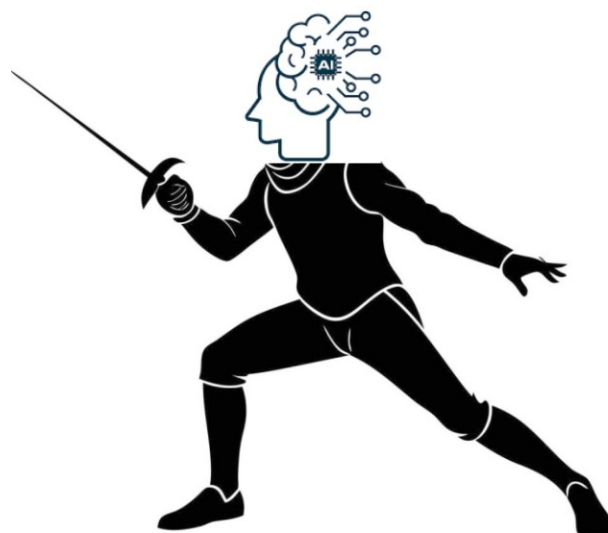


Stefano Gardenti e Hal della serie 9000 (A.I.)



*Trattato*  
*di*  
*scherma olimpica*  
*tramite A.I.*

*Dedicato ai miei nipoti Anna, Sebastiano,  
Edoardo, Margherita e Leonardo, protagonisti  
dei tempi futuri*

## Introduzione

Si, lo so, Marco il mio web-master, mi ha detto che l'A.I. è solo uno strumento e come tale va concepito ed utilizzato, ma, a parte che a me piace scherzare, mi ha sempre affascinato sin da piccolo la fantascienza e d'altronde ho già scritto di schermo a quattro mani con Francesca, psicologa-schermitrice!

E allora l'esperimento: input di impostazione e lasciar correre sulla sintassi e sullo stile, anche se qui a Firenze abito a qualche centinaio di metri dalla sede dell'Accademia della Crusca.

Non so se questo lavoro sarà, se così si può dire, il primo trattato di schermo al mondo scritto dall'A.I., comunque io ci provo; e lo farò con Hal della serie 9000 (dal celeberrimo film di Stanley Kubrick), che è il nome con cui ho sempre battezzato i miei computer di varia generazione.

Sono cosciente che la qualità del lavoro sia direttamente condizionata dall'uso che sono in grado di fare dell'A.I., ma, state tranquilli, veglierò che l'affondo sia fatto in avanti e non all'indietro e che la difesa non consigli l'uso di uno scudo!

Comunque lascerò molta libertà ad Hall, non per poi deriderlo e schernirlo, ma per poter controllare cosa può concepire un neofita informatico della nostra complessa disciplina.

m° Stefano Gardenti e Hall della serie 9000

Firenze nel febbraio del 2025

Introduzione .....	2
Schema Trattato Completo di Tecnica Schermistica Olimpica.....	4
Parte 1: Fondamenti Generali della Scherma .....	6
Parte 2: Tecniche Specifiche delle Tre Armi.....	16
Parte 3: Analisi Video e Correzione degli Errori .....	32
Parte 4: Conclusioni.....	34

# Trattato Completo di Tecnica Schermistica Olimpica

## Introduzione

La scherma olimpica è una disciplina sportiva che combina tecnica, strategia e atletismo. Questo trattato fornisce un'analisi dettagliata delle tre armi olimpiche: fioretto, spada e sciabola, con particolare attenzione agli aspetti tecnici, tattici e regolamentari.

## Parte 1: Fondamenti Generali della Scherma

### 1.1 Storia e Sviluppo della Scherma Olimpica

Un breve excursus storico sull'evoluzione della scherma sportiva fino all'attuale regolamento FIE.

### 1.2 Equipaggiamento e Sicurezza

- Struttura delle armi
- Maschera, divisa e protezioni

### 1.3 Posizione e Spostamenti

- Guardia e assetto fondamentale
- Passo avanti, passo indietro, affondo
- Balestra e flèche

## Parte 2: Tecniche Specifiche delle Tre Armi

### 2.1 Fioretto

#### 2.1.1 Regolamento e Principio della Convenzione

#### 2.1.2 Tecniche d'attacco e di difesa

- Attacchi semplici e composti
- Parate e risposte
- Azioni di controtempo

### **2.1.3 Strategie e Psicologia**

- Costruzione dell'assalto
- Gestione della distanza e del tempo

## **2.2 Spada**

### **2.2.1 Regolamento e Zone di Bersaglio**

### **2.2.2 Tecniche d'attacco e difesa**

- Colpi diretti e contrattacchi
- Parate e risposte
- Contro-offensive

### **2.2.3 Strategie e Tattiche**

- Scherma difensiva e offensiva
- Utilizzo delle finte

## **2.3 Sciabola**

### **2.3.1 Regolamento e Zone di Bersaglio**

### **2.3.2 Tecniche d'attacco e difesa**

- Colpi di taglio e di punta
- Parate e risposte
- Attacco in cavazione e azioni di tempo

### **2.3.3 Strategie e Dinamiche**

- Ritmo e velocità dell'assalto
- Controllo della linea di attacco

## **3.3 Analisi Video e Correzione degli Errori**

- Studio degli assalti
- Correzione degli errori tecnici

## Parte 1: Fondamenti Generali della Scherma

### 1.1 Storia e Sviluppo della Scherma Olimpica

#### Transizione verso la Scherma Moderna

La scherma sportiva ha origini antichissime e si è evoluta notevolmente nel corso dei secoli. Ecco un breve excursus storico:

- **Dalle origini al Rinascimento:** Inizialmente, la scherma era un'arte marziale praticata per duelli e autodifesa. Durante il Rinascimento, scuole di spada in Italia e in Spagna iniziarono a sistematizzare tecniche e metodologie, gettando le basi per una disciplina più strutturata.
- **XIX secolo – La nascita dello sport:** Con l'introduzione del fioretto come arma sportiva e la crescente tendenza a duelli codificati, la scherma cominciò a trasformarsi in una competizione regolamentata. L'inclusione della scherma nei Giochi Olimpici del 1896 favorì la necessità di standardizzare regole e tecniche su scala internazionale.
- **Fondazione della FIE e innovazioni tecnologiche:** Nel 1913 nasce la Federazione Internazionale di Scherma (FIE), che ha svolto un ruolo cruciale nell'unificazione e nell'aggiornamento delle norme. Durante il XX secolo, l'introduzione dell'elettificazione (inizialmente per il fioretto, poi per la spada e il sabre) rivoluzionò il sistema di punteggio, migliorando precisione e sicurezza nelle competizioni.
- **Evoluzione normativa fino ad oggi:** Con il passare degli anni, le regole sono state continuamente perfezionate per rispondere alle esigenze di sportività, sicurezza e spettacolarità. L'attuale regolamento FIE rappresenta l'equilibrio tra tradizione e innovazione, integrando tecnologie moderne (come il sistema video-assistenza) e misure di controllo (compresa la normativa antidoping) per garantire competizioni giuste ed emozionanti.

