

Terminologia schermistica

«*Scuola Magistrale*»

Corso di formazione per
Scienze Motorie e Sportive

CAMPOBASSO

Aprile 2017

Aldo Cuomo

dai trattati dei maestri Pignotti e Pessina
e dalle dispense e appunti del
Maestro Giancarlo Toràn



Federazione Italiana Scherma



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DEL MOLISE**

La scherma è...

La scherma è, oggi, uno sport di opposizione derivante dall'arte marziale omonima.

Comprende tre specialità olimpiche (dette anche *armi*), che prendono il nome dagli attrezzi sportivi utilizzati, spada, sciabola e fioretto: riproduzioni inoffensive delle armi di cui portano il nome...



... e consiste in...

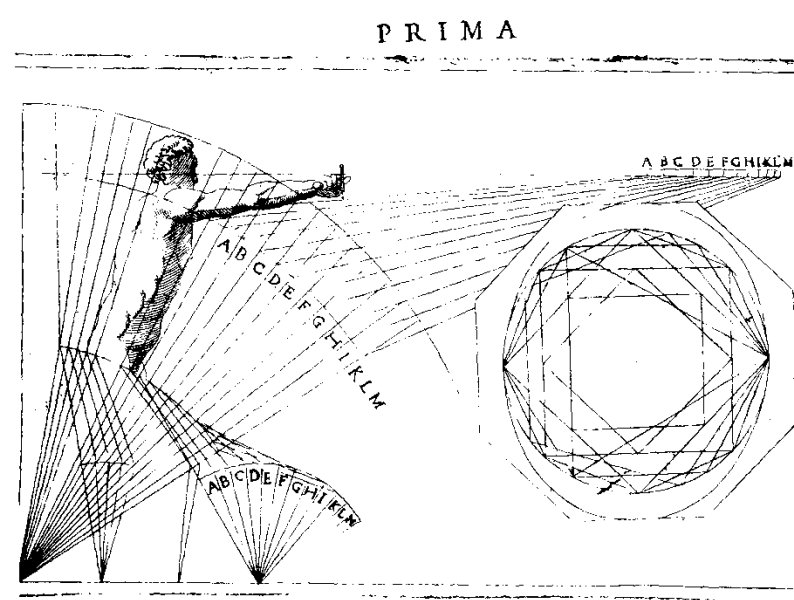
La scherma è disciplinata da regolamenti emanati dalla **Fie** e dalla **Federazione Italiana Scherma**.

Consiste nell'**offendere** (colpire il bersaglio dell'avversario) e nel **difendersi** (evitare di essere colpiti) secondo modalità (bersaglio valido, modo di portare i colpi, regole di precedenza) diverse per ogni specialità.



La teoria della scherma

La teoria della scherma si avvale di una **terminologia** e della **classificazione** delle **azioni schermistiche**: lo studio e la ricerca del modello esecutivo di queste azioni, nel loro insieme, costituisce il campo della **tecnica schermistica**.



D' VN' ALTRA FIGVRA DI
Geometria. Cap. III.

