

SCHERMA

Sport di opposizione derivante dall'omonima arte marziale. **3 Specialità** (armi) che prendono il nome dagli attrezzi sportivi utilizzati. **Fine** Offesa, Difesa, Indagine e quindi la preparazione e la simulazione

Strategia-Tattica		Programmazione delle proprie azioni-Programmazione delle azioni dell'avversario attraverso le proprie azioni				
Tecnica		Comprende l'insieme delle azioni schermistiche (può essere anche una sola azione)				
		Fioretto	Sciabola	Spada		
Elementi essenziali Attrezzo sportivo	Composizione	Guardia	Coccia, gavigliano, manico, pomolo	Coccia,manico, pomolo	Coccia,manico, pomolo	
		Lama	Bottone, Ricasso,Codolo	Punta, Controtaglio, Taglio, Dorso, Tallone, Codolo	Bottone, Ricasso,Codolo	
		Gradi Lama	Forte, Medio,Debole			
	Caratteristiche	Impugnature(contrapp. pollice-indice) Lunghezza lama-arma e Peso tot max	Italiana, Anatomica, Manico Liscio 90cm, 110cm, 500gr	Manico Liscio 88cm, 105cm, 500gr	Anatomica, Manico Liscio 90cm, 110cm, 770gr	
Elementi essenziali Posizione delle gambe	Linea direttrice	In prima posizione linea immaginaria che passa dal centro del tallone sx e per l'asse del piede dx si prolunga negli stessi punti dei piedi dell'avversario				
	Guardia	Posizione che assume lo schermidore col corpo e con l'arma per essere pronto all'offesa, difesa e controffesa				
	L'affondo	Posizione nel quale viene a trovarsi il corpo dello schermidore al termine di un'azione di offesa, partendo dalla guardia				
	Passo avanti	Diminuisce la distanza con l'avversario. Due tipi di passo: Patinato (2 tempi), Balestra (1 tempo in quanto si effettua una specie di salto in avanti)				
	Passo e Salto indietro	Passo che fa riprendere una distanza di maggior respiro dall'avversario (2 tempi) Balzo per portarsi fuori misura (2 tempi da trattato)				
Elementi essenziali Posizione braccio armato	Raddoppio	In attacco, mantenendo posizione di guardia, si porta piede posteriore a contatto con il tallone del piede avanzato (dall'affondo "ripresa d'attacco di raddoppio")				
	Posizione pugno	Principali + Intermedie	6: 1a,2a,3a,4a e 2a/3a, 3a/4a	7: 1a,2a,3a,4a e 1a/2a, 2a/3a, 3a/4a	7: 1a,2a,3a,4a e 1a/2a, 2a/3a, 3a/4a	
	Posizione del ferro	Invito: scopre un bersaglio	1a o mezzocerchio-2a-3a-4a	1a-2a-3a-4a-5a + linea	1a-2a-3a-4a+linea+guardia	
	Atteggiamento (posizione assunta dallo schermidore stando in guardia di fronte all'avversario col braccio armato)	Legamento: contatto tra le due lame in modo che la propria domini quella avversaria deviandola dalla linea di offesa	1a o mezzocerchio-2a-3a-4a	1a-2a-3a-4a (5a-6a non utilizzati)	4 bassi + 4 alti (1a-2a-3a-4a)	
	Arma o ferro in linea	Arma posta in direzione del petto avversario a braccio naturalmente disteso				
Arma in linea di offesa	Punta dell'arma, a braccio naturalmente disteso, minaccia una qualsiasi parte del bersaglio valido (Interna,Esterna,Sopra,Sotto)					
Stretta in tempo: stretta esercitata dalle dita sull'impugnatura nell'istante in cui si esegue l'azione						
Elementi essenz. Bersagli	Nome parte anatomica		Petto, Fianco	Testa, Figura(Int,Est), Braccio, Addome, Fianco	Braccio, Piede, Gamba, ecc.	
