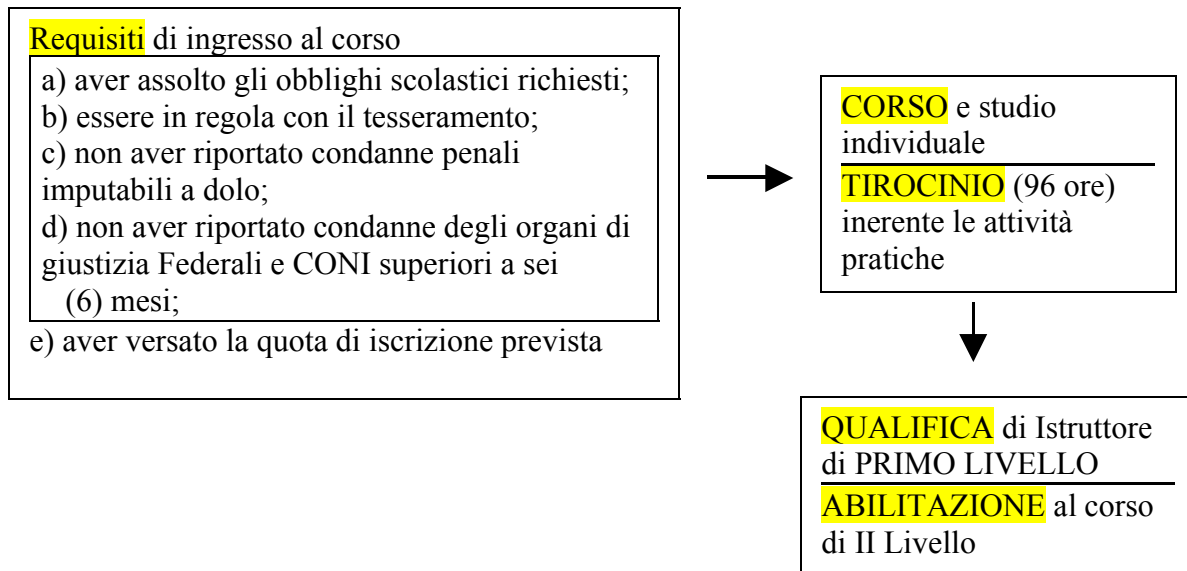


DISPENSE PER L'ESAME DI TECNICO DI PRIMO LIVELLO (EX ISTRUTTORE REGIONALE)

Il percorso formativo di I Livello



Si tratta di una qualifica riferita ad un'attività di assistenza e supporto tecnico ad un altro o ad altri allenatori; il tecnico di I livello **non** può essere responsabile ai fini dell'affiliazione di una Società alla F.I.S.

Programma

- Caratteristiche delle armi
- Movimenti ed azioni
- Atteggiamenti e bersagli
- Azioni semplici fondamentali di offesa
- Semplici azioni di difesa
- Azioni composte di offesa e difesa
- Nozioni sulle azioni ausiliarie
- Nozioni su uscita in tempo e seconda intenzione
- Lezione collettiva
- Nozioni elementari sulla lezione individuale
- Terminologia e regolamento arbitrale
- Eventuali materie generali
- Tirocinio certificato di 96 ore in sala e osservazione e relazione su una gara regionale/interregionale da presentare in sede d'esame

Definizione della disciplina della Scherma

La Scherma è uno sport di opposizione derivante dall'arte marziale omonima realizzato con attrezzature, spazi di gare e regolamento specifico; comprende tre specialità olimpiche (dette armi) . Tali **attrezzi sportivi** utilizzati riproducono le armi da cui prendono il nome : fioretto, spada, sciabola.

Generalità degli **attrezzi sportivi** utilizzati nella Scherma :

* **Fioretto** : lunghezza max 110 cm (di cui 90 di lama) ; peso max 500 grammi ; peso da esercitare per toccare almeno 500 gr ; tempo del doppio 170/200 Milli secondi .

* **Spada** : lunghezza max 110 cm (di cui 90 di lama) ; peso max 770 gr ; peso da esercitare per toccare almeno 750 gr ; tempo del doppio 1/20 1/25 di secondo .

* **Sciabola** : lunghezza max 105 cm (di cui 88 di lama) ; peso max 500 gr ; alla punta : larghezza minima 4 mm e spessore 1,2 mm ; tempo del doppio 130/140 Ms .

Per trovare l'*equilibrio* dell'arma : prova delle 4 dita a circa 4/5 cm dalla coccia .