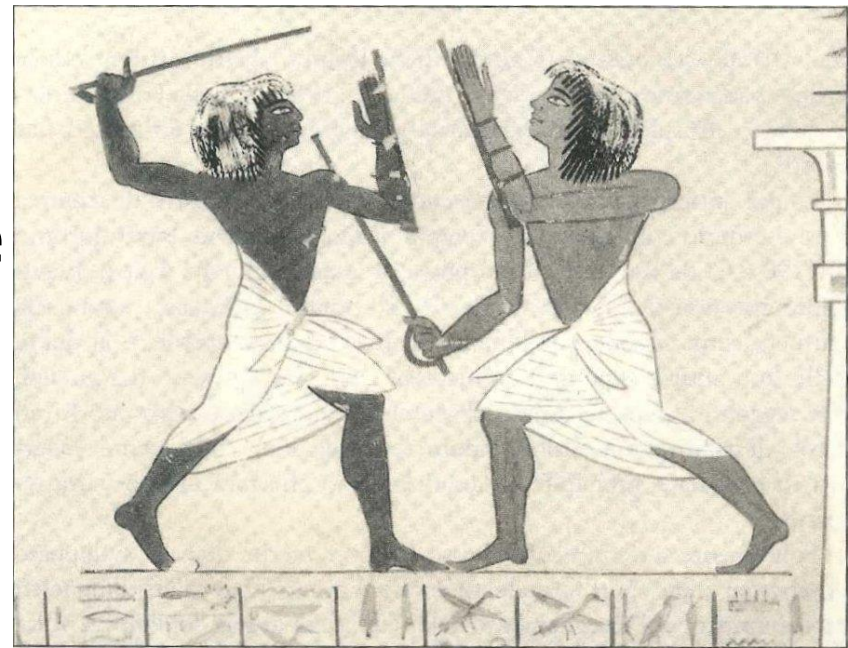


A qual cosa si vede piu specificatamente in questa sequente figura (che forse non saria potuto ueder si cosi facilmente per quelle linee soprapposte, et descritte per tal cosa) doue qui si puo meglio intendere, ch' il piegar vn poco la gamba fa crescere piu innanzi

vna

La scherma cambia nel tempo

La teoria della scherma è in continua evoluzione, come conseguenza del mutare dei regolamenti, della tecnologia e, più in generale, dell'evoluzione della società.

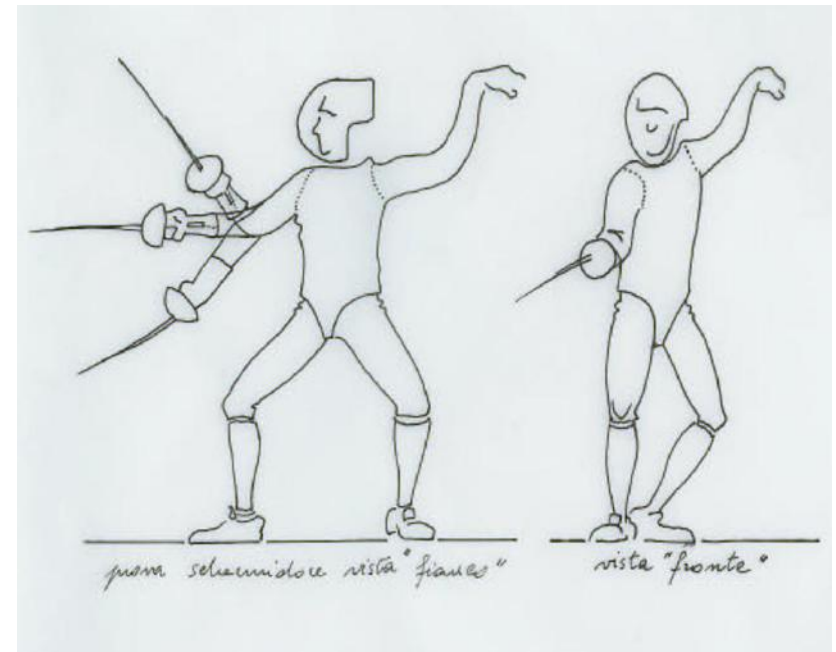


Schermidori egizi, apparentemente armati di sciabola, con fasci di ramoscelli a protezione dell'avambraccio sinistro. Particolare di una pittura murale risalente al 1200 a.C. circa. (New York Metropolitan Museum of Art)

La tecnica

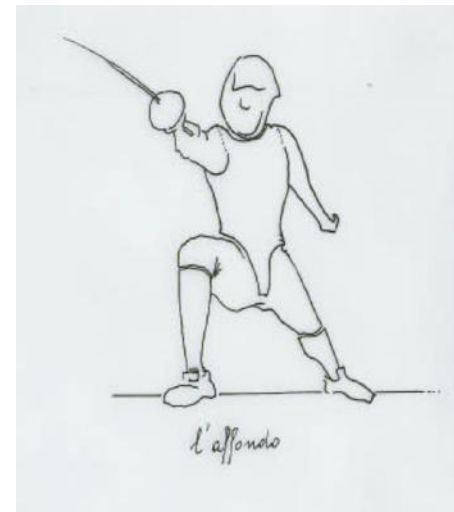
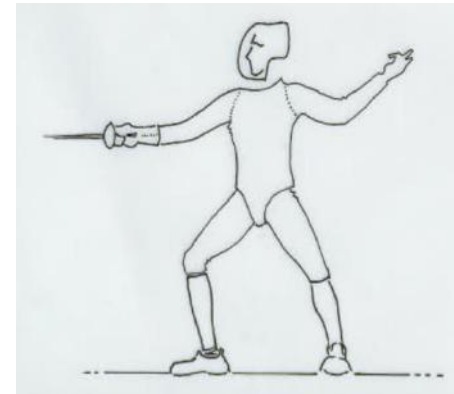
La tecnica schermistica comprende l'insieme delle azioni schermistiche.

