



# I GENITORI ARBITRANO

Un corso dedicato a tutti coloro interessati al mondo della scherma, in particolare del fioretto.



Roma, 23 Maggio 2020



Cari genitori, fratelli, sorelle e parenti...

Vi sarà mai capitato in gara di rimanere con l'urlo in gola fino all'ultimo secondo?

Aspettare ansiosamente la decisione dell'arbitro e l'assegnazione del punto?

Rimanerci male perché eravate convinti che la stoccata fosse di vostro/a figlio/a?

E' arrivato il momento di dire basta!



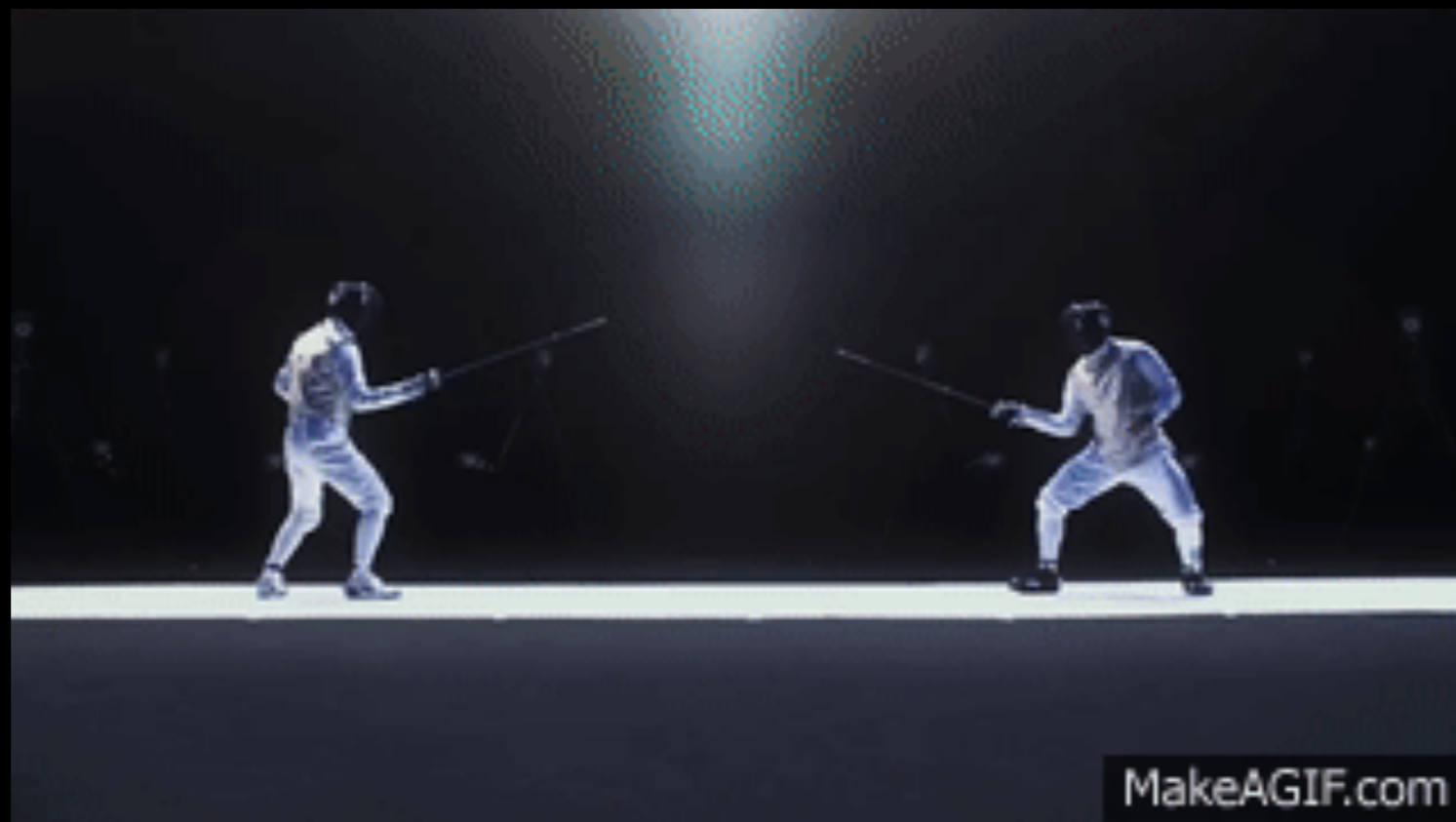
Da oggi potrete esultare nel  
momento stesso della stoccata!