✓ **CONCETTI DI TEMPO, MISURA, VELOCITA'**

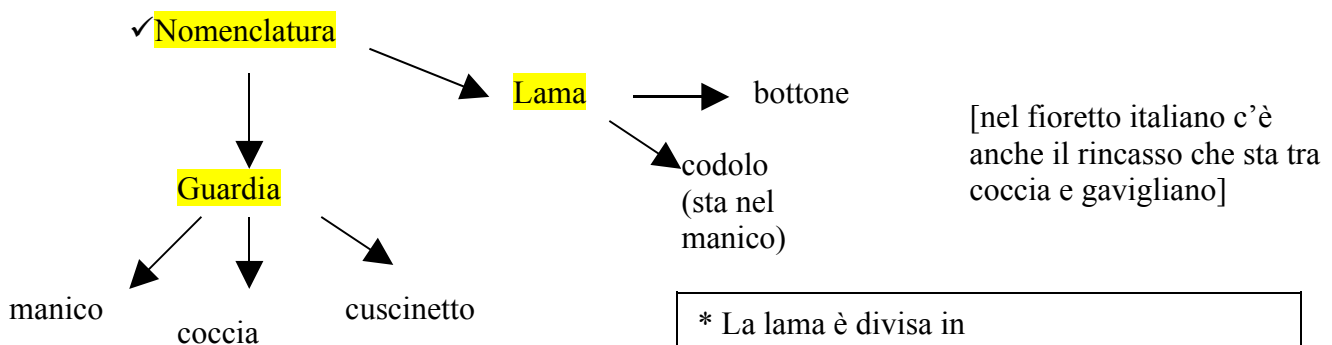
Il **tempo** è l'eseguire la pensata azione nel momento propizio.
(il regolamento FIE definisce il tempo come *durata di esecuzione di un'azione semplice*)

La **misura** è la distanza tra il proprio ferro e il bersaglio valido avversario.

La **velocità** è il tempo effettivamente impiegato a compiere l'azione.

IL FIORETTO

✓ **Bersaglio valido** : (parte del corpo dell'avversario sul quale il colpo che arriva può essere ritenuto valido) : il tronco (escluse le braccia e la testa) ; gambe escluse .

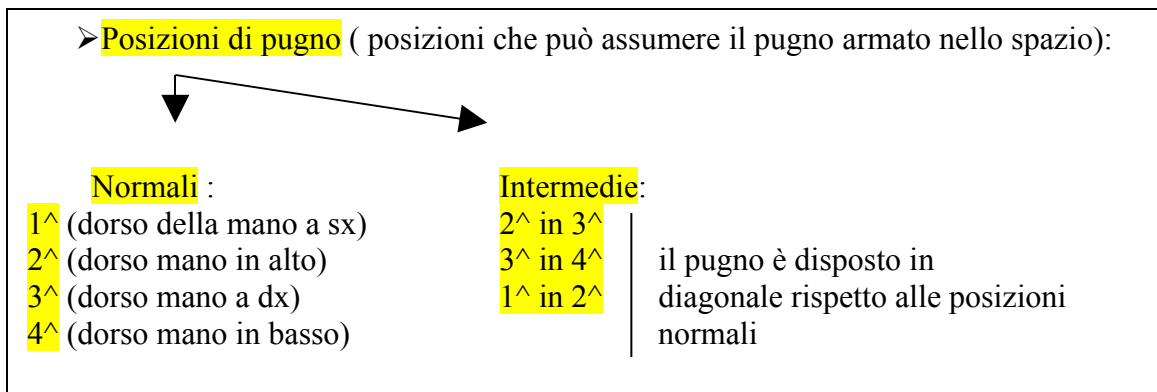


[Nel fioretto italiano ci sono anche il gavigliano e gli archetti d'unione.
In quello francese anche il pomolo]

* La lama è divisa in

3 parti :

- **Grado forte** : più vicino alla coccia
- **Grado debole** : più vicino alla punta
- **Grado medio** : sta tra grado forte e grado debole .



* **STRETTA IN TEMPO** = la presa sull'arma non è costante ; è minima in guardia (o in linea) , aumenta la pressione delle dita negli svincoli , è ancora maggiore nel portare il colpo e nei contatti col ferro.

Poiché la stretta avviene nell'istante in cui si effettua l'azione è detta in tempo.

● **Prima posizione :**

Si forma con i piedi un angolo retto, le gambe sono dritte, le spalle aperte e alla medesima altezza; la coccia del fioretto all'altezza della cintola.

Il pugno in posizione di 3^, lama diagonale con la punta in basso. La mano non armata (se non c'è maschera) si poggia al fianco inforcandolo tra pollice ed indice.

● **Arma in linea :**

Quella linea retta e parallela al suolo formata da braccio e arma , che prolungandosi immaginariamente si congiunge al petto dell'avversario.

Dalla prima posizione si fa descrivere alla punta un arco di cerchio dal dietro in avanti fino a formare una linea retta tra punta e spalla.