Una singola azione può anche essere intesa come *una tecnica* schermistica.



Le azioni schermistiche

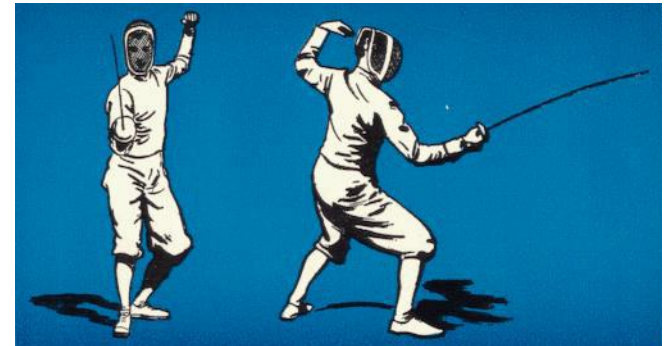
- **Azioni**, cioè movimenti (delle gambe, del corpo, del braccio armato) da una **posizione** di partenza ad una di arrivo, con determinate **modalità**, e per un **fine** preciso;
- **schermistiche**, in quanto il fine delle azioni è fra quelli specifici della scherma, e cioè **l'offesa e la difesa** del bersaglio, **l'indagine** sulle intenzioni offensive e difensive dell'avversario, e quindi **la preparazione** e la **simulazione** delle azioni di offesa e di difesa.



Gli atteggiamenti

Tra le **posizioni**, quelle assunte col ferro si dicono, nel gergo schermistico, **atteggiamenti**, e si dividono in tre gruppi:

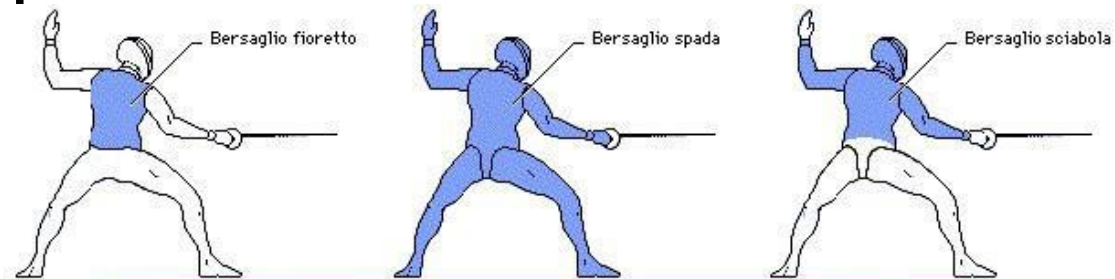
1. inviti
2. legamenti
3. arma il linea



Bersagli ...

Semplificando, in relazione alla posizione dell'arma, si definiscono i bersagli:

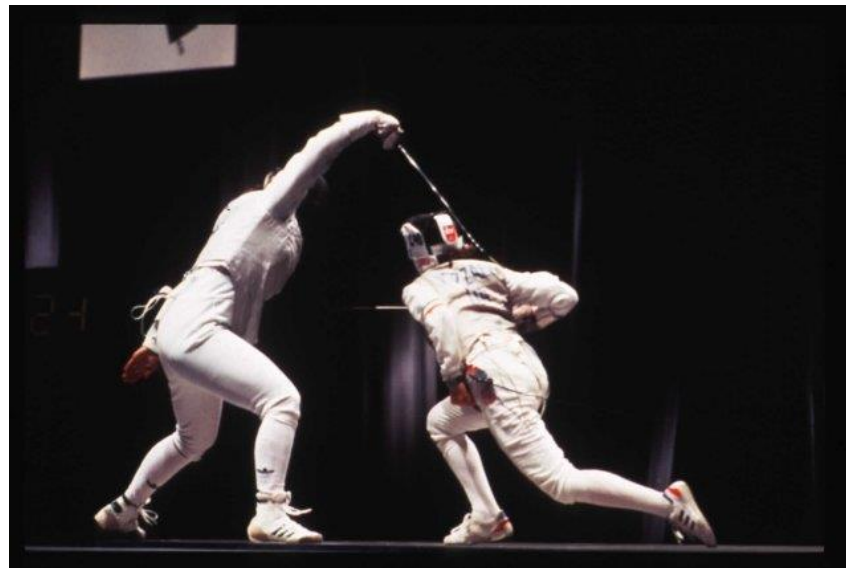
- basso
- alto
- interno
- esterno



I bersagli, oggi.