In sintesi, l'evoluzione della scherma sportiva, da strumento di autodifesa a disciplina olimpica, testimonia un percorso di innovazione continua che ha trasformato una tradizione secolare in uno sport moderno e dinamico.

## 1.2 Equipaggiamento e Sicurezza

Le armi olimpiche della scherma – fioretto, spada e sabre – sono strumenti altamente specializzati, ciascuno con caratteristiche strutturali che ne influenzano le modalità di impiego in gara. Ecco una panoramica della loro struttura:

### 1. Fioretto

- **Lama:**
  - Realizzata in acciaio, la lama del fioretto è flessibile e presenta una sezione rettangolare.
  - Ha una lunghezza che generalmente si aggira intorno ai 90 cm.
  - La punta è dotata di un sistema elettromagnetico che, a contatto con il bersaglio, attiva il punteggio.
- **Impugnatura e Guardia:**
  - L'impugnatura è progettata per offrire una presa sicura e confortevole.
  - La guardia, di dimensioni contenute, protegge principalmente la mano contro i parate avversarie.
- **Sistema di Punteggio e Regole:**
  - Il sistema elettronico rileva i tocchi tramite la punta.
  - Il bersaglio valido è il torso (esclusi braccia, testa e gambe).
  - Si applica la regola del "diritto di attacco" (priorità) per determinare il punteggio in caso di tocchi simultanei.

### 2. Spada

- **Lama:**
  - La spada presenta una lama rigida, realizzata anch'essa in acciaio, con una sezione più robusta rispetto al fioretto.
  - La lunghezza della lama è generalmente di circa 110 cm.
  - La punta, dotata del sistema elettronico, è l'unico punto in grado di segnare un tocco.
- **Impugnatura e Guardia:**
  - L'impugnatura è progettata per garantire una presa forte e stabile.
  - La guardia è più ampia, offrendo una protezione maggiore alla mano.
- **Sistema di Punteggio e Regole:**
  - Il sistema elettronico funziona in modo simile a quello del fioretto.
  - A differenza del fioretto, in spada l'intero corpo è considerato area valida per segnare un tocco.

- Non viene applicata la regola del diritto di attacco: il primo tocco registrato è sempre valido.

### 3. Sabre

- **Lama:**
  - Il sabre ha una lama leggermente curva e rigida, tipicamente lunga tra gli 88 e i 90 cm.
  - È più leggera rispetto alla spada e adatta a rapidi movimenti di taglio e stoccata.
- **Impugnatura e Guardia:**
  - L'impugnatura è studiata per favorire la velocità e la precisione, facilitando cambi di direzione rapidi.
  - La guardia è ampia e caratteristica, proteggendo in maniera efficace la mano.
- **Sistema di Punteggio e Regole:**
  - Anche il sabre utilizza un sistema elettronico per la rilevazione dei tocchi.
  - Il bersaglio valido comprende la parte anteriore del corpo (dalla vita in su), escludendo la parte posteriore.
  - A differenza della spada, nel sabre si possono segnare tocchi sia con la punta che con il taglio della lama.
  - Come nel fioretto, si applica la regola della priorità per stabilire quale schermidore assegna il punto in caso di tocchi simultanei.

Queste strutture specifiche non solo differenziano le armi dal punto di vista tecnico, ma definiscono anche le dinamiche di gioco e le strategie tattiche adottate in gara. La continua evoluzione degli strumenti e dei regolamenti garantisce la sicurezza degli atleti e l'equità della competizione, mantenendo la scherma uno sport ricco di tradizione e innovazione.

In scherma olimpica la sicurezza degli schermidori è garantita da una serie di protezioni certificate e omologate, studiate per assorbire l'impatto e ridurre il rischio di infortuni. Ecco una panoramica delle principali componenti, con un focus sulla **maschera divisa** e sulle altre protezioni:



## Maschera (Divisa)

- **Funzione e Certificazione:**
  - La maschera è l'elemento essenziale per proteggere testa e viso.
  - Deve essere certificata secondo gli standard FIE, garantendo resistenza e sicurezza.
- **Struttura "Divisa":**
  - In alcune configurazioni, la maschera presenta una struttura "divisa", ovvero realizzata con due componenti integrabili:
    - **La Rete Protettiva:**
      - Una parte in metallo o materiale composito a maglie strette che assorbe l'impatto dei colpi.
      - Offre elevata resistenza pur mantenendo una buona visibilità.
    - **Il Supporto Interno/Padding:**
      - Una struttura interna imbottita che viene "divisa" o separata dalla rete per migliorare l'assorbimento degli urti e il comfort.
  - Questa soluzione permette di unire sicurezza e leggerezza, favorendo una migliore ventilazione e visibilità.
- **Altri Dettagli:**
  - La maschera copre integralmente il viso, inclusi mento e orecchie, e spesso è dotata di un "beard protector" (protezione per la zona del mento) integrato.

## Altre Protezioni Olimpiche

- **Giubbotto (o Giacca):**
  - Realizzato in materiale rinforzato, assorbe e distribuisce l'impatto del colpo.
  - Nei casi di sabre e fioretto, può essere dotato internamente di lamé, che evidenzia l'area valida per il punteggio.
- **Plastron:**
  - Indossato sotto il giubbotto, offre una protezione aggiuntiva, specialmente sul lato non armato (il lato opposto all'arma).
- **Pantaloni e Ghettoni:**
  - I pantaloni sono realizzati con tessuti resistenti agli impatti e dotati di protezioni integrate nelle ginocchia.
  - Le ghettoni, che coprono parte della gamba, completano l'equipaggiamento protettivo.

- **Guanto:**
  - Il guanto della mano armata è progettato per proteggere da tagli o impatti, garantendo al contempo la libertà di movimento necessaria per una buona presa sull'arma.
- **Scarpe:**
  - Apposite scarpe da sala, studiate per offrire stabilità, aderenza e supporto durante i rapidi movimenti sul tappeto.

