



La Scherma



La Spada

Arma che può colpire solo di punta, in tutto il corpo. Non esiste "convenzione": il punto va a chi colpisce per primo. In caso di colpo doppio, possibile solo entro 40-50 millisecondi, si assegna un punto ad entrambi. E' la specialità più matura e meditata ed è quella che più delle altre ha conservato alcune caratteristiche del duello terreno.

Il Fioretto

I più piccoli iniziano la scherma con quest'arma, che può colpire solo di punta ed è ritenuta da molti la più adatta per imparare le azioni fondamentali. Il bersaglio valido è tutto il tronco, coperto da un giubbotto conduttivo. Testa, braccia e gambe sono bersaglio non valido, anche se dal 1° gennaio del 2009 è stata introdotta come bersaglio valido parte della gorgiera della maschera. In caso di stoccata per entrambi gli avversari, 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'attacco dell'avversario.

La Sciabola

Anche in questa specialità si applica la "convenzione", ma il bersaglio è più ampio, comprensivo di tutta la metà superiore del corpo: il colpo non viene segnalato (come invece avviene nel fioretto) se raggiunge altre parti del corpo. Si può colpire con tutta la lama, quindi di punta, di taglio e controtaglio. E' l'arma più dinamica e veloce, da preferire per chi ha un temperamento vivace ed aggressivo.