	In rapporto al ferro		Interno-Esterno-Sopra-Sotto	Interno-Esterno-Sopra-Sotto	Usata anche la definizione di "Avanzato"	
Elementi essenziali Braccio Armato	Azioni sul ferro	Cambio legamento (svincolo)	1a-2a, 2a-1a, 3a-4a, 4a-3a	Non sono attestati	1a-2a, 2a-1a, 3a-4a, 4a-3a	
		Trasporti (senza disgiungere)	2a-4a, 4a-2a, 1a-3a, 3a-1a	Non sono attestati	2a-4a, 4a-2a, 1a-3a, 3a-1a	
		Mezzi Trasporti (senza disgiungere)	Non sono attestati	Non sono attestati	1a bassa-1a alta, 2a bassa-2a alta, 3a alta-3a bassa, 4a alta -4a bassa	
		Riporti (senza disgiungere)	1a-1 a, 2a-2a, 3a-3a, 4a-4a	Non sono attestati	8 quanti sono i legamenti	
Elementi Fondamentali	Misura	Distanza che intercorre tra due schermidori in guardia	3 : Stretta, Giusta (d'Allungo), Camminando		5: Stretta, Giusta, Camminando, Corpo a corpo, Lunga	
	Tempo (Attimo Propizio)	Tempo Schermistico	Apprezzabilità di tempo che deve intercorrere fra il colpo di offesa e quello di controffesa affinché quest'ultimo possa essere considerato valido		Tra il 20esimo e il 25esimo di secondo	
	Velocità	Tempo oggettivamente impiegato per compiere un'azione schermistica				
	Controttempo	Contraria dell'uscita in tempo. Si provoca l'uscita in tempo applicando quale contraria la parata e risposta o altra uscita in tempo (della famiglia 2a intenzione).				
	Seconda Intenzione	Si provoca la parata e risposta applicando quale contraria la controparata e risposta; voglio quindi deliberatamente ottenere una reazione offensiva.				
	Finta in tempo	Elude il controttempo; qualsiasi essa sia, se effettuata regolarmente, viene espletata con l'affondo.				
	Lo scandaglio	Studio di indagine tendente a svelare il modo difensivo e controffensivo dell'avversario. Esso è rappresentato da una Simulazione di Attacco.				
Il traccheggio	Movimenti di preparazione a una propria determinazione schermistica o a stimolare quella dell'avversario, mascherando le proprie intenzioni					
Offesa (Azione tendente a determinare il colpo)	Semplici Non eludono una parata o ricerca del ferro (NB Spada: minacciano un solo bersaglio)	Fondamentali (arrivano al bersaglio per la via più breve o nel modo più lineare ed immediato)	Botta dritta (lama descrive linea retta vs invito), Cavazione (azione di svincolo da legamento avversario), Battuta botta e Filo (guadagno sui gradi vs linea da ns legamento)	Puntata: diretta, cavazione, filo Sciabolata: diretta, molinello (orizzontale, verticale, montante), fendente o coupé(solo vs legam. 3a e 4a) ed inoltre di taglio e controtaglio. Colpo particolare: Traversone	Botta dritta(invito), Cavazione (legamento), Battuta botta e Filo(linea)	
			4 Fili fondamentali (1a-2a-3a-4a o fianconata esterna) + 2 Fili preceduti da trasporti (fianconata di 2a, fianconata interna o filo 4a falsa)	2 Fili fondamentali (2a-3a)+1 Filo preceduto da trasporto (fianconata di 2a)	4 Fili fondamentali (1a-2a-3a-4a) + Fili preceduti da trasporti, mezzi trasporti e riporti	
			9: Quarta bassa, Fili sottomessi-finta filo sottomesso e cavazione-doppia finta filo sottomesso, Battute false (vs debole legamento avversario), Sforzo e colpo dritto, Copertino, Intrecciata, Battuta di 4a falsa, Disarmo, Ripigliata o ripresa di attacco.	5: Fianconata di 2a, Battute false (vs debole legamento avversario), Battute dai propri legamenti e battute di sforzo, Battute in senso opposto ai legamenti (sia dai propri che dell'avversario), Battute di passaggio (avanti-indietro)	5: Colpi con opposizione diretta-incrociando-raccogliendo, Angolazioni al corpo e al braccio (raggiungono bersaglio coperto, migliorano angolo impatto, vanificano parata), Colpi di fuetto, Coupé, Fili sottomessi/Coulé (dal legamento avversario, si insinuano)	
	Eludono una o più parate o ricerche del ferro Spada: su bersaglio diverso dal minacciato in partenza) Si dividono in: semplici e circolate (in base alla parata elusa)	(NB	Circolata: elude parata di contro e mezza contro passando la punta intorno alla coccia avversa e terminando allo stesso bersaglio minacciato in partenza. Può seguire una finta o eludere (circolata in tempo) una ricerca di ferro di contro.			
			Finta=qualunque movimento coll'arma non seguito dall'affondo ma atto a far parare l'avversario=simulazione del colpo. Finte Semplici (eludono parate semplici): dritta, di cavazione, di filo. Possono essere anche "doppie finte". Finte Circolate (eludono parate di contro e mezza contro): dritta circolata, cavazione circolata, filo circolata, ecc.			