● **Saluto :**

Doveroso atto di cortesia verso il pubblico e gli astanti.

Dalla prima posizione si porta l'arma in linea, la si alza flettendo al gomito e lo si riporta in linea per salutare l'avversario; si flette e distende verso sx per a salutare l'arbitro ; si flette e distende a dx a salutare gli astanti.

Testa e sguardo sono rivolti dove si compie il saluto, che ad ogni modo va compiuto prima dalla parte dell'astante più importante nella sala.

- **Linea direttrice** :

Supposti due schermidori l'uno di fronte all'altro in prima posizione, è quella linea immaginaria che parte dal centro del tallone sx di uno e passa per l'asse del suo piede dx fino ad incontrare gli stessi punti nell'altro schermidore.

- **La guardia** :

La posizione che lo schermidore assume col corpo e con l'arma per essere pronto all'offesa, alla difesa e alla controffesa .

Dalla prima posizione si porta l'arma in linea e si stende anche il braccio inerme fino a formare un'unica retta.

Si porta il piede anteriore in avanti di circa un piede un piede e mezzo piegando contemporaneamente le gambe ed il braccio inerme in modo che il peso sia ripartito sulle due gambe. Il braccio armato si piega con la punta rivolta al petto dell'avversario.

- **L'affondo** :

Posizione al termine di un'azione offensiva, è lo spostamento in avanti con forte apertura della gamba anteriore e allungo sia del braccio armato che del busto (e del braccio inerme all'indietro) al fine di toccare il bersaglio valido avversario .

Per il **ritorno in guardia** si forza col piede anteriore e con rapida flessione di quella posteriore si torna con i piedi e le braccia ai punti di partenza in guardia.

- **Passo avanti** :

Spostamento in avanti necessario a raggiungere (poi in affondo) o avvicinare il bersaglio valido dell'avversario .

- **Passo indietro** :

Spostamento eseguito in senso opposto all'avanzata dell'avversario con mantenimento della postura di guardia .

N.B. Fare attenzione nell'insegnare l'esecuzione di questi importanti movimenti a:
il busto che deve rimanere estraneo ai movimenti delle gambe senza dondolare; i piedi sono sulla linea direttrice come i talloni ; non unire i talloni; non sollevarsi dalla guardia; non strisciare coi piedi.

- **Passo avanti incrociato** :

Si effettua portando in avanti prima il piede posteriore e poi quello anteriore tornando alla posizione di guardia .

- **Salto indietro** :

Balzo compiuto per portarsi fuori misura . Si slancia all'indietro verso l'esterno il piede anteriore, lo segue quello posteriore tornando alla posizione di guardia .

- **Passo avanti – affondo** :

Successione ininterrotta di un passo avanti e un affondo ; consta di tre tempi (piede anteriore, p.posteriore e affondo).

- **Balestra** :

Affondo preceduto da un piccolo salto in avanti utile a portarsi a misura di effettiva offesa con deciso slancio.

- **Raddoppio** :

Passo eseguito con forte avvicinamento dei talloni prima dell'affondo.

- **Frecciata (flèche)** :

Forte slancio in avanti del corpo e dell'arma che, con forte profilatura e velocità, permette di sorprendere la difesa avversaria .

⇒ GLI ATTEGGIAMENTI CON L'ARMA

Si intende la posizione che lo schermidore assume col braccio armato stando in guardia .

✓ **Invito** :

Volontaria offerta del bersaglio valido per intuire le idee offensive dell'avversario .

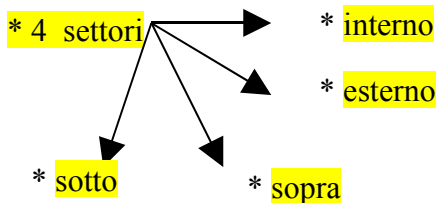
✓ **Arma in linea** : (v.)

✓ **Legamento** :

Contatto tra le due lame effettuato in modo che la propria domini quella avversaria deviando la punta dal bersaglio valido .

□ **Relazione tra bersagli , inviti e legamenti .**

Tutti gli inviti quanto i legamenti determinano la suddivisione del bersaglio in :



Gli inviti sono 4 :

- 1^ = scopre il bersaglio sotto il braccio armato
- 2^ = scopre il petto
- 3^ = scopre il petto interno
- 4^ = scopre il petto esterno

N.B. è sempre la posizione del braccio armato e dell'arma che determinano sopra sotto esterno e interno !

I legamenti sono 4 e prendono il nome e la stessa posizione dagli inviti, dominando però la lama avversaria .