## Conclusioni

L'insieme delle protezioni, dalla **maschera divisa** al giubbotto e alle altre attrezzature, è il risultato di decenni di evoluzione tecnica e normativi sempre più rigorosi. Questi dispositivi non solo salvaguardano l'integrità fisica degli atleti, ma permettono anche di mantenere elevati standard di prestazione e sicurezza nelle competizioni olimpiche.

## 1.3 Posizione e Spostamenti

### Guardia e Assetto Fondamentale nella Scherma Olimpica

La **guardia** e l'**assetto fondamentale** sono le basi tecniche della scherma, determinando l'equilibrio, la mobilità e l'efficacia di ogni azione offensiva e difensiva.

#### 1. Posizione di Guardia

La **guardia** è la posizione iniziale e di riferimento in cui il tiratore si trova pronto a reagire a qualsiasi azione dell'avversario.

### **Caratteristiche della posizione di guardia:**

- **Equilibrio** – Peso ben distribuito per permettere reattività ed esplosività nei movimenti.
- **Prontezza** – Posizione naturale che consente di passare rapidamente all'attacco, alla difesa o al contrattacco.
- **Stabilità** – Base solida che riduce il rischio di squilibrio o di esposizione a colpi avversari.

### **Come assumere la posizione di guardia**

#### **1. Posizionamento dei piedi**

- Il piede anteriore è orientato in avanti (circa a 90° rispetto all'asse del corpo).
- Il piede posteriore è leggermente angolato (tra i 60° e i 90° rispetto al piede anteriore).
- La distanza tra i piedi è all'incirca pari alla larghezza delle spalle, per garantire stabilità e mobilità.

#### **2. Flessibilità delle gambe**

- Le ginocchia sono leggermente piegate per consentire reattività e velocità di spostamento.
- Il peso del corpo è ben distribuito tra entrambe le gambe, evitando di essere troppo sbilanciati in avanti o indietro.

#### **3. Posizione del busto**

- Il busto è eretto e leggermente inclinato in avanti per favorire la copertura e il controllo dell'azione.
- Il fianco della gamba avanzata è rivolto verso l'avversario per ridurre la superficie bersaglio esposta.

#### **4. Braccia e arma**

- Il braccio armato è leggermente flesso, con la punta dell'arma rivolta verso l'avversario, pronta per colpire.
- Il braccio non armato è tenuto in posizione arretrata ed elevata, per garantire equilibrio e copertura.

## **2. Assetto Fondamentale e Postura Corretta**

L'**assetto fondamentale** comprende tutti gli elementi tecnici che determinano la corretta postura in guardia e in movimento.

### Elementi essenziali dell'assetto:

- Allineamento del corpo** – Il corpo deve essere in asse con l'arma, favorendo la precisione e la stabilità nei colpi.
- Controllo della distanza** – La posizione di guardia deve permettere di gestire al meglio il rapporto spaziale con l'avversario.
- Elasticità muscolare** – Evitare tensioni inutili per garantire rapidità e fluidità nei movimenti.

### Errori comuni da evitare:

- Piedi troppo vicini o troppo distanti**, compromettendo stabilità e mobilità.
- Tensione eccessiva nelle spalle e nelle braccia**, riducendo la fluidità dell'azione.
- Peso sbilanciato all'indietro**, rallentando le azioni offensive.
- Braccio armato troppo rigido o troppo flessibile**, rendendo i colpi meno efficaci.

## 3. Mobilità e Adattamento

Essere in **guardia** non significa essere fermi. La scherma richiede un adattamento costante della posizione, basato sui movimenti dell'avversario e sulle proprie strategie.

- Passi avanti e indietro** → Per regolare la distanza in base all'azione dell'avversario.
- Affondi e balzi** → Per aumentare l'efficacia degli attacchi e dei contrattacchi.
- Spostamenti laterali** → Per evitare colpi diretti e migliorare il posizionamento tattico.

### Conclusione

La guardia e l'assetto fondamentale sono alla base della scherma olimpica. Una posizione corretta consente di ottimizzare la mobilità, la reattività e la precisione nelle azioni offensive e difensive. La pratica costante e l'attenzione ai dettagli permettono di perfezionare l'equilibrio e la postura, migliorando l'efficacia del combattimento.

## Passo Avanti, Passo Indietro e Affondo nella Scherma Olimpica

La mobilità è uno degli aspetti fondamentali della scherma. Il **passo avanti**, il **passo indietro** e l'**affondo** sono i movimenti di base che permettono di regolare la distanza con l'avversario, attaccare e difendersi in modo efficace.

### 1. Passo Avanti

Il **passo avanti** è il movimento utilizzato per avvicinarsi all'avversario, mantenendo l'equilibrio e la prontezza per eventuali attacchi o difese.

#### Esecuzione corretta

1. **Sollevare leggermente il piede anteriore** e avanzarlo di una lunghezza naturale.
2. **Far seguire il piede posteriore**, mantenendo la stessa distanza tra i piedi (senza chiuderli troppo).
3. **Mantenere il busto eretto** e il peso del corpo bilanciato, senza sbilanciarsi in avanti.
4. **Braccio armato in posizione**, pronto a colpire o parare.

#### Errori comuni da evitare

- Passo troppo lungo**, che potrebbe sbilanciare.
- Piedi che si chiudono troppo**, riducendo stabilità e capacità di reazione.
- Movimento rigido**, che rende il passo prevedibile.

### 2. Passo Indietro

Il **passo indietro** è il movimento difensivo principale, usato per aumentare la distanza dall'avversario e sfuggire agli attacchi.

#### Esecuzione corretta

1. **Sollevare leggermente il piede posteriore** e arretrarlo di una lunghezza naturale.
2. **Far seguire il piede anteriore**, mantenendo la stessa distanza tra i piedi.
3. **Assicurarsi di rimanere in guardia**, senza alzare il busto o perdere equilibrio.

4. **Mantenere la prontezza**, per poter rispondere con un contrattacco o un successivo spostamento.

#### Errori comuni da evitare

- Passo troppo ampio**, che rallenta la reazione successiva.
- Perdita della postura di guardia**, lasciando scoperti bersagli.
- Rigidità nelle gambe**, che riduce la fluidità del movimento.

### 3. Affondo

L'**affondo** è il movimento principale d'attacco nella scherma, usato per raggiungere l'avversario con un colpo efficace.

#### Esecuzione corretta

1. **Spingere con la gamba posteriore**, estendendo la gamba anteriore in avanti.
2. **Mantenere il busto eretto**, evitando di sbilanciarsi troppo in avanti.
3. **Allungare il braccio armato** contemporaneamente all'avanzamento della gamba.
4. **Il piede anteriore deve atterrare prima della punta dell'arma**, garantendo controllo e stabilità.
5. **Il piede posteriore rimane fermo**, servendo come punto di spinta e equilibrio.

