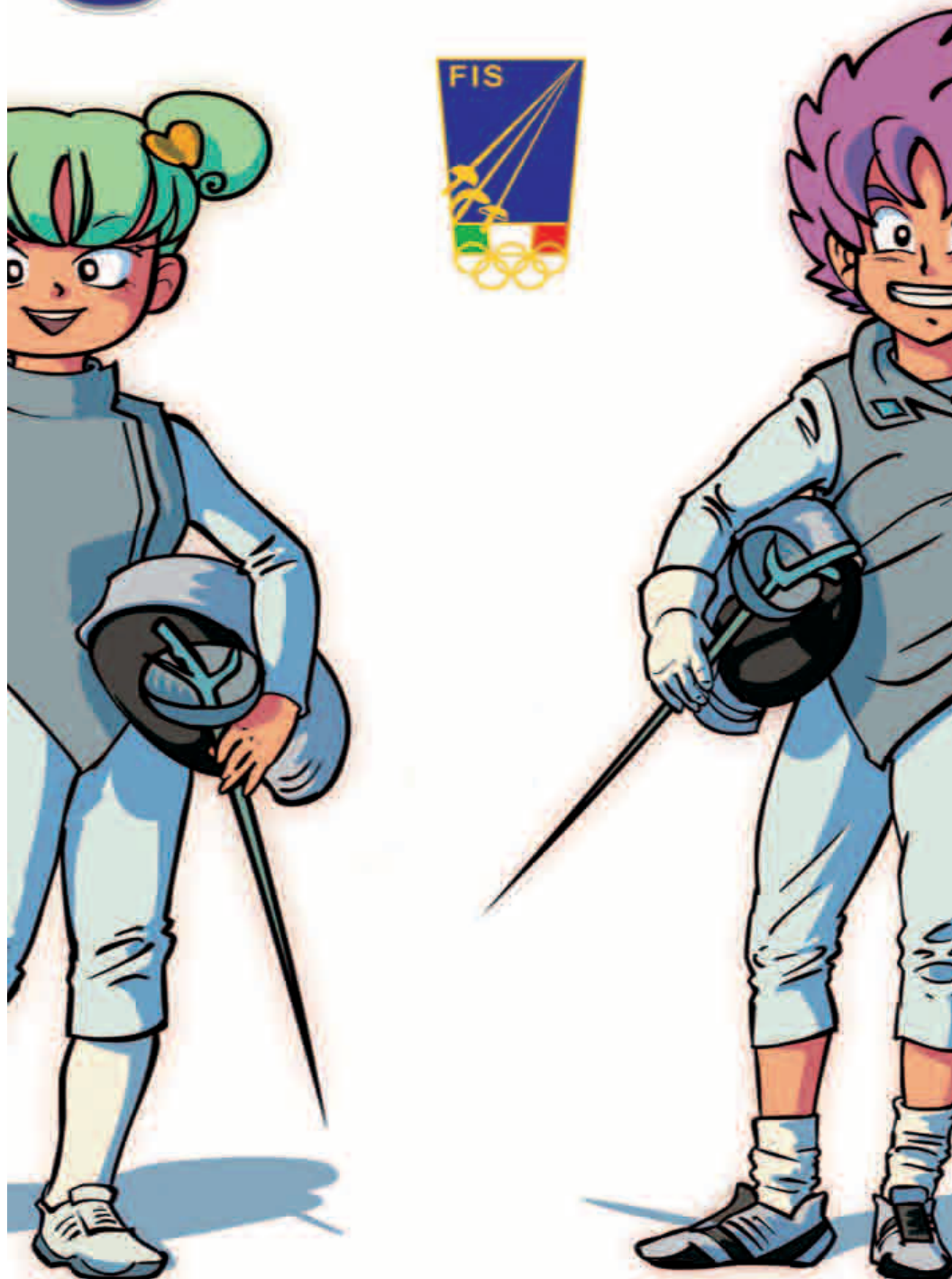


Cari genitori



**divertitevi e fate divertire
i vostri figli !!**



Cari Genitori,

assecondare i Vostri figli nella scelta di voler praticare la scherma è un atto di fiducia nel nostro sport che ci riempie di orgoglio.

Siamo profondamente convinti che la scherma racchiuda in sé grandi valori etici, oltreché sportivi: il nostro compito è quello di insegnare a viverli sia sulla pedana che nella vita di ogni giorno, con l'impegno e la correttezza dei comportamenti.

La scherma è orgogliosa della fiducia che ci avete accordato nell'affidarci i Vostri figli e in virtù di ciò, a nome della Federazione che mi onoro di presiedere, del Vostro Club di appartenenza e dei nostri bravissimi Maestri, Vi chiedo di percorrere insieme questo cammino che aiuterà i Vostri ragazzi a crescere bene e renderà sempre più grande la Scherma Italiana.