- **Cambiamento di legamento** :

Quando si passa da un legamento a quello opposto .
(1^ → 2^ e viceversa ; 3 → 4^ e viceversa) .

- **Trasporto** :

Quando il passaggio da un legamento all'altro (2^ → 4^ e viceversa ; 1^ → 3^ e viceversa) avviene senza disgiunzione delle lame .

- **Riporto** :

Quando da un legamento , mediante avvolgimento e senza disgiunzione delle lame, si torna allo stesso legamento .

*** LE MISURE :**

1 stretta misura : quando per toccare il bersaglio valido avversario non necessita dell'ausilio delle gambe.

2 giusta misura (o misura d'allungo , o misura d'affondo) : quando per toccare il bersaglio valido avversario necessita dell'affondo.

3 misura camminando (o misura marciando) : quando per raggiungere il bersaglio valido avversario necessita di almeno un passo prima dell'affondo.

➤ **AZIONI SEMPLICI E FONDAMENTALI DI OFFESA**

* **azione semplice** = non elude alcuna parata

* azione di offesa = azione tendente a determinare il colpo.

✓ **Colpo dritto (botta dritta)** :

Qualsiasi colpo portato direttamente al bersaglio avversario descrivendo una linea retta .

È la contraria dell'invito.

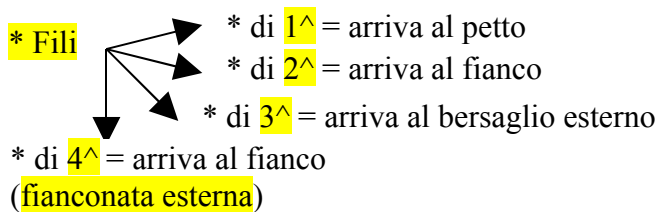
È eseguibile da tutti e tre gli atteggiamenti.

✓ **Cavazione** :

L'azione di svincolo del proprio ferro dal legamento avversario .

✓ **Fili principali** :

Azioni di offesa che si eseguono dai propri legamenti o dall'arma in linea dell'avversario.
Tale azione si può effettuare anche come risposta dopo una parata.
L'azione si basa sul guadagno dei gradi mantenendo il contatto col ferro avversario.
I fili assumono il nome del legamento da cui hanno origine.



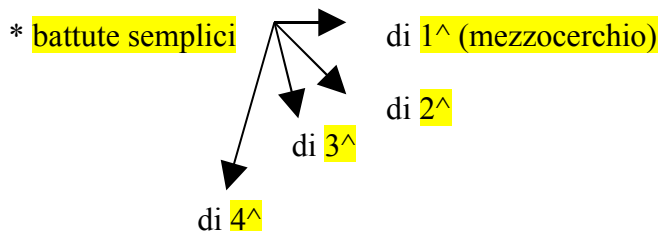
✓ **Fili preceduti da trasporto**

* **Fianconata interna** = trasporto dal legamento di 3[^] a quello di 1[^] e filo al bersaglio interno basso

* **Fianconata di seconda** = trasporto dal legamento di 4[^] a quello di 2[^] e filo al fianco

✓ **Battute semplici** :

Imprimendo un secco e rapido urto sulla lama avversaria si devia la punta e si tira subito dopo il colpo dritto al bersaglio rimasto scoperto .



- **Azioni eseguite in tempo** = quando l'attacco è eseguito nel preciso istante che l'avversario passa da un atteggiamento ad un altro.
- **Azioni eseguite a propria scelta di tempo** = quando l'attacco è eseguito in contrapposizione ad un atteggiamento già precisato dell'avversario e per propria determinazione .

➤ **LA DIFESA IN RELAZIONE ALLE AZIONI DI OFFESA SEMPLICI**

* **difesa**

• **Col ferro** = qualsiasi movimento dell'arma atto a deviare quella avversaria nel momento in cui la punta di questa stia per giungere a bersaglio .

➔ dà diritto immediato all'offesa !

• **Di misura** = sottrazione del bersaglio dal raggio d'azione dell'offesa avversaria , indietreggiando .

➔ non dà alcun diritto di offesa immediata !

➤ **LE PARATE**

* **semplici**

azioni eseguite con la propria arma in modo da deviare la lama avversaria nel modo più breve e lineare.

Sono 4 e le posizioni sono quelle descritte per inviti e legamenti

* **di contro**

Prendono nome dalle parate semplici e da queste prendono origine per rientrare, dopo un movimento di 360° e aver impattato la lama avversaria, alla posizione di partenza .
Sono 4.

* **di mezza contro**

sono 2 :
2^ → 4^
3^ → 1^

* **di ceduta**

Parate applicabili in contrapposizione ad alcune azioni di filo.
Sono 2 :
ceduta di 4^
ceduta di 3^

➤ **RISPOSTA** = il colpo vibrato subito dopo aver parato l'azione di offesa avversaria . Può essere semplice e composta . Ogni parata (eseguita di tasto) ha due possibili risposte : di filo e al distacco .