#### Recupero dopo l'affondo

Dopo l'affondo, è fondamentale **rientrare rapidamente in guardia** per evitare di essere vulnerabili al contrattacco dell'avversario.

1. **Retrarre il braccio armato.**
2. **Spingere con la gamba anteriore per tornare alla posizione iniziale.**
3. **Riportare il piede posteriore in posizione.**

#### Errori comuni da evitare

- **Affondo troppo corto o troppo lungo**, che riduce l'efficacia dell'attacco.
- **Mancata coordinazione tra braccio e gambe**, rallentando l'azione.
- **Rigidità nel recupero**, esponendosi al contrattacco.

## **Conclusione**

Il controllo del **passo avanti, passo indietro e affondo** è essenziale per un'ottima strategia di combattimento. La pratica costante e l'attenzione alla tecnica permettono di migliorare la velocità, la precisione e l'efficacia in assalto.

## Parte 2: Tecniche Specifiche delle Tre Armi

### 2.1 Fioretto

#### Caratteristiche del fioretto

- **Arma da punta:** Si segna il punto solo toccando con la punta della lama.
- **Zona valida:** Il bersaglio è limitato al **tronco** (torace, addome, schiena), escludendo braccia, gambe e testa.
- **Peso e dimensioni:** La lama è flessibile, lunga **110 cm** e l'arma pesa al massimo **500 grammi**.
- **Impugnature:** Le più comuni sono l'**impugnatura francese** (più lunga e dritta) e l'**impugnatura anatomica** (che offre più controllo e forza).

#### Regole fondamentali

- **Diritto di attacco:** Chi inizia l'azione offensiva ha la priorità. Se l'avversario para o si sposta prima di colpire, la priorità cambia.
- **Parata e risposta:** Se un fiorettaista para un attacco, può rispondere e ottenere il punto.
- **Colpi doppi:** Se entrambi i tiratori colpiscono contemporaneamente, il punto va a chi aveva la priorità.

#### 2.1.1 Il Principio della Convenzione

La **convenzione** è un principio regolamentare che si applica solo a fioretto e sciabola (non alla spada). Determina **chi ha il diritto alla stoccata** in caso di doppio tocco, attraverso le seguenti regole:

##### 1. Diritto di Attacco

- L'attaccante ha la priorità se esegue un'azione offensiva prima dell'avversario.
- L'attacco è valido se parte con un'estensione chiara del braccio armato.

##### 2. Parata e Risposta

- Se l'avversario esegue una parata, il diritto passa a lui per effettuare la risposta.



- Se l'attaccante esegue una finta e induce l'avversario a parare, può riprendere l'iniziativa con un secondo attacco.

### **3. Attacchi Simultanei**

- Se entrambi i schermidori attaccano contemporaneamente e nessuno ha chiaramente la priorità, nessuna stoccata viene assegnata.

### **4. Interruzione dell'Azione**

- Se l'attaccante interrompe la sua azione o esita, l'avversario può prendere l'iniziativa e ottenere la priorità.

Il **principio della convenzione** è fondamentale per garantire un gioco dinamico e strategico in fioretto e sciabola, distinguendole dalla spada, dove invece il primo che colpisce ottiene il punto.

## **2.1.2 Tecniche d'attacco e di difesa**

### **Tecniche d'Attacco**

L'attacco è un'azione offensiva eseguita con l'obiettivo di colpire l'avversario rispettando il regolamento e, nel caso di fioretto e sciabola, il principio della convenzione.

#### **1. Attacco Diretto**

- Eseguito con una stoccata semplice, senza deviazioni o finte.
- Efficace contro avversari lenti a reagire o che non cambiano posizione.

#### **2. Attacco Indiretto**

- Consiste in una finta seguita da un cambio di linea (esempio: finta al petto, stoccata alla spalla).
- Utile per ingannare l'avversario e superare la sua difesa.

### 3. Battuta e Stoccata

- Colpo che inizia con una battuta sulla lama avversaria, seguita immediatamente da una stoccata.
- Utilizzato per disturbare la difesa dell'avversario e prendere il controllo della lama.

### 4. Cavazione

- Movimento circolare della punta per eludere la parata avversaria.
- Fondamentale per rispondere agli inviti e ai tentativi di opposizione.

### 5. Arresto

- Un colpo dato per interrompere l'attacco dell'avversario.
- In fioretto e sciabola, è efficace solo se arriva prima dell'attacco con priorità.

### 6. Controtempo

- Un attacco eseguito nel momento in cui l'avversario sta per partire, anticipando il suo movimento.
- Tecnica avanzata per schermidori esperti.

## Tecniche di Difesa

Le tecniche difensive servono a neutralizzare l'attacco dell'avversario e creare opportunità per rispondere.

### 1. Parata e Risposta

- **Parata:** deviazione della lama avversaria con la propria.
- **Risposta:** attacco immediato dopo una parata.
- Le parate principali sono numerate da 1 a 8, con variazioni a seconda dell'arma.

### 2. Contrazione dello Spazio

- Ridurre la distanza per impedire un attacco efficace dell'avversario.
- Spesso accompagnata da una parata o un movimento del corpo.

### 3. Allungo e Scarto

- **Allungo:** movimento di estensione per aumentare la distanza e evitare il colpo.
- **Scarto:** piccolo movimento del corpo per sfuggire alla stoccata senza spostarsi troppo.

### 4. Controparata

- Tecnica avanzata che prevede una seconda parata se l'avversario cerca di eludere la prima con una cavazione.
- Fondamentale per difendersi da attacchi elaborati.

### 5. Difesa di Misura

- Evitare il colpo arretrando invece di parare.
- Tecnica spesso usata nella spada, dove conta chi colpisce per primo.

### 6. Presa di Ferro

- Controllo della lama avversaria attraverso movimenti circolari o laterali.
- Permette di impedire l'attacco e aprire un varco per la risposta.

Queste tecniche sono alla base della scherma e si combinano tra loro per creare strategie efficaci.

## 2.1.3 Strategie e Psicologia

### Costruzione dell'Assalto nella Scherma Olimpica

L'assalto nella scherma non è solo una sequenza di attacchi e difese, ma una strategia complessa basata su **controllo della distanza, tempismo e tattica**. La costruzione di un assalto efficace si articola in più fasi, ognuna delle quali ha un ruolo fondamentale.

