

LA SPADA



C.O.N.I.

Federazione Italiana di Scherma



Scuola Centrale dello Sport

C.O.N.I.

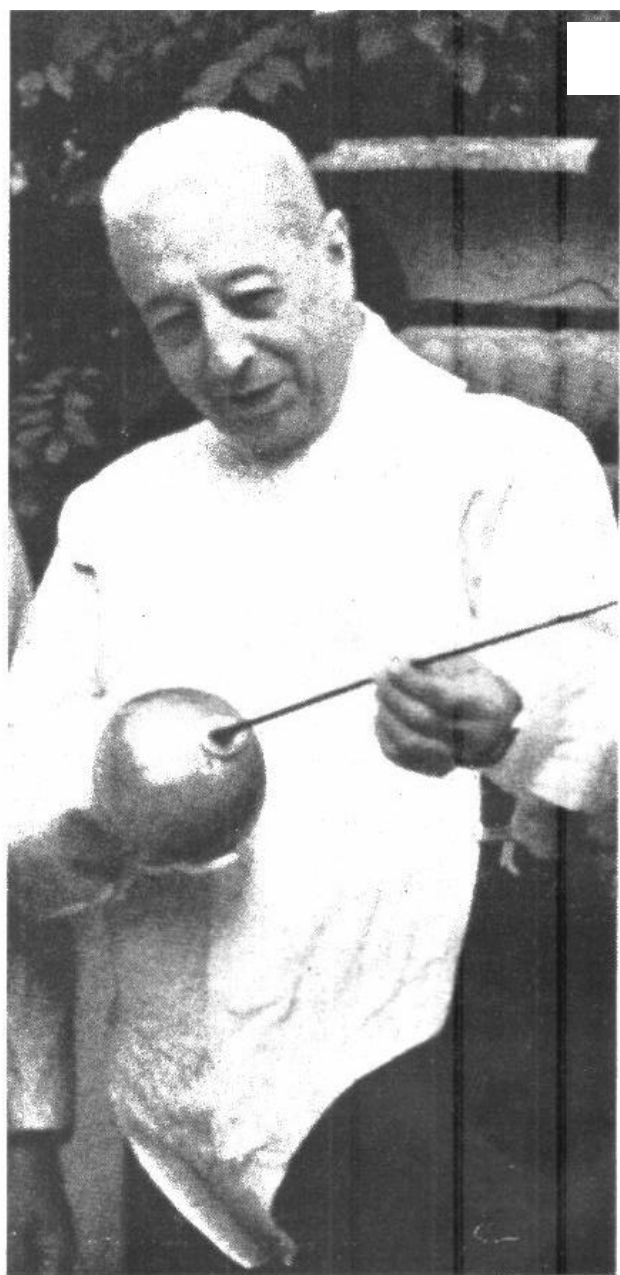
FEDERAZIONE ITALIANA SCHERMA

LA SPADA

METODO DEL MAESTRO CAPOSCUOLA

GIUSEPPE MANGIAROTTI

SCUOLA CENTRALE DELLO SPORT



Maestro Giuseppe Mangiarotti

« La Spada » rientra nella collana dei trattati che la F.I.S. sta completando. A « Il Fioretto », quindi, s'aggiunge oggi questo trattato di Giuseppe Mangiarotti a cura del figlio Edoardo.

La scomparsa del grande Maestro e Caposcuola della spada italiana Giuseppe Mangiarotti ha indotto il figlio Edoardo, grande interprete delle idee del Padre, a volere riordinare per la Federazione tutto il materiale che suo Padre stava da tempo approntando. Se quindi la pubblicazione del trattato sulla spada ha perso la grande firma paterna, dobbiamo però riconoscere che le idee ed il credo schermistico, che furono il grande patrimonio del Maestro lombardo, sono stati amorevolmente curati ed espressi.

Edoardo, da par suo, ha indubbiamente dato a questa pubblicazione un senso pratico e spigliato, che fu già una grande prerogativa del Padre, che nel figlio ha trovato un validissimo esemplificatore.

La F.I.S., per mio tramite e con questa prefazione, vuole ancora una volta dimostrare la più ampia liberalità d'idee e di princìpi.

