

PROGRAMMA MATERIE SCHERMISTICHE STORICHE E ARTISTICHE

PROGRAMMA GENERALE DI SCHERMA STORICA E ARTISTICA

NOZIONI GENERALI:

- Aspetti culturali legati alla scherma storica e artistica – arte marziale e sport; La scherma storica e la scherma artistica nel mondo; Accademia Nazionale di Scherma e AAI; La normativa FIS per la pratica della scherma storica e artistica; Cenni comparativi tra la scherma olimpica, la scherma storica e la scherma artistica.

PROGRAMMA DI TECNICA DI SPADA SOLA

LE ARMI E GLI EQUIPAGGIAMENTI:

- Genealogia della spada; Genealogia dell'abbigliamento; Identificazione e nomenclatura delle varie parti che compongono le spade; Cenni teorici sul combattimento in armatura e a cavallo.

PORTAMENTO DELL'ARMA E DEL CORPO:

- Tecniche di impugnatura; Le posizioni di pugno normali ed intermedie; La linea di offesa; I quadranti di bersaglio; Le nomenclature di bersaglio; Guardia dritta e guardia stanca; Linea direttrice; Affondo; Passo avanti e indietro; Passo incrociato avanti e indietro; Passata avanti e indietro; Passo avanti – affondo; Balestra; Raddoppio; Frecciata; Passo in dentro e in fuori; Passo incrociato in dentro e in fuori.

GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA SCHERMA:

- Tempo; Misura; Velocità; Intenzione.

GLI ATTEGGIAMENTI CON L'ARMA:

- Guardia; Arma in linea; Inviti; Legamenti.

LE AZIONI DI TRACCHEGGIO:

- Cambio di atteggiamento; Finta; Cavazione; Pressione e presa di ferro; Trasporto e riporto; Cambiamento di legamento; Battute; Sforzo e disarmo.

AZIONI DI OFFESA:

- Modalità di esecuzione dei colpi; Taglio; Punta; Azioni semplici di offesa in un tempo; Azioni semplici di offesa in più tempi; Azioni composte di offesa; Azioni composte di offesa circolate; Azioni di lotta; Azioni non convenzionali di offesa.

AZIONI DI DIFESA:

- Difesa col ferro – opposizione; Difesa col ferro – parate; Difesa di corpo – schivate; Difesa di corpo – sottrazione di bersaglio.

AZIONI DI CONTROFFESA:

- Definizione di controffesa; Uscite in tempo sul movimento del colpo; Uscite in tempo sul movimento della finta o sull'avanzamento; Uscite in tempo sulla ricerca del ferro; Contrarie alle uscite in tempo.

PROGRAMMA DI TECNICA DI SPADA ACCOMPAGNATA

SINTESI DEL PROGRAMMA DI SPADA SOLA (SPADA DA UNA MANO E SPADA DA FILO):

- Atteggiamenti con l'arma; Azioni di traccheggio; Azioni di offesa; Azioni di difesa; Azioni di controffesa.

PROFILI GENERALI DELLA TECNICA DELLE ARMI AUSILIARIE:

- Identificazione e nomenclatura delle varie parti che compongono le principali armi ausiliarie; Tecniche di impugnatura delle armi ausiliarie; Esercizi per il maneggio; Azioni sul ferro con le armi ausiliarie; Prese di ferro con lo scudo; Prese di ferro con il pugnale; Prese di ferro con la cappa; Offesa ausiliaria; Colpi con gli scudi; Colpi con il pugnale; Colpi con la cappa; Difesa ausiliaria; Parate con lo scudo; Parate con il pugnale; Parate con la cappa.

PROGRAMMA DI TECNICA DI ARMA CORTA

SINTESI DEL PROGRAMMA TECNICO GENERALE IN FUNZIONE DELLE ARMI CORTE:

- Atteggiamenti con l'arma; Azioni di traccheggio; Azioni di offesa; Azioni di difesa; Azioni di controffesa.

PROFILI GENERALI:

- Identificazione e nomenclatura delle armi corte; Tecniche di impugnatura; Esercizi per il maneggio; Cenni sui sistemi di arbitraggio applicati alla Scherma Corta.

PROGRAMMA DI TECNICA DI ARMI IN ASTA

SINTESI DEL PROGRAMMA TECNICO GENERALE IN FUNZIONE DELLE ARMI IN ASTA:

- Atteggiamenti con l'arma; Azioni di traccheggio; Azioni di offesa; Azioni di difesa; Azioni di controffesa.

PROFILI GENERALI:

- Identificazione e nomenclatura delle varie parti che compongono le principali armi in asta; Tecniche di impugnatura e di maneggio.

PROGRAMMA DI TECNICA AVANZATA

TATTICA E STRATEGIA:

- Definizioni; Principi tattici di base; Modalità di effettuazione delle azioni schermistiche; Informazioni preliminari su noi stessi e sull'avversario; Circostanze variabili nel corso dell'assalto; Suggerimenti strategici.

DIDATTICA:

- Classificazione e citazione delle fonti; Analisi comparata dei trattati di scherma; Conoscenza degli strumenti (sviluppo e messa a punto degli strumenti, lavoro con i produttori); Tecnica della lezione di scherma individuale al piastrone; Tecnica della lezione di scherma a coppie e collettiva; Tecnica del gioco e della coreografia schermistica.

SCHERMA STORICA E ARTISTICA PER DISABILI

PROFILI GENERALI:

- La sciabola a norme FIE – variante storica.
- La scherma artistica e la disabilità (realtà e finzione).

SCHERMA STORICA E ARTISTICA PER GIOVANISSIMI

GIOCO SCHERMA STORICA E ARTISTICA:

- Le armi LARP; Le armi Nasycon – Aramis; La maschera Nasycon; Giochi tecnici; Laboratorio creativo e culturale.