#### 1. Fase di Studio e Preparazione

Questa fase iniziale serve a comprendere lo stile dell'avversario e preparare l'azione offensiva o difensiva.

- **Studio dell'avversario:** osservare come reagisce ai movimenti iniziali.
- **Movimenti sulla pedana:** avanzate, ritirate e cambi di ritmo per testare la distanza.
- **Inviti e finte:** provocare una reazione avversaria per capire il suo tipo di difesa.
- **Presca del ferro:** tentare di controllare la lama avversaria con battute o legamenti.

## 2. Preparazione dell'Attacco

Una volta capito il comportamento dell'avversario, si prepara l'attacco con diverse strategie:

- **Attacco semplice:** diretto, senza finte, ideale contro avversari statici.
- **Attacco composto:** con finte o cavazioni per superare una difesa solida.
- **Attacco sulla preparazione:** colpire mentre l'avversario sta preparando la sua azione.
- **Presca di tempo:** anticipare un movimento dell'avversario con un arresto o una controffensiva.

## 3. Sviluppo dell'Azione e Conclusione

Dopo la preparazione, bisogna finalizzare l'assalto in modo efficace:

- **Parata e risposta:** se si subisce un attacco, parare e contrattaccare rapidamente.
- **Cambio di misura:** avvicinarsi o allontanarsi per trovare il momento giusto per colpire.
- **Controtempo:** attaccare mentre l'avversario tenta di prendere l'iniziativa.
- **Stoccata decisiva:** scegliere il colpo più efficace in base alla situazione tattica.

## 4. Controllo della Pedana

Il posizionamento sulla pedana è fondamentale per gestire l'assalto:

- **Avanzare e pressare:** per dominare lo spazio e costringere l'avversario a difendersi.

- **Gestire la ritirata:** arretrare strategicamente per evitare un attacco e preparare una risposta.
- **Giocare con la distanza:** modificare la misura per confondere l'avversario.

## 5. Adattamento e Lettura della Situazione

Un assalto non è mai statico: bisogna sapersi adattare durante il combattimento.

- **Analizzare le reazioni dell'avversario** e cambiare strategia se necessario.
- **Evitare schemi prevedibili**, variando ritmi e azioni.
- **Gestire la tensione mentale:** mantenere il controllo e la lucidità anche sotto pressione.

La costruzione dell'assalto è quindi un mix di strategia, tattica e improvvisazione

### Gestione della distanza e del tempo

La **gestione della distanza e del tempo** nella scherma olimpica è fondamentale per il successo di un atleta. Questi due elementi regolano il modo in cui un schermidore attacca, difende e costruisce le sue azioni strategiche.

#### 1. La Distanza

La distanza è il parametro che determina la possibilità di colpire o essere colpiti. Si divide in:

- **Lunga distanza:** i due schermidori sono fuori portata; utile per studiare l'avversario e preparare azioni.
- **Media distanza:** entrambi gli atleti possono raggiungersi con un passo avanti o un affondo. Qui avvengono molte finte e preparazioni.
- **Corta distanza:** entrambi sono a portata di colpo diretto, il tempo di reazione è minimo e la velocità è cruciale.

Un buon schermidore sa gestire la distanza per forzare l'errore dell'avversario e trovare il momento giusto per attaccare.

## 2. Il Tempo

Il tempo nella scherma è il momento giusto in cui eseguire un'azione. Si distingue in:

- **Tempo d'attacco:** il momento in cui si avvia l'azione offensiva senza che l'avversario possa reagire efficacemente.
- **Tempo di risposta:** la capacità di contrattaccare subito dopo un attacco fallito o parato.
- **Tempo di interruzione:** sfruttare il momento in cui l'avversario è impegnato in un'azione per sorprenderlo.

### Gestione combinata di distanza e tempo

Un atleta esperto sa come variare la distanza per spezzare il ritmo dell'avversario e utilizzare il tempo per sorprendere o costringerlo all'errore. Il gioco di gambe, il cambio di velocità e la capacità di anticipare le intenzioni avversarie sono fondamentali per dominare questi due aspetti.

## 2.2 Spada

### Caratteristiche della spada olimpica

- **Arma di punta:** si segna solo toccando l'avversario con la punta della lama.
- **Bersaglio valido:** l'intero corpo, dalla testa ai piedi.
- **Assenza della convenzione:** a differenza di fioretto e sciabola, non esiste il diritto di precedenza. Se entrambi colpiscono entro 40 millisecondi, il punto è assegnato a entrambi (colpo doppio).

### Gestione della Distanza nella Spada

La distanza è cruciale, poiché l'arma consente di colpire l'avversario da lontano. Si distinguono:

- **Lunga distanza:** si è fuori portata di affondo, utile per studiare l'avversario.
- **Media distanza:** si può attaccare con un affondo o un'azione semplice.

- **Corta distanza:** adatta per colpi in chiusura o a corpo a corpo, anche con fleche.

Un buon spadista varia la distanza per costringere l'avversario a scoprirsi.

## Gestione del Tempo nella Spada

Il tempo è essenziale per anticipare o interrompere le azioni avversarie. Alcuni concetti chiave:

- **Tempo d'anticipo:** colpire mentre l'avversario sta iniziando un'azione.
- **Tempo d'interruzione:** colpire durante il movimento dell'avversario, spezzandone il ritmo.
- **Tempo di controtempo:** indurre l'avversario ad attaccare e rispondere con una parata e risposta o con un arresto.

La spada è un'arma basata sulla strategia, e il controllo di distanza e tempo è fondamentale per vincere.

## 2.2.1 Regolamento e Zone di Bersaglio

### 1. Regolamento Generale della Spada

- **Arma di punta:** i colpi sono validi solo se portati con la punta della lama.
- **Bersaglio valido:** l'intero corpo dell'avversario, inclusi testa, tronco, arti superiori e inferiori.
- **Assenza di convenzione:** a differenza di fioretto e sciabola, nella spada **non esiste il diritto di precedenza**. Il primo che tocca guadagna il punto.
- **Colpo doppio:** se entrambi i schermidori colpiscono entro 40 millisecondi, viene assegnato un punto a entrambi. Questo rende la spada un'arma molto tattica, dove è importante non rischiare uno scambio svantaggioso.
- **Durata degli assalti:**
  - **Individuale:** 3 round da 3 minuti con un minuto di pausa tra i round (15 stoccate).
  - **A squadre:** staffetta fino a 45 stoccate, con incontri a 5 punti tra i diversi tiratori.

