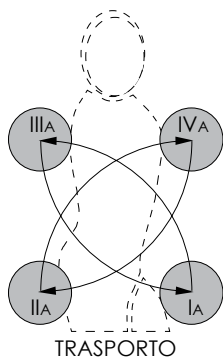
Cambio di atteggiamento: il passaggio da un atteggiamento ad un altro.

Finta: qualunque movimento coll'arma, simulante un colpo di taglio o di punta, atto a indurre l'avversario ad una parata.

Cavazione: l'azione di elusione o di svincolo della propria lama da quella avversaria. La **cavazione** si esegue passando la punta attorno al pugno avversario, ma se è eseguita al contrario, scavalcando la punta dell'arma nemica, è detta **cavazione angolata**.

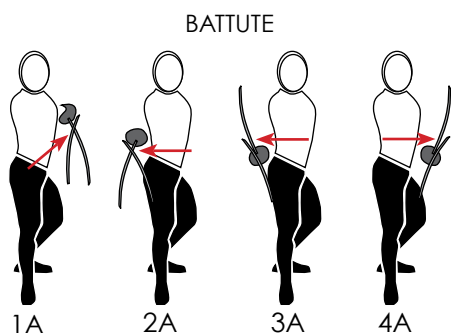
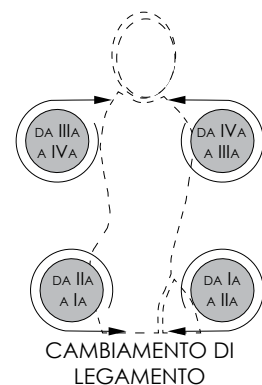


Pressione: dal legamento, si esercita una pressione sul ferro avversario.



Trasporto: passaggio da un legamento perfetto ad altro legamento perfetto, effettuato senza staccare il ferro con una pressione semicircolare (1a-3a e viceversa, 2a-4a e viceversa). Il ritorno allo stesso legamento, con una pressione circolare, è detto **riporto**.

Cambiamento di legamento: passaggio da un legamento a quello opposto (1a-2a e viceversa, 3a-4a e viceversa), tramite una cavazione.



Battuta: secco e rapido urto che si esegue con la propria lama contro quella avversaria, da qualunque atteggiamento, seguendo la direzione di un legamento.

Modalità di esecuzione dei colpi

Stoccata: colpo portato a segno.

Puntata: colpo di punta.

Puntata diretta: si esegue percorrendo la via più breve tra la punta della lama e il bersaglio.

Puntata di cavazione: si esegue con una cavazione normale o angolata.

Puntata di filo: si esegue dai propri legamenti perfetti, mantenendo il contatto col ferro avversario.

Sciabolata: colpo di taglio.

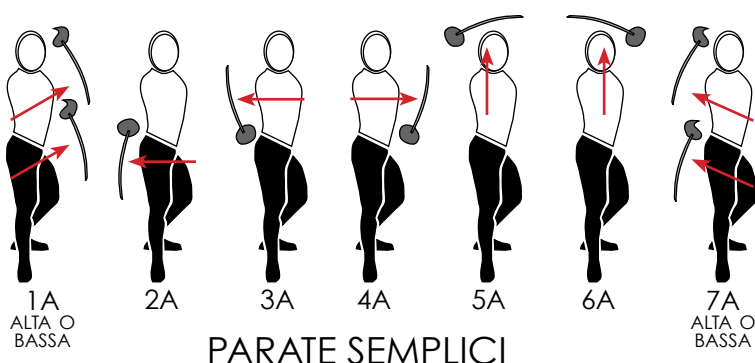
Sciabolata diretta: si esegue percorrendo la via più breve tra il debole della lama e il bersaglio.

Sciabolata di molinello: si esegue facendo percorrere alla lama una traiettoria curvilinea, con il passaggio della punta alle proprie spalle.

Sciabolata di cavazione: si esegue con una cavazione normale o angolata.

Azioni di difesa col ferro: qualsiasi movimento, eseguito con la propria arma, atto a deviare quella avversaria, nel momento in cui il colpo di quest'ultima stia per giungere al bersaglio.

Parata: la neutralizzazione di un colpo tramite la lama e/o la coccia.



Parate semplici: quando da un invito, da un legamento o da una parata si difende il corrispondente bersaglio scoperto con una parata percorrente il tratto più breve, seguendo un percorso rettilineo.

Parate di contro: assunto un atteggiamento di invito o di legamento, o di arma in linea, si fa perno al pugno e, descrivendo con la punta dell'arma un cerchio intorno alla lama avversaria, si para ritornando allo stesso punto di partenza e seguendo il percorso dei **riporti**.

Parate di mezza contro: quando dalla parata, invito o legamento, si compie solo la metà del giro occorrente per l'espletamento della contro seguendo lo stesso percorso dei **trasporti**.