Roma, 23 Maggio 2020



- Affronteremo insieme le regole del fioretto
- Analizzeremo quasi 40 diverse stoccate al video
- Risponderemo a tutte le vostre domande



Roma, 23 Maggio 2020





# **Brevi cenni storici e sul regolamento delle 3 armi**

Roma, 23 Maggio 2020

# ETIMOLOGIA DELLA PAROLA



La parola **scherma** deriva dal longobardo “**Skjrmjan**” che significa “**proteggere**”, “**coprire**”.

La scherma infatti è la disciplina che ha le proprie basi nel porre la propria **arma** come **difesa/schermo** fra sé e l'avversario.

Un'analogia si trova nell'etimologia della parola equivalente in inglese “*fencing*” che deriva dal verbo *de[fencing]*, cioè **difendersi**, dal latino *defensio*.

Il termine “**scherma**” appare affermato nei trattati a noi pervenuti che parlano della disciplina già a partire dall'inizio del **Cinquecento**, mentre il termine “*scrimia*” compare per la prima volta in un trattato italiano di fine '500 (*Dell'Arte di Scrimia* - 1572)





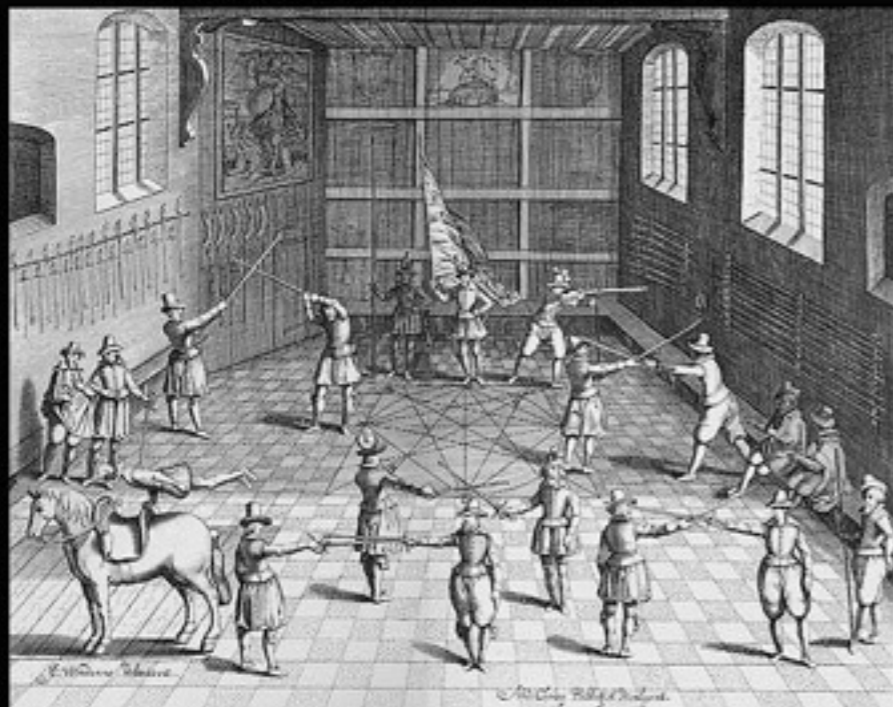
# LA STORIA DEL FIORETTO



La forma dell'arma deriva dall'evoluzione dello spadino, un'arma bianca di punta sviluppatasi intorno al XVIII secolo a partire dalla spada a striscia seicentesca.



Scuola di scherma all'Università di Leida 1610



Il nome **fioretto** (in francese “fleuret”) deriva dall'usanza, attestata nelle scuole di scherma, di apporre sulle armi da allenamento un “bottone di sicurezza”, spesso realizzato in cuoio, simile come forma ad un **fiore**, per evitare di ferirsi durante la pratica.

# LA STORIA DEL FIORETTO



Il **fioretto** è un'arma **accademica** (nata cioè per l'insegnamento della scherma); si compone di due parti: la **lama** e la **guardia**.

La guardia può avere diverse impugnature: **italiana** (non più utilizzata), **francese** ed **anatomica** (quella più utilizzata nella scherma olimpica).



*Impugnatura italiana*



*Impugnatura francese*

L'impugnatura italiana ha la cocchia, il cuscinetto, il ricasso, gli archetti di unione, il manico ed il pomolo.

L'impugnatura francese ha il manico dritto leggermente incurvato verso l'esterno della guardia dello schermidore.