Giorgio Scarso

AVVICINIAMOCI ALLA SCHERMA CORRETTAMENTE

IMPARIAMO A COMPORTARCI SEGUENDO LE REGOLE E DIVERTENDOCI INSIEME

In sala



Non servono lunghi viaggi per raggiungere il club più famoso; la sala di scherma più vicina a casa Tua ha quello che serve a Tuo figlio; un maestro per imparare e dei compagni con cui confrontarsi e divertirsi;



Aiuta Tuo figlio a rispettare gli orari di allenamento;



Non rimanere in sala mentre Tuo figlio si allena. Non è importante sapere quanto è durata la lezione; fidati del suo Maestro, lui sa quello che serve a Tuo figlio;



Consultati sempre col Maestro prima di acquistare attrezzatura schermistica; non disdegnare l'acquisto di materiale usato;



Lascia che sia Tuo figlio ad aver cura del suo materiale;



Asseconda la frequentazione dei compagni di sala e la partecipazione alle gare sociali e agli altri eventi organizzati dal Club; è importante che Tuo figlio si senta parte di un gruppo;

Prima della gara



Senti sempre il Maestro prima di iscriverlo a una gara;



Evita di essere presente a tutte le gare di Tuo figlio; quando ci sei, fai in modo che la tua presenza sia per lui motivo di tranquillità e non di tensione;



Aiuta Tuo figlio a presentarsi puntuale in pedana; arriva per tempo sul luogo di gara;



Alle prime esperienze di gara evita la presenza di parenti e amici; caricare Tuo figlio di troppe aspettative non lo aiuta a ottenere risultati migliori;



Lascia preparare la sacca delle armi a Tuo figlio; limitatati ad un discreto controllo;



Non riempire la borsa di Tuo figlio con integratori e cibi energetici; frutta fresca, cioccolata ed acqua per un giovanissimo atleta sono l'ideale;



Ricordati che la spesa sostenuta per partecipare alla gara è giustificata anche in caso di sconfitta;

In gara



Accomodati sempre in tribuna o negli spazi riservati al pubblico; non entrare mai nel campo di gara;



Non incitare continuamente Tuo figlio e non dare consigli tecnici;



Non chiedere al Maestro di seguire Tuo figlio; se ha più allievi in gara, il Maestro farà del suo meglio per seguirli tutti;



Non contestare mai le decisioni dell'arbitro;



Ricordati che un punto perso tentando di eseguire una buona azione schermistica può essere più importante di un punto a favore;



Se Tuo figlio ha perso, non lasciare subito il luogo di gara; se ci sono altri compagni fai in modo che possa sostenerli e partecipare allo loro gioia in caso di vittoria



Ricordati che il luogo dove si svolge una gara di scherma NON è un'arena; pertanto i comportamenti ed il linguaggio devono essere consoni allo stile della disciplina della scherma;

Dopo la gara



Se tuo figlio ha disputato una bella gara gioisci con lui senza enfaticizzare troppo il risultato; se non è andata bene stagli vicino senza drammatizzare;



Ricordati che la sconfitta fa parte dello sport e aiuta a crescere



Non fare apprezzamenti sugli avversari o sui compagni che hanno ottenuto un risultato migliore; aiuta Tuo figlio a riconoscere i loro meriti e ad ammettere, senza drammi, i propri errori



Se il risultato è stato positivo evita di contattare gli organi d'informazione: per far passare la notizia lo farà il club con apposito comunicato stampa

**in sintesi: divertitevi facendo
divertire i vostri figli !!**



**Federazione Italiana Scherma
Viale Tiziano 74 - 00196 ROMA**

06-36858020/8304 - fax: 06-36858139

www.federscherma.it - info@federscherma.it

seguici anche su:



Il Fioretto



Arma che può colpire solo di punta; il bersaglio valido è tutto il tronco che è ricoperto da un giubbotto conduttivo (giubbotto elettrico) mentre il resto del corpo è considerato bersaglio "non valido". Il colpo (stoccata) che raggiunge il bersaglio valido è segnalato dall'accensione di una luce colorata (rossa o verde) mentre il colpo portato su un bersaglio non valido è segnalato con l'accensione di una luce bianca. In quest'arma vige la "convenzione" cioè una serie di regole che disciplinano l'assegnazione della stoccata secondo cui "ha ragione" (e gli viene assegnato il punto) chi attacca per primo, chi difendendosi riesce a "parare", deviando l'arma dell'avversario e rispondere, o chi ha l'arma "in linea" (braccio disteso e punta che minaccia il bersaglio valido dell'avversario) prima dell'attacco rivale. L'accensione di una luce, o delle luci, **non significa l'automatica assegnazione della stoccata** ad uno dei due schermidori ma spetterà all'arbitro ricostruire l'azione, in base alla convenzione, ed assegnare il punto ad uno solo di loro.

La Spada

Arma che può colpire solo di punta; il bersaglio valido comprende tutto il corpo. Non esiste "convenzione" pertanto il punto va assegnato a chi colpisce per primo, conservando in questo le caratteristiche del duello terreno. Se gli schermidori colpiscono contemporaneamente (entro 1/25 di secondo) si ha l'accensione di entrambe le luci colorate (colpo doppio) e si assegna un punto ad entrambi. E' una specialità molto tattica che richiede pazienza e attenzione.



La Sciabola



In quest'arma si può colpire di punta, di taglio e di controtaglio. Il bersaglio valido comprende tutta la metà superiore del corpo, comprese testa e braccia; se il colpo raggiunge altre parti del corpo questo non viene segnalato. La mancata segnalazione del bersaglio non valido permette il continuo dell'azione. Come il fioretto anche questa è un'arma convenzionale e pertanto l'accensione di una luce, o di due luci, non deve far intendere l'automatica assegnazione della stoccata ma toccherà all'arbitro ricostruire l'azione, in base alla convenzione, ed assegnare il punto ad uno solo degli schermidori