➤ **AZIONI COMPOSTE**

✓ **Azioni composte** = azioni che eludono una o più parate .

❖ **Finta** = qualunque movimento (con l'arma e con il corpo) atto a indurre l'avversario ad una parata.

✓ **Finta dritta** = simulazione della botta dritta.

✓ **Finta di cavazione** = simulazione della cavazione.

✓ **Finta di filo** = simulazione del filo.

✓ **Doppia finta** = se il secondo movimento di una qualsiasi azione di finta lo si finge a sua volta aggiungendo quindi un terzo tempo.

✓ **Circolata** = azione che elude una parata di contro (o mezza contro).

➤ **Uscita in tempo** = azione di offesa in contrapposizione all'azione di offesa dell'avversario, senza essersi avvalsi della parata .

⇒ **Arresto** = uscita in tempo che anticipa l'ultimo tempo di un'azione d'offesa composta avversaria.

⇒ **Cavazione in tempo** = movimento di svincolo dal ferro avverso seguito da colpo dritto

⇒ **Appuntata** = uscita in tempo sull'azione composta dell'avversario che risponde abitualmente di finta.

⇒ **Imbroccata** = azione di controfilo sulle azioni di filo che terminano al fianco

⇒ **Inquartata** = uscita in tempo eseguibile contro attacchi che finiscono a bersaglio interno.

Si slancia il piede posteriore in fuori verso dx assumendo posizione profilata e schivando il colpo dell'avversario e colpendolo al petto internamente con opposizione di pugno interna alta.

⇒ **Passata sotto** = eseguibile contro attacchi composti che terminano al bersaglio esterno o alto. Si distende il braccio armato e si esegue un affondo rovesciato (abbassando il busto e slanciando la gamba posteriore all'indietro).

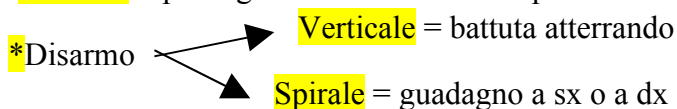
⇒ **Contrazione** = eseguibile sull'ultimo tempo di tutte le azioni di offesa, con adeguata opposizione di pugno rimanendo in guardia.

➤ **Seconda intenzione** = cadere volontariamente sotto la parata e risposta dell'avversario per contropararla.

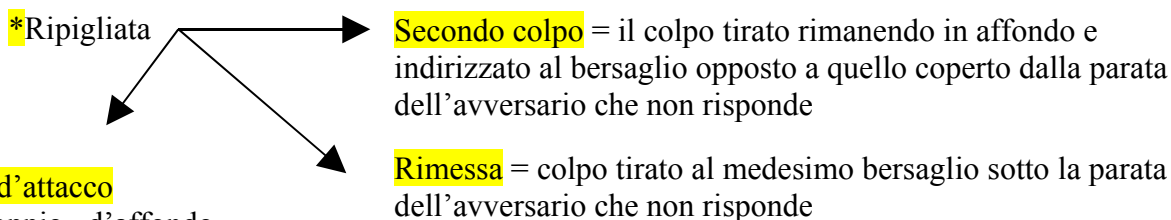
➤ **AZIONI AUSILIARIE**

Sono **9** azioni non fondamentali e servono per variare le possibilità di attacco e aumentare il repertorio schermistico .

- ⇒ **Tirare di 4[^] bassa** = dirigere un colpo al fianco contro l'avversario che para, lega, invita di 4[^] senza sfruttare la posizione di gomito e coccia a protezione di tale bersaglio.
- ⇒ **Filo sottomesso** = riguadagnare di forza la linea d'offesa e i gradi quando si è soggetti a legamento scarso e insufficiente, per poi vibrare il colpo con opportuna opposizione della coccia e del pugno .
- ⇒ **Battere di 4[^] falsa** = con il ferro avversario in linea bassa , battere in senso orizzontale (con pugno di 2[^] o 4[^]) .
- ⇒ **Battute false** = battere in direzione contraria al legamento avversario cui siamo soggetti.
- ⇒ **Sforzo e colpo dritto** = a partire da proprio legamento si percorrono i gradi della lama avversaria e si vibra il colpo dritto senza contatto dei ferri.
- ⇒ **Intrecciata** = battere di contro quando si è soggetti o dai propri legamenti di 3[^] e di 4[^] .
- ⇒ **Copertino** = girando il pugno in posizione di 2[^] e indirizzando la punta verso la spalla si copre la lama avversaria e la si spinge in basso a sx , poi si esegue il colpo dritto senza contatto tra i ferri.
- ⇒ **Disarmo** = per togliere all'avversario la presa sul ferro.