# LA SCHERMA MODERNA

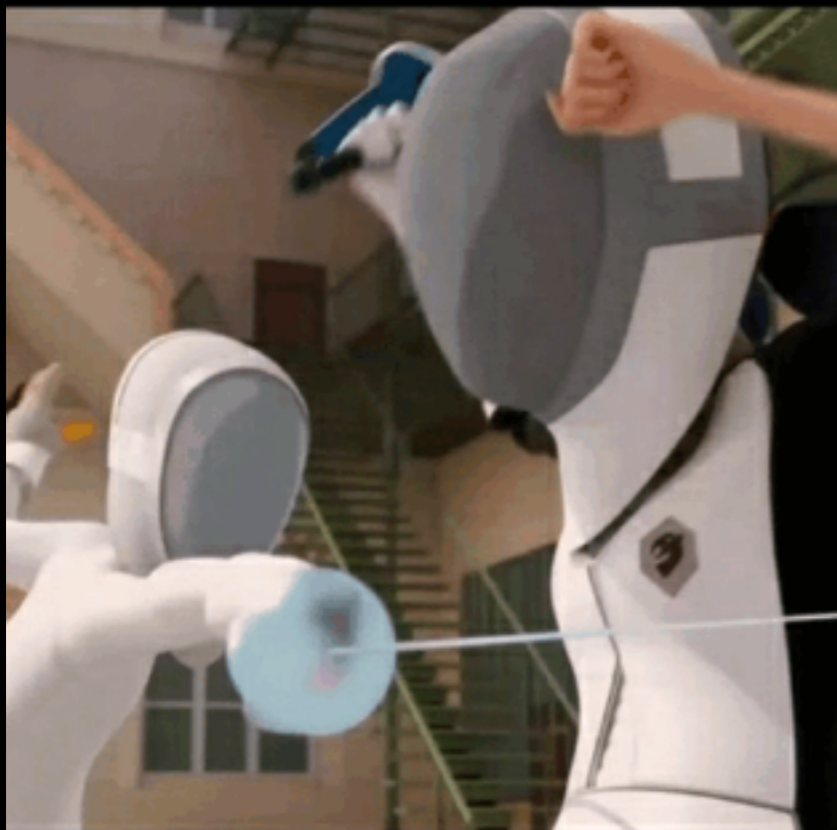


Atene 1896

Prima Edizione delle Olimpiadi Moderne

La scherma è inclusa tra le 9 discipline sportive

I punti venivano assegnati da una commissione di arbitri che osservavano l'assalto e lo interrompevano non appena uno di loro coglieva la stoccata dell'atleta



Roma, 23 Maggio 2020

# LA SCHERMA CONTEMPORANEA



L'introduzione del materiale elettrico negli anni '50 sancisce l'inizio della scherma contemporanea.