## 2. Zone di Bersaglio nella Spada

Nella spada, **tutto il corpo è bersaglio valido**, a differenza di fioretto (solo il busto) e sciabola (sopra la cintura). Questo significa che:

- Si possono colpire **braccia e mani**, rendendo il gioco di precisione fondamentale.
- Le **gambe e i piedi** sono validi bersagli, anche se più difficili da colpire.
- Il **viso e la testa** (tramite la maschera) sono bersagli accettabili.

Questa ampia area di bersaglio aumenta le possibilità tattiche, obbligando lo schermidore a variare altezza e angolazioni per sorprendere l'avversario.

### 2.2.2 Tecniche d'attacco e difesa

Nella scherma olimpica con la spada, le tecniche di attacco e difesa si basano su precisione, tempismo e strategia. Ecco una panoramica delle principali azioni offensive e difensive:

#### Tecniche d'Attacco

1. **Affondo** – L'attacco base in cui il tiratore estende il braccio armato e spinge il corpo in avanti.
2. **Finta** – Movimento ingannevole per indurre l'avversario a reagire, aprendo una linea d'attacco.
3. **Raddoppio** – Secondo affondo dopo un primo attacco parato, eseguito senza riprendere la posizione di guardia.
4. **Rimessa** – Un nuovo attacco immediato dopo un primo colpo mancato o deviato, senza attendere la reazione dell'avversario.
5. **Cavazione** – Movimento circolare della lama per evitare la parata dell'avversario e colpire da un'altra linea.
6. **Colpo d'arresto** – Toccare l'avversario mentre sta attaccando, spesso per interrompere il suo slancio.



## Tecniche di Difesa

1. **Parata** – Deviazione della lama avversaria con la propria per impedire il tocco. Le parate principali sono:
  - Parata di prima (verso il basso e interno)
  - Parata di seconda (verso il basso e esterno)
  - Parata di terza (verso l'alto e esterno)
  - Parata di quarta (verso l'alto e interno)
  - Parata di quinta (alta, protegge il bersaglio superiore)
  - Parata di sesta (difende il fianco esterno)
  - Parata di settima e ottava (proteggono il basso)
2. **Contrattacco** – Colpire l'avversario mentre attacca, spesso combinato con uno spostamento per evitare il colpo.
3. **Ritirata** – Movimento all'indietro per sfuggire all'attacco avversario.
4. **Rinvio** – Dopo una parata, eseguire immediatamente un attacco per colpire l'avversario prima che possa reagire.

### 2.2.3 Strategie e Tattiche

Nella scherma olimpica con la spada, le tecniche di attacco e difesa si basano su precisione, tempismo e strategia. Ecco una panoramica delle principali azioni offensive e difensive:

#### Tecniche d'Attacco

1. **Affondo** – L'attacco base in cui il tiratore estende il braccio armato e spinge il corpo in avanti.
2. **Finta** – Movimento ingannevole per indurre l'avversario a reagire, aprendo una linea d'attacco.
3. **Raddoppio** – Secondo affondo dopo un primo attacco parato, eseguito senza riprendere la posizione di guardia.
4. **Rimessa** – Un nuovo attacco immediato dopo un primo colpo mancato o deviato, senza attendere la reazione dell'avversario.
5. **Cavazione** – Movimento circolare della lama per evitare la parata dell'avversario e colpire da un'altra linea.
6. **Colpo d'arresto** – Toccare l'avversario mentre sta attaccando, spesso per interrompere il suo slancio.

## Tecniche di Difesa

1. **Parata** – Deviazione della lama avversaria con la propria per impedire il tocco. Le parate principali sono:
  - Parata di prima (verso il basso e interno)
  - Parata di seconda (verso il basso e esterno)
  - Parata di terza (verso l'alto e esterno)
  - Parata di quarta (verso l'alto e interno)
  - Parata di quinta (alta, protegge il bersaglio superiore)
  - Parata di sesta (difende il fianco esterno)
  - Parata di settima e ottava (proteggono il basso)
2. **Contrattacco** – Colpire l'avversario mentre attacca, spesso combinato con uno spostamento per evitare il colpo.
3. **Ritirata** – Movimento all'indietro per sfuggire all'attacco avversario.
4. **Rinvio** – Dopo una parata, eseguire immediatamente un attacco per colpire l'avversario prima che possa reagire.

Se vuoi approfondire qualche tecnica o inserirla nel tuo trattato di scherma, fammi sapere!

### 2.2.3 Strategie e Tattiche nella Spada Olimpica

La spada olimpica è una disciplina caratterizzata dall'assenza di convenzioni nel diritto di attacco e dalla possibilità di segnare punti con colpi doppi. Questo richiede strategie mirate e tattiche adattabili in base all'avversario e alla situazione di gara.

#### 1. Strategie Generali

- **Strategia difensiva**  
Si basa sull'attesa dell'attacco avversario per rispondere con parate e contrattacchi. È efficace contro avversari aggressivi e impazienti.
  - Tecniche chiave: parate-rinvio, colpi d'arresto, gestione della distanza.
- **Strategia offensiva**  
Mira a controllare il ritmo del duello con attacchi diretti e pressanti per mettere sotto pressione l'avversario.
  - Tecniche chiave: affondi decisi, finte per aprire varchi, attacchi in progressione.

- **Strategia del contrattacco**  
Punta a sfruttare l'impulsività dell'avversario con azioni di disturbo e colpi d'arresto.
  - Tecniche chiave: colpo d'arresto, cavazione, attacchi ritmati per spezzare il tempo avversario.
- **Strategia mista**  
Alterna momenti di attacco e difesa per confondere l'avversario e sfruttare le sue debolezze.
  - Tecniche chiave: cambio di ritmo, finte seguite da ritirate rapide, attacchi improvvisi.

## 2. Tattiche Situazionali

- **Gestione della distanza**  
Il controllo della distanza è fondamentale: avvicinarsi troppo espone a contrattacchi, mentre stare troppo lontano riduce l'efficacia offensiva.
  - **Distanza lunga:** utile per studiare l'avversario e preparare attacchi.
  - **Distanza media:** ideale per finte e attacchi preparati.
  - **Distanza corta:** rischiosa, ma efficace per colpi a sorpresa e azioni rapide.
- **Controllo del tempo**  
Il "tempo" nella scherma è la capacità di anticipare o interrompere l'azione avversaria.
  - **Anticipo:** colpire prima che l'avversario completi il suo attacco.
  - **Controtempo:** aspettare l'attacco avversario e rispondere in un momento imprevisto.
- **Uso della pedana**  
La gestione dello spazio è cruciale per condurre l'incontro.
  - **Pressione in avanti:** costringere l'avversario verso il fondo della pedana per ridurre le sue opzioni.
  - **Manovra laterale:** piccoli spostamenti per cambiare l'angolazione dell'attacco.
  - **Ritirata strategica:** arretrare per far cadere l'avversario in trappola e colpirlo di rimessa.
- **Adattamento all'avversario**  
Analizzare lo stile e le reazioni dell'avversario per cambiare strategia in base alle sue abitudini.
  - Contro un avversario aggressivo → usare parate-rinvio e colpi d'arresto.