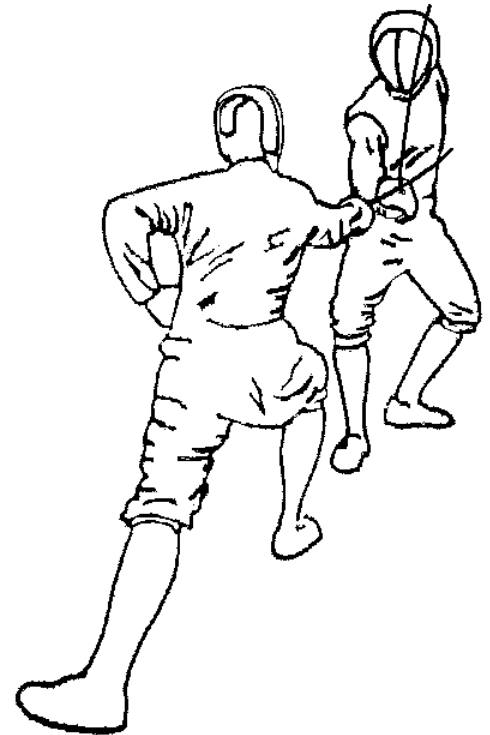
Nella spada e nella sciabola soprattutto, ma anche nel fioretto moderno, non è più sufficiente questa semplificazione:

il bersaglio prende anche il nome della parte anatomica da colpire o difendere, oltre che della sua posizione, sempre relativa al ferro.



Come si classificano le azioni ...

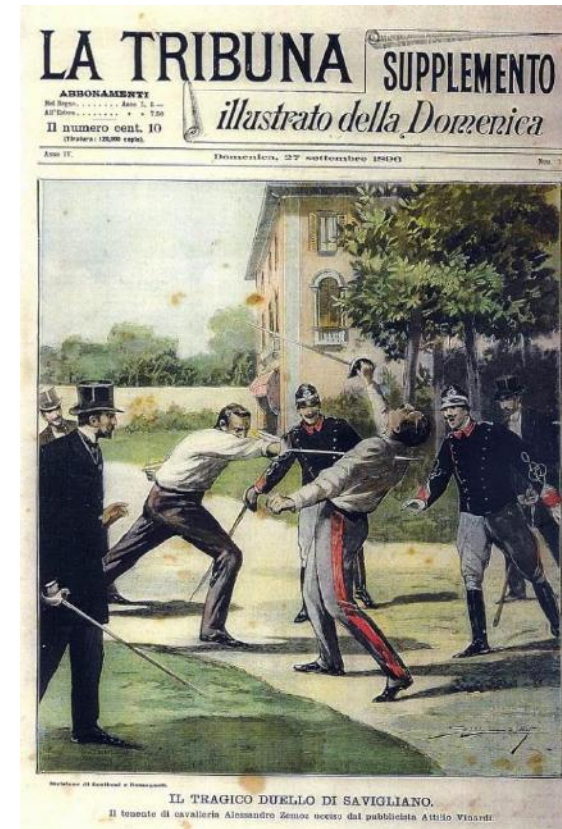
Le azioni schermistiche si classificano a partire dall'atteggiamento proprio e da quello dell'avversario, e possono essere azioni di **offesa** e/o di **difesa**.



Le azioni di offesa

Le azioni di **offesa** sono classificate in quattro gruppi:

1. **attacco** (iniziativa e minaccia)
2. **risposta** (dopo aver parato l'azione di offesa dell'avversario)
3. **rimessa** (nuovo colpo, immediato, senza avanzare, dopo che il primo è stato parato o è andato a vuoto)
4. **controffesa** (=uscita in tempo: azione di offesa durante l'azione di offesa dell'avversario)