- ⇒ **Ripigliata** = seconda azione d'attacco dopo un primo tentativo andato a vuoto .
(è potenzialmente eseguibile anche di finta)



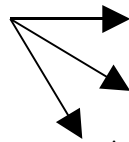
Ripresa d'attacco
(di raddoppio , d'affondo , camminando)

LA SPADA

✓ **Bersaglio valido** : tutto il corpo

✓ **Non è arma di convenzione** : vige la regola del toccare senza essere toccati , esiste il **colpo doppio** .

* **bersaglio avanzato**



* maschera

* braccio armato a varie profondità

* coscia e gamba anteriore

→ Nella spada la linea offre bersaglio valido ed è per questo che ha anche funzione di invito.

✓ **Cono di protezione** :

Si immagina un cono, col vertice sulla coccia di chi porta l'offesa, nel punto in cui fuoriesce la lama, e con la superficie tangente al profilo esterno dell'altra coccia prolungandosi fino al bersaglio. Tutti i bersagli interni alla superficie del cono risultano coperti .

✓ **Opposizione** :

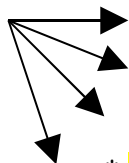
Riguarda la difesa con la coccia ottenuta con un angolo del polso .

✓ **Angolazione** :

Azione d'offesa che si esegue creando un angolo nella propria linea (solitamente all'altezza del polso) necessario o utile ad offendere il bersaglio .

✓ **Fili fondamentali** :

Di spada sono 4 :



* **di 1^** = al bersaglio interno basso

* **di 2^** = al bersaglio esterno basso

* **di 3^** = al bersaglio esterno alto

* **di 4^** = al bersaglio interno alto

✓ **AZIONI DIFENSIVE** solamente :

- sottrazioni del bersaglio [schivate e propriamente dette (arretramento, riunita, spostamento del braccio armato)]
- opposizioni
- parate



* divisibili in : semplici , di contro , di mezza contro , di ceduta , di contro filo .

- ❑ **parate semplici** : sono 4 (come nel fioretto)
- ❑ **p. di contro** : sono 4 (come nel fioretto)
- ❑ **p. di mezza contro** : sono 8 → 4 trasversali , 4 sullo stesso lato
- ❑ **p. di ceduta** : sono 4 [1^, 2^ (contro filo di 4^ e filo di 2^), 3^, 4^] .
- ❑ **p. di contro filo** : riguadagno dei gradi e della linea senza disgiunzione dei ferri .

➤ **ARRESTO** = nella spada ogni colpo di controffesa (o **uscita in tempo**)

➤ **Colpi portati mantenendo la copertura** :

Colpi portati con un'adeguata opposizione di pugno sulla stessa linea dell'avversario per diminuire la probabilità di essere colpiti durante un'azione di offesa.

➤ **AZIONI AUSILIARIE**

⇒ **I colpi con opposizione** = (v)

⇒ **Le angolazioni** = (v)

⇒ **I colpi di fuetto** = sono quei colpi portati sfruttando la flessibilità della lama nel suo lato più largo e verso il basso . Consentono di raggiungere bersagli coperti, migliorando l'angolo d'impatto e rendono più difficoltose le parate.

(N.B. il polso è esposto al rischio dovendo caricare il movimento , quindi spesso si fanno precedere da battute di passaggio)

LA SCIABOLA

Arma di convenzione nella quale i colpi possono essere vibrati, oltre che con la **punta** anche col **taglio** e **contro taglio** della lama (essendo essa più sottile e triangolare) .

La direzione dei colpi e delle parate è più conveniente *col taglio* della lama .

✓ **Bersaglio valido** : il tronco dalla vita in su, quindi anche braccia (non le mani) e la maschera .

➤ **Sciabola in linea** :

Si usa un tempo solo dalla prima posizione dal basso verso l'alto ; il pugno è di 2[^].

✓ **Saluto** :

La sequenza dei movimenti è quella del fioretto , la sciabola in linea si porta come descritto e la sequenza delle posizioni di pugno è : 2[^], 4[^], 3[^] in 4[^] e 2[^] in 3[^] .

✓ **Guardia** :

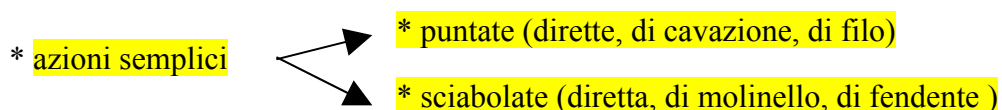
Il braccio inerme rimane piegato con la mano poggiata al fianco come in prima posizione, il braccio armato con il pugno di 2[^] in 3[^].