	Azioni di offesa	Attacco	Ogni azione di offesa che ha precedenza dell'iniziativa, senza soluzione di continuità sino all'espletamento del colpo indipendentemente dalla sua riuscita. (Iniziativa-Minaccia-Avanzamento)			
		Ripresa di attacco o Ripigliata(az. ausiliaria)	Ogni NUOVA azione di attacco portata dallo stesso attaccante, immediatamente dopo una prima azione di attacco andata a vuoto, per effetto di parata non seguita da risposta, sottrazione di bersaglio o errore			
		Azioni di Risposta	Offesa, semplice o composta (semplice e circolata in base alla controparata elusa), immediatamente dopo una parata.			
		Controffesa: Uscite in Tempo-Contrattacco	Ogni azione di offesa che viene intenzionalmente portata durante l'azione di offesa o l'iniziativa dell'avversario			
		Uscite in tempo (definite anche "contrattacchi" se portate sull'attacco avversario)	7: Colpo d'arresto, Cavazione in tempo, Appuntata, Imbroccata(vs az. filo fianco), Passata sotto, Inquartata, Contrazione	6: Colpo d'arresto, Tempo al braccio, Cavazione in tempo, Appuntata, Inquartata, Contrazione(solo vs linea est o del fianco)	5 Arresti: Diretti, Di contrazione, Con angolazioni, Di cavazione, Con schivata o sottrazione di bersaglio	
		Le rimesse	Ogni azione di offesa portata senza ulteriore avanzata immediatamente dopo una propria azione di offesa andata a vuoto per effetto di parata, sottrazione di bersaglio o errore (rimessa= su stesso bersaglio; secondo colpo= su bersaglio diverso)			
	Elementi fondamentali che sono relativi all'offesa	Intenzione	1a intenzione: se l'azione di offesa mira a superare direttamente la difesa dell'avversario per raggiungere il bersaglio 2a intenzione: se l'azione di offesa viene eseguita con l'intento di favorire le intuitive tendenze difensive o controffensive dell'avversario per applicare a queste le azioni contrarie ritenute più adatte			
		A propria scelta Tempo	Offesa, per propria determinazione, si effettua in contrapposizione ad un atteggiamento già precisato dall'avversario.			
		In Tempo	Offesa viene attuata nel preciso istante che l'avversario passa da un atteggiamento ad altro atteggiamento			
		Scelta di tempo	A seconda che l'azione si effettui sul 1°-2°-3° movimento/tempo			
Cavazione angolata (coupé)		Azione complementare. Eseguibile in contrapposizione ai soli legamenti di terza e di quarta (si passa sopra la lama).				
Frecciata (flèche)	Azione complementare. Insieme di movimenti che portano lo schermidore dalla guardia a proiettarsi in avanti (No sciabola).					
Battute	Modo: tocco, potenza	Tipo: semplici, di contro, mezza contro, di passaggio (avanti-indietro, solo 3a-4a)	NB Presa di ferro: legamento in attacco-punta si insinua			
Difesa (azione tendente ad evitare il colpo)	Col ferro=Parate	Tipo	Semplici, Contro, Mezza Contro, Ceduta (Controfilo solo in Spada; viene anche citata quella di "Sbarramento")			
		Nome	4 semplici: 1a-2a-3a-4a + passaggi 1a-2a 2a-1a, (2a-3a 3a 2a in nota), 3a-4a 4a-3a (NB "doppia" 4-1-1-4)	6 semplici: 1a-2a-3a-4a-5a-6a + passaggi 1a a 2a-3a-4a-5a; 2a a 1a-3a-5a; 3a a 2a-4a-6a; 4a a 3a-5a; 5a a 2a-3a-4a; 6a a 3a-4a	4 semplici: 1a-2a-3a-4a + passaggi 1a-2a 2a-1a; 3a-4a 4a-3a	
			4 di contro: 1a-2a-3a-4a	4 mezzacontro: 2a-4a, 3a-1a, 3a-5a, 5a-1a	8 mezzacontro: 4 dirette(4a-1a, 3a-2a e vice), 4 trasversali(2a-4a, 3a-1a e vice)	
	Modalità	2 ceduta: 4a su fianconata 2a, filo 2a, filo 4a (fianconata esterna); 3a su fianconata interna/filo 4a falsa	2 ceduta: 4a su filo 2a (e fianconata di 2a ma il trattato non la cita), 1a su filo 3a	4 ceduta: 4a vs filo 2a, 3a vs filo 1a, 1a vs filo 3a, 2a vs filo 4a (terminante al fianco); 4 controfilo: 1a-2a-3a-4a		
	Opposizione (sfrutta cono protezione)	Tasto (risposta al distacco e di filo), Picco (risposta al distacco)				
	Difesa di misura	Non contemplata come difesa Non sono attestati Int, Est, Sopr, Sot e Diret, Incroc, Raccogl.				
Sottrazioni (sottrarre bersaglio con passo indietro, salto indietro), Schivate (sottrarre con spostamenti laterali o verticali)						