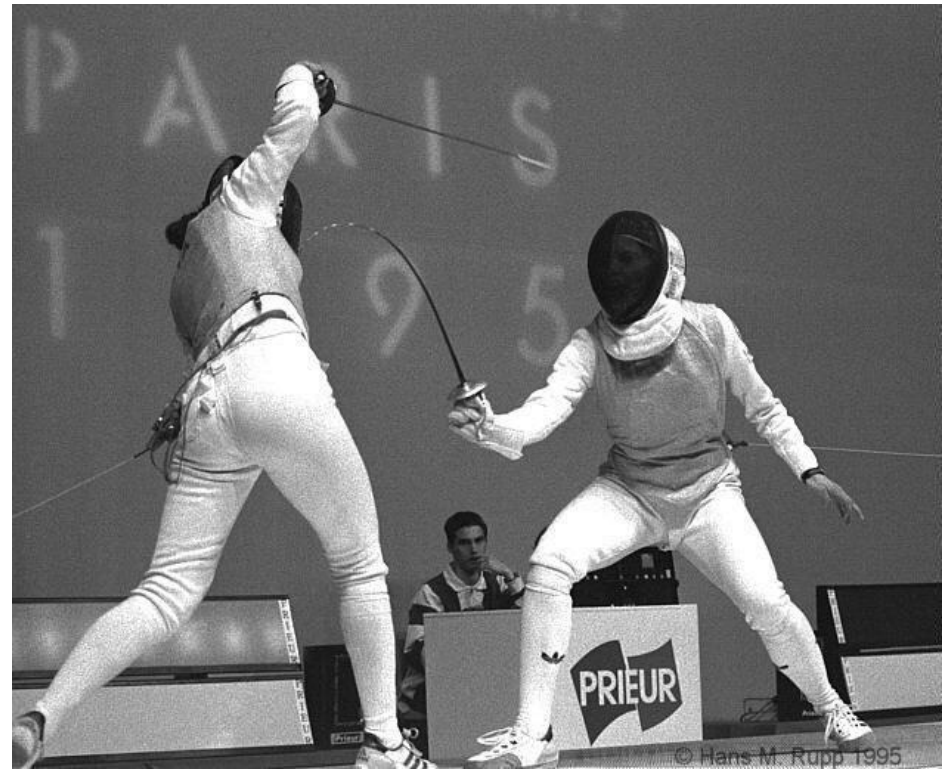
Azioni di offesa semplici

Le azioni di offesa il cui sviluppo avviene senza l'elusione di parate, sono denominate azioni di offesa semplici



Azioni di offesa composte

Le azioni di offesa si definiscono **composte** se eludono una o più parate o se minacciano più di un bersaglio durante il loro sviluppo.



Fondamentali e ausiliarie

Le azioni semplici di
offesa si dividono in

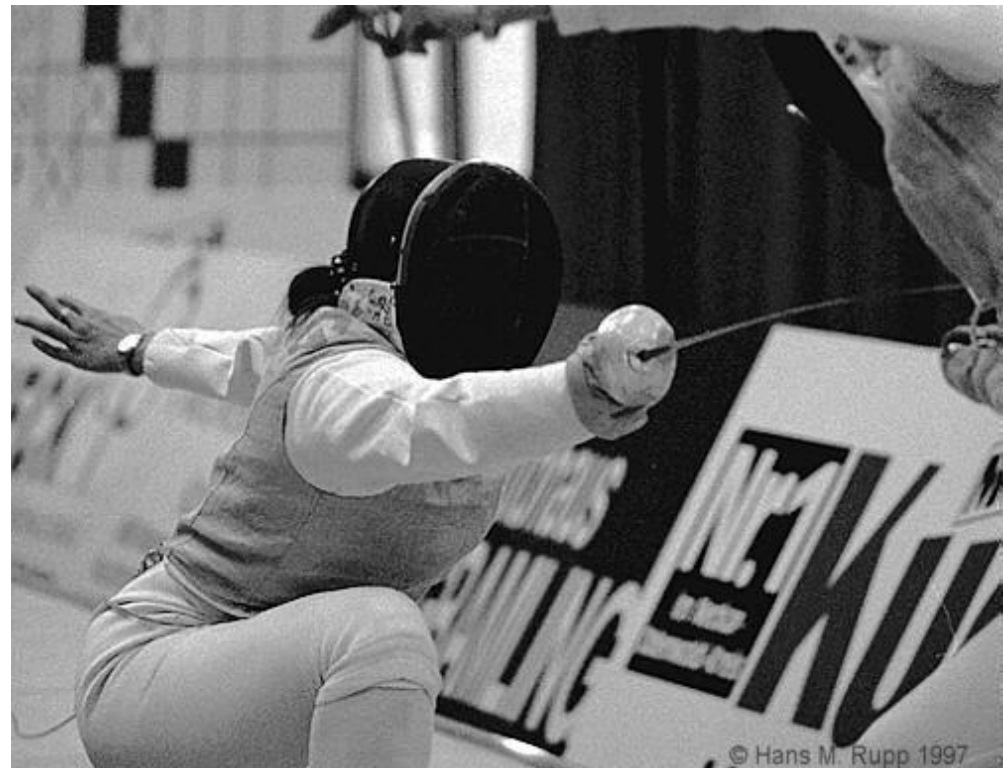
1. Fondamentali

2. Ausiliarie



Fondamentali sono...