✓ **Inviti e legamenti** :

Di 1[^] , di 2[^] , di 3[^] , di 4[^] .

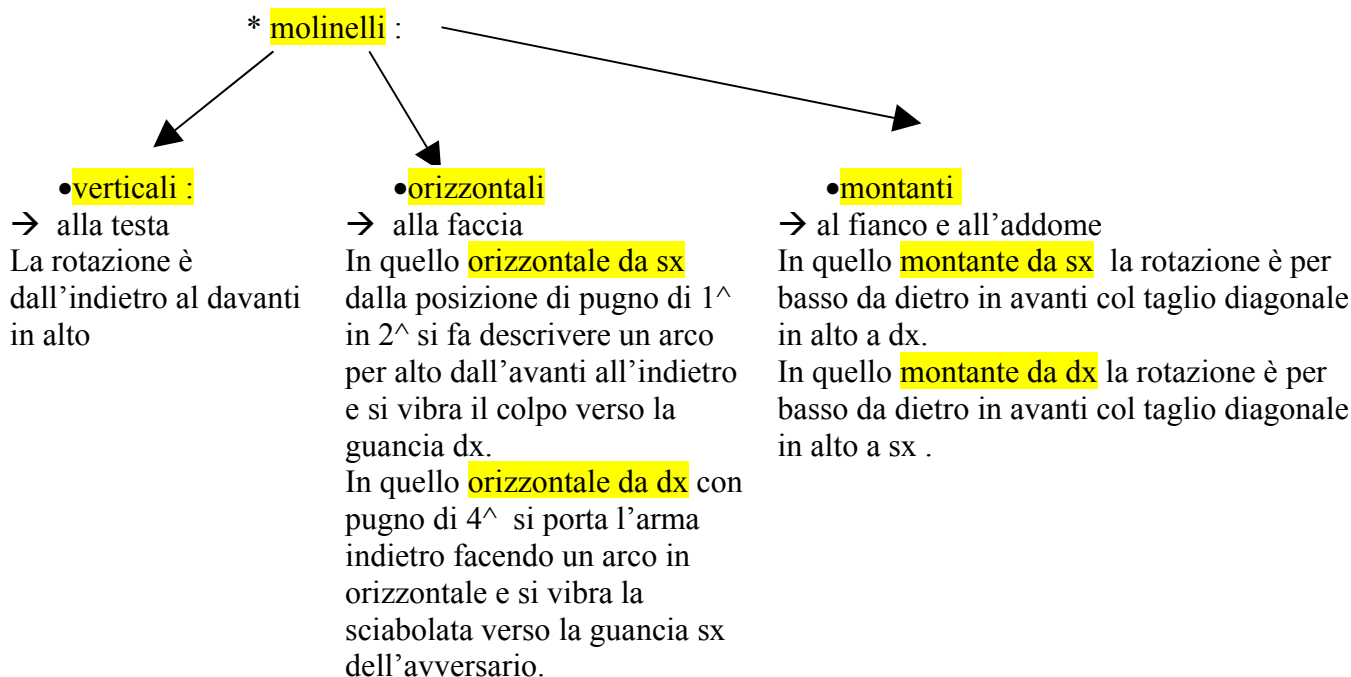
Di 5[^] esistono , di 6[^] non esistono .

➤ **AZIONI DI OFFESA SEMPLICI**



✓ **Molinelli** :

Tutti quei movimenti circolari che sono eseguiti per vibrare determinati colpi di taglio nelle varie direzioni.



➤ **LE PARATE** :

* **Semplici**

- ✓ Di 1[^] = difende guancia sx , braccio interno , e petto interno (pugno di 1[^]) .
- ✓ Di 2[^] = difende fianco e braccio sotto (pugno di 1[^]in2[^]) .
- ✓ Di 3[^] = difende guancia dx , fianco , petto , braccio esterno (pugno di 2[^]in3[^]) .
- ✓ Di 4[^] = difende sostanzialmente gli stessi bersagli della 1[^] (pugno di 3[^]in4[^]) .
- ✓ Di 5[^] = difende la testa e il braccio sopra (pugno di 1[^]) .
- ✓ Di 6[^] = difende i medesimi bersagli della 5[^] e la guancia dx (pugno di 4[^]) .

- dalla 1[^] a : 2[^], 3[^], 4[^], 5[^]
- dalla 2[^] a : 1[^], 3[^], 5[^]
- dalla 3[^] a : 2[^], 4[^], 6[^]
- dalla 4[^] a : 3[^], 5[^]
- dalla 5[^] a : 2[^], 3[^], 4[^]
- dalla 6[^] a : 3[^], 4[^]

✓ **Parate di contro** :

In teoria sono 6 , ma nella pratica odierna sono **4** (non sono di pratica esecuzione né contro di 5[^] né contro di 6[^]) .