Seul 1988

Roma, 23 Maggio 2020

# LE ARMI



## FIORETTO



Lunghezza max  
110 cm

Lunghezza lama  
85/88/90 cm

Si tocca esclusivamente  
con la punta



## SPADA



Lunghezza max  
110 cm

Lunghezza lama  
78/85/90 cm

Si tocca esclusivamente  
con la punta



## SCIABOLA



Lunghezza max  
105 cm

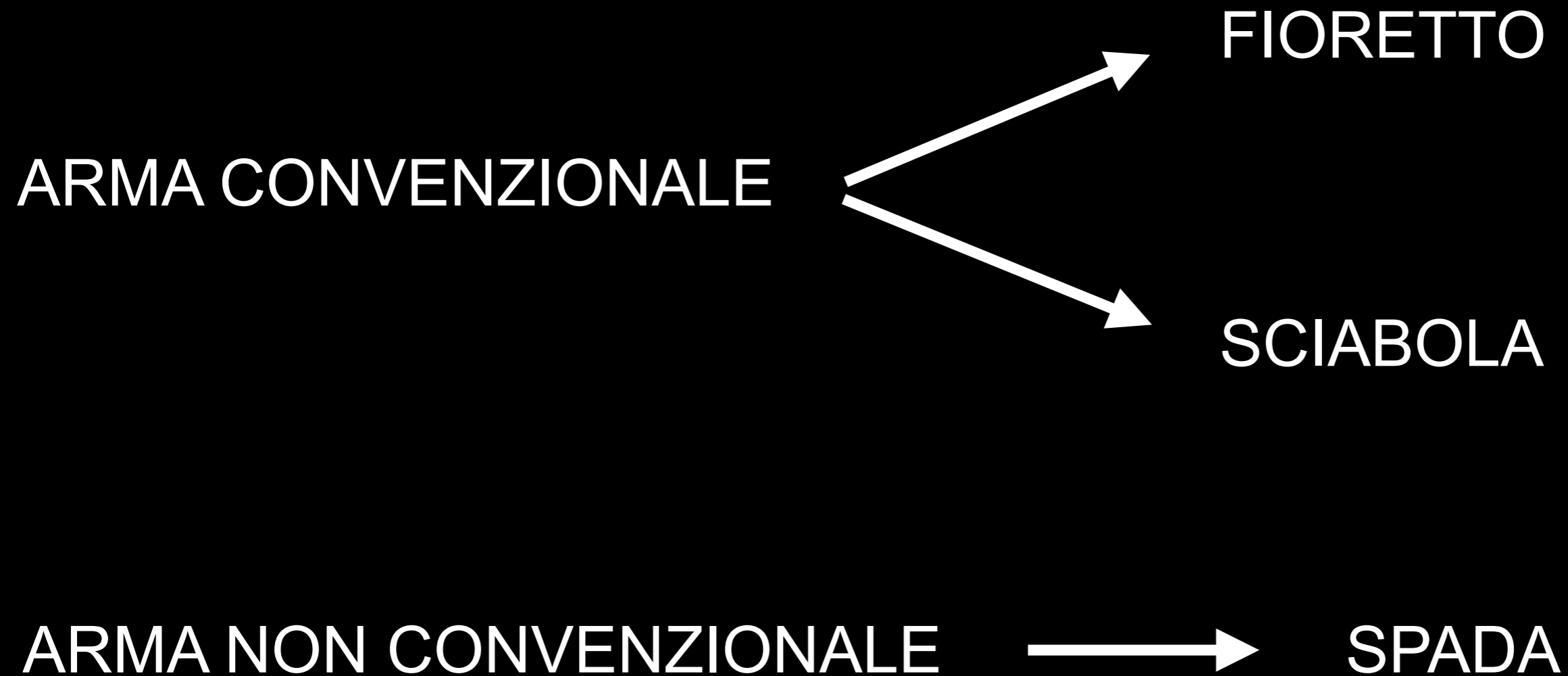
Lunghezza lama  
85/88 cm

Si tocca sia di punta che  
di taglio





# LE ARMI



# IN CHE SENSO ARMA CONVENZIONALE?



In caso di stoccata per entrambi gli atleti, l'arbitro applica la "convenzione": una serie di regole derivanti dalla logica del duello secondo cui "ha ragione" (e quindi gli viene assegnato il punto) chi attacca per primo, o chi para e risponde, o chi ha l'arma in linea (braccio disteso e punta che minaccia il bersaglio valido) prima dell'inizio dell'azione di attacco dell'avversario.



Roma, 23 Maggio 2020

# ED ARMA NON CONVENZIONALE?



Non esiste “convenzione”: il punto va a chi colpisce per primo.  
In caso di colpo doppio, possibile solo entro 40-50 millisecondi,  
si assegna il punto ad entrambi gli atleti.



Roma, 23 Maggio 2020



# I TEMPI DEL SEGNALATORE



## FIORETTO

Dopo la segnalazione di una stoccata, la botta portata nel senso inverso sarà registrata solo in un periodo di 300 millisecondi (con  $\pm 25$  ms tolleranza).

## SPADA

L'apparecchio deve registrare solo la stoccata che arriva per prima. Se l'intervallo tra le due stoccate è meno di 40 millisecondi (con  $\pm 5$  ms di tolleranza), il dispositivo deve indicare un colpo doppio (accensione simultanea delle due luci).

## SCIABOLA

Dopo la segnalazione di una stoccata, la botta portata nel senso inverso sarà registrata solo in un periodo di 120 millisecondi (con  $\pm 10$  ms tolleranza).

# LE PRINCIPALI AZIONI NEL FIORETTO



## AZIONI DI ATTACCO

**BOTTA DRITTA:** è l'azione attraverso cui si colpisce il bersaglio scoperto, seguendo la via più dritta e breve.

**BATTUTA E BOTTA:** per battuta si intende l'urto della propria lama su quella avversaria allo scopo di allontanarla per poi eseguire il colpo.

**FINTA E CAVAZIONE:** si prepara il colpo fingendo di voler portare la botta su un bersaglio (ad esempio basso) e, dopo aver indotto l'avversario a parare, evitare la sua lama muovendo la propria per poi portare la stoccata sull'altro bersaglio (ad esempio alto).

# LE PRINCIPALI AZIONI NEL FIORETTO



## AZIONI DI DIFESA

**PARATA E RISPOSTA:** è un'azione eseguita col proprio ferro per deviare quello dell'avversario intenzionato a toccare. Segue poi il movimento di indirizzare la punta sul bersaglio per portare la stoccata.