Le azioni semplici **fondamentali** sono quelle che raggiungono il bersaglio per la via più breve.



Ausiliarie sono ...

Le azioni semplici **ausiliarie** possono raggiungere il bersaglio per una via meno breve, o sfruttando atteggiamenti imperfetti dell'avversario.

In tal modo le azioni ausiliare incrementano il bagaglio tecnico dello schermitore rendendolo meno prevedibile.



Azioni di offesa semplici fondamentali

1. la **botta dritta**

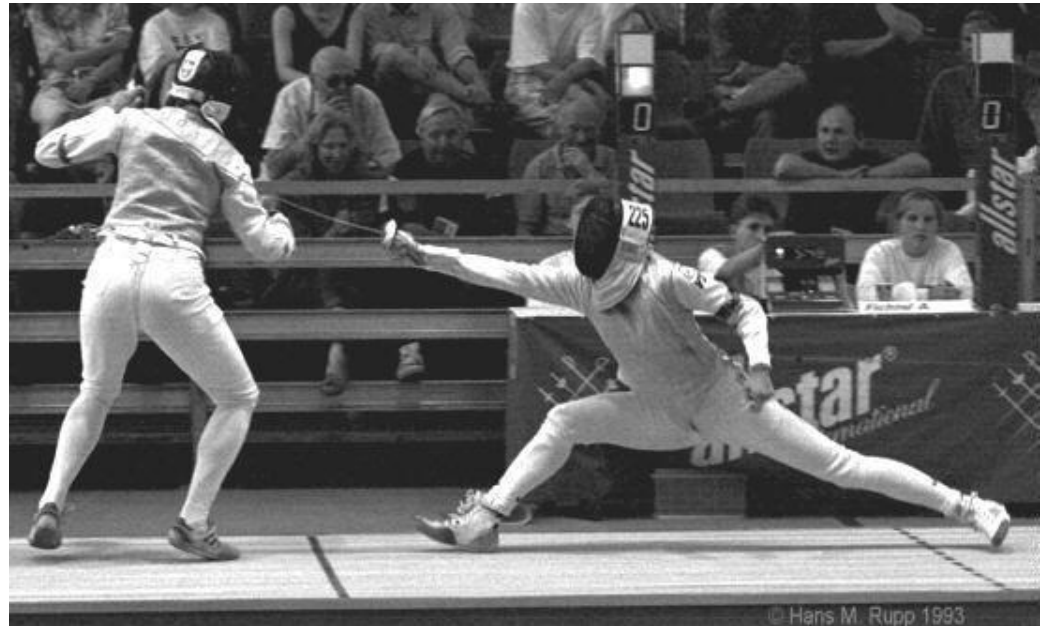
in contrapposizione agli inviti dell'avversario, a partire dal proprio invito o dalla linea; oppure a partire dal proprio legamento.



Azioni di offesa semplici fondamentali

2. la cavazione

in contrapposizione
al legamento
dell'avversario



Azioni di offesa semplici fondamentali

3. la **battuta e botta dritta**

in contrapposizione
alla linea dell'av-
versario



Azioni di offesa semplici fondamentali

4. il **filo**

in contrapposizione alla linea avversaria, partendo dal proprio legamento



Esempi di azioni di offesa semplici ausiliarie

Intrecciata

in contrapposizione al legamento dell'avversario o anche partendo dal proprio legamento

Filo sottomesso

in contrapposizione ad un legamento insufficiente dell'avversario

Tirare di quarta bassa

in contrapposizione ad un invito di quarta alto, che scopre il bersaglio basso

...



Azioni di difesa

Le azioni difensive sono classificate in tre gruppi:

- 1. parate** (solo con la lama e con la cocchia)
- 2. opposizioni** (spostamento della cocchia verso il ferro dell'avversario)
- 3. schivate e sottrazioni di bersaglio** (passata sotto, inquartata; difesa di misura; sottrazione del bersaglio avanzato)



Le parate

Si chiamano propriamente **parate** solo quelle effettuate **col ferro** (lama o lama e coccia).

Consistono nello spostamento dell'arma da una posizione ad un'altra (o anche a quella di partenza) con un movimento atto ad intercettare e deviare la lama dell'avversario mentre effettua l'azione di offesa.



Classificazione delle parate

1. parate **dirette** (o **semplici**, nella vecchia terminologia)
2. parate di **contro**
3. parate di **mezzacontro**
4. parate di **ceduta**



Le azioni composte

Ogni azione semplice di offesa (che sia fondamentale o ausiliaria) può essere simulata, per indurre l'avversario alla parata che si vuole eludere. Questa azione prende il nome di **finta**.