✓ **Parate di mezza contro** :

Sono **4** e sono :

- 2[^] → 4[^]
- 3[^] → 1[^]
- 3[^] → 5[^]
- 5[^] → 1[^]

(N.B. i passaggi 3[^]→5[^] e 5[^]→1[^] sono di mezza contro solo se effettuati “a raccogliere”, altrimenti sono da considerare passaggi semplici).

✓ **Parate di caduta** :

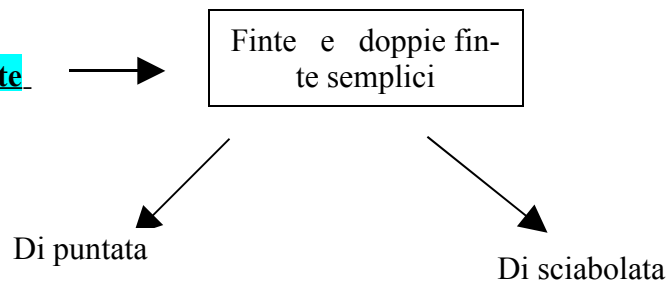
Sono **2** :

- di 1[^] (contro il filo di 3[^])
- di 4[^] (contro il filo di 2[^])

➤ **AZIONI AUSILIARIE**

- ⇒ **Fianconata di 2[^]**
- ⇒ **Battute false** (sia di taglio che col dorso della lama)
- ⇒ **Battute dai propri legamenti** = tali battute si eseguono nel senso del legamento , facendo precedere l’urto dal distacco del ferro
- ⇒ **Battute di sforzo** = eseguite senza distacco del ferro e con accentuato guadagno dei gradi
- ⇒ **Intrecciate**
- ⇒ **Battute di passaggio**

➤ **Azioni composte**



NOZIONI DI REGOLAMENTO E ARBITRAGGIO

Le **armi di convenzione**, cioè quelle dove nelle quali esistono vincoli da rispettare per aver diritto al punto, sono fioretto e sciabola .

In queste, quando non è possibile stabilire una precedenza quando due tiratori hanno toccato insieme, si parla di **tempo comune**, in tutte le altre azioni c'è sempre un toccato.

Ha torto lo schermidore che, volendo fare un attacco sul ferro, non lo trova e prosegue suddetta azione. Ha torto colui che tenta un'azione di controffesa e rimane a sua volta toccato.

Ha torto colui che, sottoposto ad un attacco composto, tenta invano la parata e si risolve a rispondere senza aver trovato ferro.

Ha torto chi si fa trovare ferro e subisce la risposta immediata .

Non è da considerarsi tempo comune quando, pur tirando sul tirare dell'avversario, si arriva con un tempo schermistico d'anticipo.

Nella spada non esistono convenzioni e vige la regola del riuscire a toccare senza essere toccati ; esiste il colpo doppio.

✓ **Infrazioni e relative sanzioni** :

1° gruppo : 1^ infrazione → cartellino **GIALLO**
 seguenti → c. **ROSSO** (un punto per l'avversario)

2° gruppo: 1^ infrazione → c. **ROSSO**
 seguenti → c. **ROSSO**

3° gruppo: 1^ infrazione → c. **ROSSO**
 seguenti → c. **NERO** (esclusione dalla prova, dal torneo, dal luogo di gara, sospensione da prove seguenti secondo la gravità)

4° gruppo: 1^ infrazione → c. **NERO**

Sono infrazioni del *1° gruppo* ad esempio: volgere la schiena all'avversario (con eventuale annullamento della stoccata), copertura o sostituzione intenzionale del bersaglio valido (con eventuale annullamento della stoccata), rifiuto d'obbedienza all'arbitro.

Del *2° gruppo* ad esempio : stoccata portata volontariamente al di fuori dell'avversario, atto violento dannoso o vendicativo, mancanza del marchio di controllo

Del *3° gruppo* ad esempio : combattimento non leale (con eventuale annullamento della stoccata).

Del *4° gruppo* ad esempio: materiale non conforme per frode manifesta , doping.

BIBLIOGRAFIA

- ❖ FIS , CONI - “Il fioretto” – Scuola centrale dello sport – Roma 1970
- ❖ FIS , CONI - “La sciabola” - Scuola centrale dello sport – Roma 1970
- ❖ GIANCARLO TORAN – “La spada” - 1999
- ❖ Materiale didattico presente nel cd rom AIMS 2004
- ❖ www.federscherma.it
- ❖ www.fie.ch

2014
M° FABIO BANCHELLI