**ARRESTO:** è l'azione di controffesa che precede il finale dell'attacco di almeno un tempo schermistico, chiudendo la linea per cui passerebbe l'attacco, nel tempo successivo.

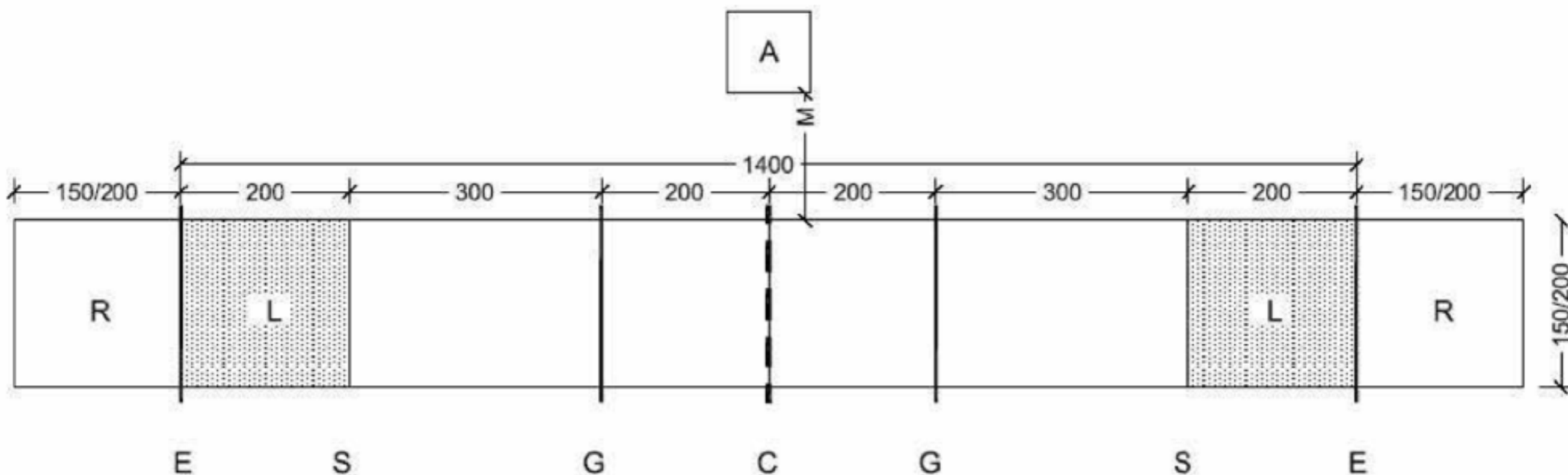
**LINEA:** quando, con il braccio disteso si porta il fioretto all'altezza della spalla, formando un'unica linea fino alla punta che minaccia il bersaglio. Se l'avversario inizia l'azione di attacco dopo questo nostro atteggiamento, senza che ci sia ferro, la convenzione da ragione alla linea.



# LA PEDANA



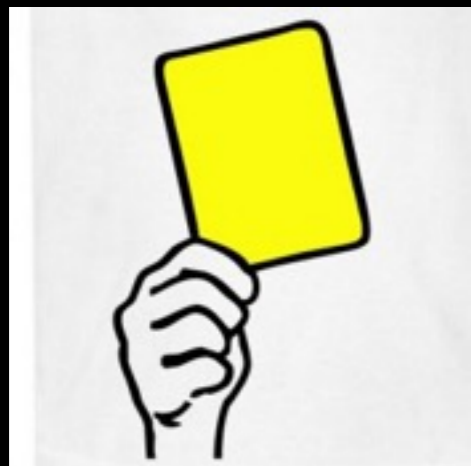
**SCHEMA DI PEDANA NORMALE PER LE TRE ARMI**



- A - Apparecchio
- C - Linea mediana della pedana
- G - Linea di messa in guardia
- R - Prolungamento di sicurezza

- M - distanza minima 1 metro
- L - ultimi 2 metri disponibili, colorati
- E - Limite della pedana, linea di fondo
- S - Indicazione ultimi 2 metri

# I CARTELLINI



Cartellino giallo

E' un avvertimento.  
Viene mostrato  
all'atleta che ha  
commesso  
un'infrazione di lieve  
entità.  
Questo viene estratto  
solo una volta  
(la prima).



Cartellino rosso

Stoccata di  
penalizzazione.  
Nella maggior parte dei  
casi questo avviene  
quando l'atleta ha  
commesso una  
seconda (o più)  
infrazione di lieve  
entità.



Cartellino nero

Eliminazione dalla  
competizione.  
Avviene quando  
l'atleta ha commesso  
un grave atto  
disciplinare.