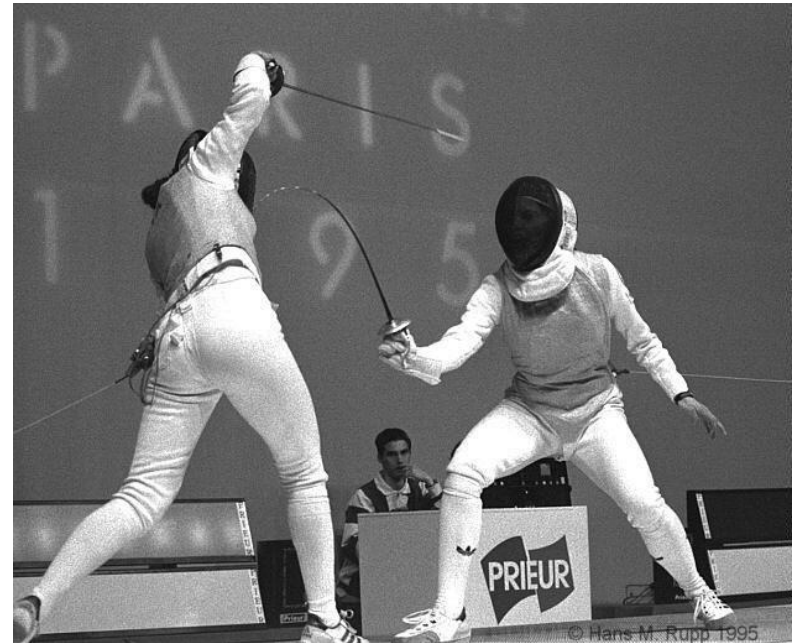
*La **finta** è, quindi, genericamente, la simulazione di un'azione semplice di offesa atta a provocare una reazione voluta (di norma una parata).*

L'azione composta (=con finta) che ne deriva prende il nome dalla prima azione simulata, e poi dai movimenti necessari ad eludere le parate o dalle successive simulazioni.



Esempi

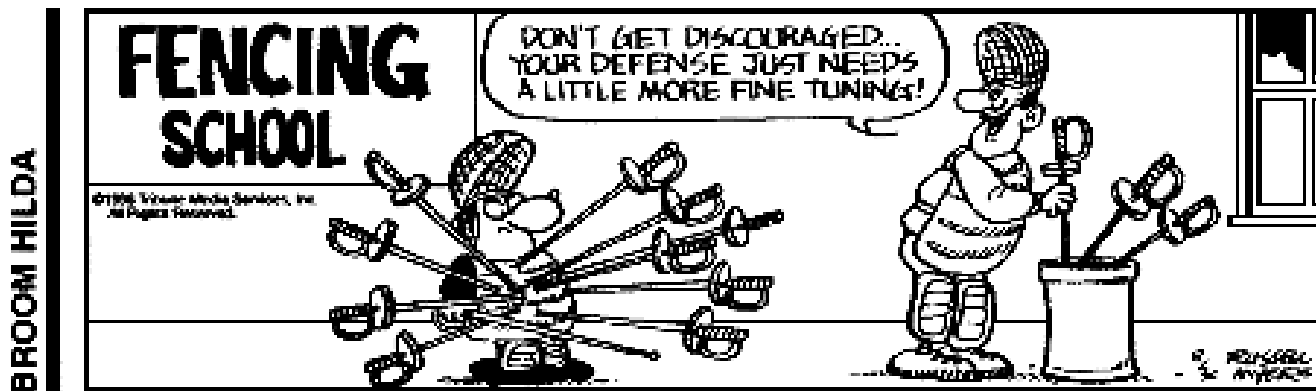
- **Finta di botta dritta** (finta dritta) e **cavazione**
- **Finta di cavazione** e **cavazione**
- **Finta di filo** e **circolata**
- **Doppia finta di filo sottomesso**
- ...



Elementi fondamentali della scherma

Tutte le azioni schermistiche si basano su quelli che sono definiti gli elementi fondamentali della scherma:

il tempo, la misura e la velocità.