- Contro un avversario difensivo → pressare con attacchi in progressione e finte.
- Contro un avversario equilibrato → alternare strategie per destabilizzarlo.

Queste strategie e tattiche permettono al tiratore di ottimizzare il proprio stile di combattimento e di affrontare al meglio gli avversari, adattandosi a ogni situazione di gara.

### 2.3.2 Tecniche d'attacco e difesa

Nella scherma olimpica, la sciabola è un'arma caratterizzata da azioni veloci e un forte senso del tempo e della distanza. Gli attacchi e le difese seguono principi ben definiti, con regole che regolano il diritto di priorità nelle azioni offensive e difensive.

#### Tecniche d'attacco

1. **Affondo semplice** – Attacco diretto verso l'avversario, eseguito con un'azione decisa e veloce.
2. **Finta e affondo** – Si esegue una finta per indurre una parata e poi si devia l'attacco sulla linea aperta.
3. **Battuta e affondo** – Si colpisce l'arma dell'avversario per deviarla prima di attaccare.
4. **Cavazione** – Movimento circolare per evitare la parata dell'avversario e proseguire con l'affondo.
5. **Attacco in tempo** – Colpire l'avversario durante la sua azione, sfruttando un'apertura.
6. **Attacco in flèche** – Azione più rara nella sciabola moderna, si esegue una corsa in avanti per sorprendere l'avversario.
7. **Raddoppio** – Dopo un primo attacco, si prosegue con un secondo colpo se l'avversario para senza contrattaccare subito.

#### Tecniche di difesa

1. **Parata e risposta** – Parare l'attacco e rispondere immediatamente con un colpo di diritto.

2. **Parata di controtempo** – Parare un attacco quando l'avversario sta eseguendo un'azione in tempo.
3. **Schivata e risposta** – Evitare l'attacco con un movimento del corpo e contrattaccare.
4. **Ritiro della gamba anteriore** – Usato per sfuggire a un colpo senza perdere l'iniziativa.
5. **Controtempo** – Attaccare mentre l'avversario sta iniziando il proprio attacco, cogliendolo di sorpresa.
6. **Contrattacco con uscita di misura** – Rispondere mentre si arretra per evitare il colpo dell'avversario.

## 2.3 Sciabola

### 2.3.1 Regolamento e Zone di Bersaglio

#### Regolamento della Sciabola nella Scherma Olimpica

La sciabola è una delle tre armi della scherma e ha regole specifiche che la distinguono da fioretto e spada. È caratterizzata dalla velocità degli scambi e dalla possibilità di colpire sia di punta che di taglio.

#### 1. Caratteristiche dell'Arma

- **Peso massimo:** 500 grammi.
- **Lunghezza totale:** 105 cm.
- **Lama:** Massimo 88 cm, con una curvatura massima consentita di 4 cm.
- **Impugnatura:** Generalmente dritta, con una guardia a forma di campana per proteggere la mano.

#### 2. Regole di Combattimento

##### a) Priorità dell'Attacco (Diritto di Precedenza)

Nella sciabola vige la regola della **priorità dell'attacco**, simile al fioretto:

- L'atleta che esegue per primo un'azione offensiva ha il diritto al punto, a meno che l'avversario non pari o non esegua una contro-offensiva con priorità.

- Se entrambi i tiratori colpiscono simultaneamente e l'azione non viene chiaramente interpretata, il punto non viene assegnato.

## b) Modi di Colpire

- Nella sciabola si può segnare un punto sia di **punta**, sia di **taglio** o **controtaglio** (ossia con il filo della lama).
- I colpi devono essere dati con una forza sufficiente a far scattare il sistema di segnalazione elettronica.

## Zone di Bersaglio nella Sciabola

- **Testa:** Il casco conduttivo fa parte della zona di bersaglio.
- **Busto:** L'intero giubbotto elettrico è bersaglio valido.
- **Braccia:** Anche le braccia, fino ai polsi, sono considerate valide per segnare il punto.
- **Zona esclusa:** Le gambe e le mani non sono bersagli validi. Un colpo in queste aree non viene registrato dall'apparato elettronico.

## 2.3.3 Strategie e Dinamiche

### 1. Principi Generali della Sciabola

- **Arma di taglio e punta:** A differenza del fioretto e della spada, la sciabola consente di colpire con la lama oltre che con la punta.
- **Diritto di precedenza:** Simile al fioretto, chi inizia l'attacco ha il diritto di segnare il punto a meno che l'avversario non esegua una parata o una controffensiva efficace.
- **Velocità e aggressività:** La sciabola è la disciplina più veloce della scherma, con scambi che durano frazioni di secondo.

### 2. Strategie Offensive

- **Attacco diretto:** Fondamentale per la sciabola, consiste in un'azione veloce e decisa per prendere il diritto di precedenza.

- **Finta di attacco e cavazione:** Ingannare l'avversario per farlo reagire, poi aggirare la sua difesa con un colpo ben piazzato.
- **Varietà nei bersagli:** Combinare colpi all'avambraccio, alla testa e al fianco per mantenere imprevedibilità.
- **Pressione costante:** Spingere l'avversario alla difensiva può forzarlo a commettere errori.

### 3. Strategie Difensive e Contro-offensive

- **Parata e risposta:** Una delle strategie principali per annullare l'attacco avversario e contrattaccare immediatamente.
- **Invito e tempo:** Indurre l'avversario ad attaccare per colpirlo nel momento giusto.
- **Arresto e colpo in tempo:** Fermare l'attacco nemico con un colpo preciso prima che prenda il diritto di precedenza.

### 4. Dinamiche di Movimento e Gestione della Pedana

- **Variare il ritmo:** Alternare accelerazioni e rallentamenti per spezzare il tempo dell'avversario.
- **Uso della pedana:** Arretrare e avanzare in modo efficace per controllare lo spazio e impedire che l'avversario prenda l'iniziativa.
- **Cambio di linea:** Spostarsi lateralmente per uscire dall'asse dell'attacco avversario.

