



*Académie d'Armes Internationale*

*Le Président*

secondo, che avanza trattenendo il braccio fino all'ultimo, per non dare ferro);

- 4) l'attacco, in generale, si determina in base al concetto di "iniziativa" (dov'è scritto?), ovvero, da ciò che ho potuto capire, a chi avanza, o meglio si scaglia contro l'avversario.

È evidente, che il Regolamento, in origine, prendeva in considerazione il braccio proprio perché l'arto superiore, essendo più rapido in assoluto, annullava qualunque azione temeraria di velocità con le gambe, costringendo gli schermidori a marciare con cautela e a sviluppare tatticamente il loro assalto sul controtempo e la seconda intenzione; in fondo, il gioco cortese della scherma da pedana serviva per preparare ad un vero combattimento all'arma bianca, non a educare combattenti suicidi!

Oggi, o meglio, da qualche decennio, lo sciabolatore somiglia sempre di più al centometrista, e per arginare il fenomeno, invece che semplicemente applicare il regolamento, o eventualmente appesantire l'arma, si è preferito adottare la regola, da me per nulla gradita, dell'impossibilità di incrociare i piedi, costringendo lo sciabolatore ad un innaturale passo da ambiatore.

Altro esempio sulle incomprensibili applicazioni arbitrali è dato dal concetto di "arma in linea" e relative conseguenze, che illustro senza indugio.

L'art. t.10 recita:

#### **t.10**

##### **Posizione di "punta in linea" (o "ferro in linea" o "arma in linea")**

La **punta in linea** è una posizione particolare nella quale lo schermidore mantiene il braccio armato disteso e minaccia costantemente con la punta dell'arma il bersaglio valido del suo avversario (Cfr. art. **t.56.3.a/b/c**, **t.60.4.e**, **t.60.5.a**, **t.76**, **t.80.3.e**, **t.80.4.a/b**).

Il regolamento evidenzia che l'arma in linea non è un'azione, bensì una semplice posizione (il nostro Trattato di scherma la classifica come "atteggiamento col ferro"); ricordiamolo, nel leggere quanto segue:

#### **t.76**

Per giudicare la correttezza di un attacco occorre considerare:

- a) Se l'attacco parte **quando l'avversario è nella posizione "punta in linea"** (vedi **t.10**), l'attaccante deve prima deviare l'arma dell'avversario. Gli arbitri devono stare attenti affinché un semplice sfioramento del ferro non sia considerato sufficiente per deviare il ferro dell'avversario.
- b) Se, nella ricerca del ferro avversario per deviarlo, non lo si trova (**cavazione in tempo**) il diritto all'azione passa all'avversario.
- c) Se l'attacco parte quando l'**avversario non è in posizione "punta in linea"**, l'attacco può essere portato o con un colpo dritto, o con una cavazione, o con un coupé, o essere preceduto da finte (vedi **t.77.1**) che obblighino l'avversario alla parata.

E ancora:

#### **t.80 Giudizio**

(...)

2. Il colpo doppio, al contrario, è la conseguenza di un'azione nettamente sbagliata di uno dei tiratori.