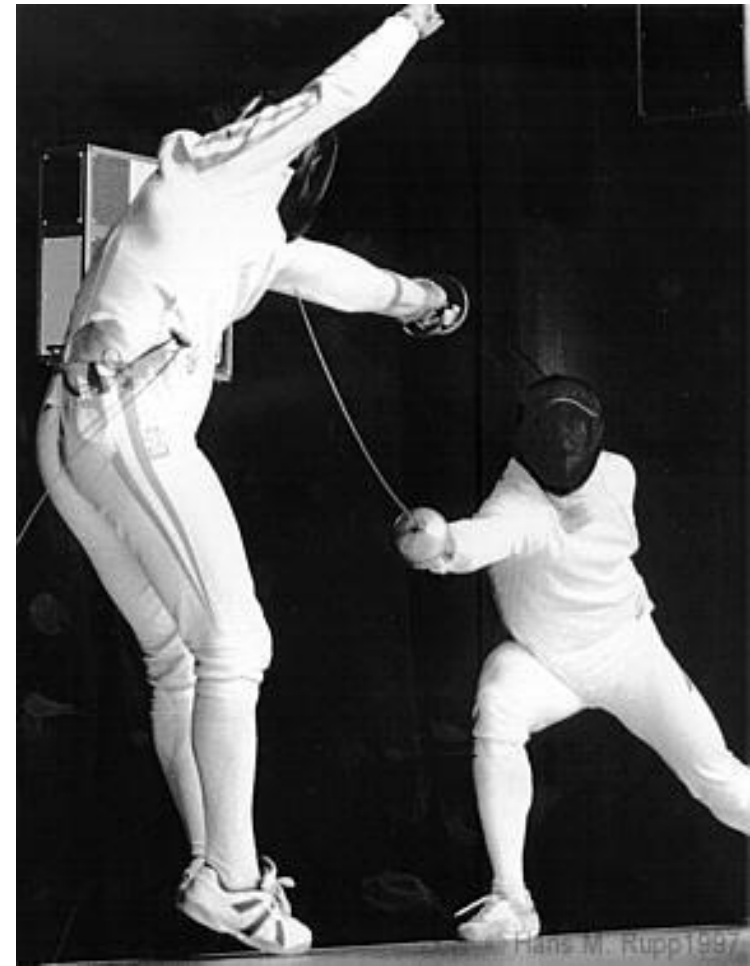
Le uscite in tempo

In particolare, durante le azioni di offesa dell'avversario è possibile effettuare le cosiddette "**uscite in tempo**", o azioni di **controffesa** (azione di offesa durante l'offesa avversaria)



Esempi di uscite in tempo

- la **cavazione in tempo**
- l'**arresto** e l'**appuntata**
- la **passata sotto** e l'**inquartata**
- la **contrazione**
- il **tempo al braccio**
- l'**imbroccata**



intelligenza schermistica

Dobbiamo convincere l'avversario a collaborare con noi, ingannandolo e programmandolo: quello che si chiama **intelligenza schermistica**.

Lo schermidore esperto, quindi, è quello che sa agire di "**seconda intenzione**"



seconda intenzione

Nel gergo schermistico tradizionale per **seconda intenzione** propriamente detta si intende quel colpo tirato con l'intenzione di provocare e neutralizzare la parata e risposta **abituale** dell'avversario con una controparata e risposta (controrisposta).

In maniera più ampia è tale ogni azione che miri ad ottenere dall'avversario una reazione **offensiva**, conosciuta o abituale, da utilizzare per portare a termine il colpo preventivato.



Il controtempo

Anche il **controtempo** è una "seconda intenzione".

È la **contraria** dell'uscita in tempo provocata.

Consiste in una parata e risposta, o in una ulteriore uscita in tempo.



Un esempio di controtempo

attacco di battuta di quarta, per la botta dritta;
sull'attacco, **cavazione in tempo** andando in
affondo, al bersaglio esterno;
contro l'uscita in tempo, **passata sotto**; oppure
parata di terza (o di contro di quarta) e risposta.



Azioni in tempo o a propria scelta di tempo

- ▣ Le azioni a **propria scelta di tempo** sono quelle azioni che si tirano in contrapposizione a un atteggiamento ben definito dell'avversario. Queste sono da considerarsi prevalentemente a scopo didattico.
- ▣ Le azioni eseguite **in tempo** sono quelle azioni che si effettuano su un cambiamento di atteggiamento dell'avversario.
(o anche su un cambiamento di misura considerando, per esempio, un entrata in misura come la reale applicazione di un determinato atteggiamento.)

Settore Formazione della Federazione Italiana Scherma Università degli Studi del Molise – Scienze Motorie e Sportive



Federazione Italiana Scherma



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DEL MOLISE