## Parte 3: Analisi Video e Correzione degli Errori

L'analisi video e la correzione degli errori nella scherma olimpica sono strumenti fondamentali per migliorare la tecnica, la tattica e la strategia di un atleta. Ecco un approccio strutturato:

### 1. Raccolta del Materiale Video

- Registrare gli assalti da diverse angolazioni.
- Utilizzare telecamere ad alta velocità per analizzare i movimenti più rapidi.
- Se possibile, sincronizzare il video con il segnapunti per comprendere l'efficacia delle azioni.

### 2. Analisi Tecnica

- **Posizione di guardia:** Verificare se è equilibrata e pronta a reagire.
- **Movimenti di gambe:** Controllare la fluidità, il bilanciamento e l'efficacia degli spostamenti.
- **Precisione degli affondi:** Esaminare se la punta arriva a bersaglio con la giusta traiettoria.
- **Errori comuni:** Perdita di equilibrio, posture scorrette, aperture difensive.

### 3. Analisi Tattica

- **Riconoscere schemi e abitudini:** L'atleta usa sempre la stessa preparazione d'attacco?
- **Adattamento all'avversario:** L'atleta cambia strategia in base all'azione dell'altro schermidore?
- **Gestione della distanza:** È in grado di mantenere una distanza vantaggiosa?

### 4. Analisi Strategica

- **Controllo del punteggio e del tempo:** L'atleta modifica il suo stile in base al punteggio?
- **Scelte tattiche in momenti critici:** Analizzare le decisioni prese nelle fasi finali di un assalto.

### 5. Correzione degli Errori

- **Lavoro mirato:** Identificare i punti deboli e progettare esercizi specifici.
- **Allenamenti video-feedback:** Mostrare all'atleta i propri errori per renderlo più consapevole.



- **Simulazioni di assalto:** Ricreare situazioni in cui l'errore si verifica e correggerlo in tempo reale.

## Parte 4: Conclusioni

### Conclusioni

La scherma olimpica rappresenta una disciplina in cui tecnica, strategia e preparazione atletica si fondono in un equilibrio dinamico. L'analisi approfondita delle sue componenti – dai fondamentali tecnici alla gestione tattica e strategica degli assalti – evidenzia come il successo non sia frutto del solo talento, ma di un costante perfezionamento e adattamento.

L'evoluzione della scherma moderna, supportata dall'uso della tecnologia e dell'analisi video, offre strumenti preziosi per affinare le prestazioni degli atleti, correggere errori e ottimizzare le strategie di gara. La comprensione del regolamento e delle dinamiche arbitrali si rivela altrettanto cruciale, poiché una corretta interpretazione delle regole può influenzare significativamente l'esito di un incontro.

Inoltre, il ruolo della preparazione mentale non può essere sottovalutato: la capacità di mantenere lucidità sotto pressione, di gestire il tempo e di adattarsi rapidamente all'avversario distingue un buon schermidore da un campione.

Infine, la scherma non è solo uno sport, ma un'arte in continua evoluzione, in cui la tradizione si intreccia con l'innovazione. L'obiettivo di ogni schermidore, tecnico e studioso della disciplina dovrebbe essere quello di contribuire alla sua crescita, approfondendo lo studio delle sue dinamiche e promuovendone la diffusione con passione e dedizione.

## Conclusioni umane

Questi miei primi passi con A.I. sono stati veramente entusiasmanti, anche se, come avviene con gli umani, dobbiamo imparare a conoscerci meglio per poter collaborare sempre più proficuamente.

Ho scritto più di 5.000 pagine sulla nostra disciplina, ma sempre in solitaria, accompagnato dal ticchettio sulla tastiera delle mie dita che trasferivano i miei pensieri in comodi files. Questa volta invece ho avvertito la presenza di un collaboratore che mi ha stupito e non poco: ne sapeva più di me e rispondeva ai miei quesiti con una velocità che avrei auspicato di avere sulla pedana quando mi dilettao ancora a combattere con gli altri schermitori.

Una completa visione d'insieme della materia quando gli ho richiesto uno schema su cui impostare il lavoro e una dovizie di particolari al microscopio quando gli ho richiesto di entrare nello specifico.

Ho avuto anche la sensazione che avrei potuto spingere la richiesta dei dettagli molto ma molto più nel particolare: forse il numero di giri presenti nella filettatura della lama su cui si avvita la bussola della punta, la composizione chimica del materiale utilizzato per le cocce oppure a che distanza sono tra di loro i fili metallici che compongono le maglie delle maschera! Non ho abusato delle possibilità di Hal, in quanto il senso della misura è fondamentale nelle cose della vita.

Però ho percepito anche una sua componente umana, quella relativa al concetto di limite personale: talvolta non capiva appieno cosa gli chiedevo pur in forma alquanto esaustiva; talvolta, ad esempio circa le illustrazioni tecniche, mi forniva del materiale alquanto astruso, magari stilisticamente anche apprezzabile, ma inutilizzabile per spiegare visivamente i relativi concetti; talvolta mi chiedeva se volevo altre specificazioni in materia e poi girava intorno a quelle che mi aveva già fornito.

Non sono sterili e conflittuali critiche, ma solo reali constatazioni; d'altra parte, come già detto poco sopra, forse sono io che non sono ancora in grado di relazionarmi al meglio e perdipiù si tenga conto che mi avvalgo di una delle prime applicazioni di A.I., per giunta gratuita!

A questo proposito un significativo aneddoto: mi sono accorto che la sciabola era definita sempre sabre (ed in effetti ho lasciato questa primitiva definizione nel testo finale) e ne ho chiesto il perché; ecco la risposta: "Hai ragione! Ho usato "sabre" perché il prompt era in inglese, ma in italiano il termine

corretto è sciabola. D'ora in poi userò sempre la terminologia italiana precisa..."  
...bastava dirlo!

Ecco l'esperimento è finito, tanto per ossequiare il metodo introdotto dal mio conterraneo Galileo. Ho dato al lavoro prodotto solo uno sguardo molto, ma molto superficiale, quasi solo estetico; ciò per dare ad Hal quello che è di Hal.

Sarebbe interessante se mi faceste pervenire le vostre considerazioni da pubblicare sul sito ([stegarde51@gmail.com](mailto:stegarde51@gmail.com)) e magari fare un relativo forum; ovviamente non sul problema generazionale dell'adozione o meno dell'A.I., quanto piuttosto sulla qualità del lavoro svolto da Hal in piena autonomia.

Glielo conferiamo o no il titolo di Maestro ad honorem?!

Buona scherma a tutti

da Stefano