È indubbiamente sintomatico che sia proprio io a presentare questo volume essendo note le differenze d'impostazione schermistica tra la mia scuola e quella di Edoardo. Il mio è un atto doveroso di riconoscimento degli indimenticabili meriti acquisiti dal Maestro Giuseppe

Mangiarotti, meriti che hanno dato all'Italia molti tra i più grandi campioni di quest'arma.

Troveremo pertanto in questo trattato alcune terminologie e concetti che si differenziano da quelli espressi nel trattato di fioretto, anche se riflettenti gli stessi argomenti schermistici. Ma la scherma anche attraverso diverse enunciazioni non può che rimanere sempre la stessa.

Indubbiamente la scuola Mangiarotti ha rappresentato, non soltanto in Italia, ma nella vecchia Europa e quindi in tutto il mondo, una punta avanzata dei più moderni orientamenti dell'arma triangolare ed è un esempio di perfetta fusione tra la scuola classica italiana, la francese ed un terzo concetto, il fondamentale, forse, determinato dalla genialità di un moderno vedere del combattimento, nei riflessi di un'arma completamente diversa da quella che maneggiavano gli spadisti di cinquanta anni fa.

Il Maestro Giuseppe Mangiarotti indubbiamente, con un senso di lungimiranza e di praticità, assorbendo quanto di meglio c'era nelle scuole straniere ed in quella italiana, in parte attraverso uno studio sulle finalità che si riproponeva l'arma stessa ed in parte per un istinto suo particolare, creò una scuola di spada che seppe in breve tempo conquistare i più grandi successi in campo nazionale ed internazionale. E dal rosario dei suoi allievi si snocciolavano via via i Campioni olimpionici e mondiali: Allocchio, Marrazzi, Cuccia, Minoli Renzo, Cornaggia, Riccardi, Agostoni, Bertolaia, Brusati, Mangiarotti Edoardo e Dario, Mandruzzato. Marini Renzo, Dellantonio, Colombetti, Predaroli, Breda.

Ma Giuseppe Mangiarotti non crea soltanto una scuola, crea anche una famiglia di schermidori. E come nella più antica tradizione italica che si perde nei secoli passati, convince anche la moglie Rosa a trasformarsi in abi

le schermitrice, una delle poche dei suoi tempi degna di questo nome. Anche i tre figli Dario, Edoardo e Mario presto raggiungono la « nazionale » e con questa i più grandi risultati in campo mondiale. I titoli olimpici fanno bella mostra tra le decorazioni di Edoardo e Dario. Edoardo, poi, colleziona da solo 19 medaglie d'oro, tra Olimpiadi e Campionati del Mondo, e fa rilucere il nome della scuola Mangiarotti del più grande splendore.

Possiamo considerare questo trattato come un'opera postuma e da parte della scherma italiana un giusto riconoscimento dei valori schermistico-magistrali ed umani che animarono per tutta la vita Giuseppe Mangiarotti, colto dalla morte ancora al lavoro per la scherma italiana.

Renzo Nostini

LA SPADA ARMA AGONISTICA

La spada, come arma agonistica, è nata in Francia, a Parigi ai primordi del XX secolo, nella Sala d'Armi del Maestro Baudry, almeno quindici anni prima che venisse conosciuta in Italia.

In Francia ne furono pionieri, nonché espertissimi ed ottimi campioni, Joseph Renaud, Bruneau de Labori, Sulzbacher, tutti giornalisti ed allievi del Maestro capo-scuela Baudry.

In Italia gli iniziatori furono il Maestro Luigi Colombetti a Torino, e il Maestro Giuseppe Mangiarotti a Milano. Il primo apprese la spada da Joseph Renaud che in quell'epoca era a Torino per approfondire i suoi studi nell'Armeria Reale; il secondo dal Maestro Lancia di Brolo, che a Parigi, rientrando da Buenos Ayres, aveva ricevuto dallo stesso Baudry i princìpi informativi della nuova arma.

La spada, come il fioretto, è arma di punta, ma da questo differisce per i concetti pratici della sua tecnica e dei suoi princìpi regolamentari.

Mentre nel fioretto e nella sciabola il diritto di toccare è subordinato alle regole ed alle convenzioni accademiche, nella spada lo scopo è quello di toccare prima di essere toccati ed il ventesimo di secondo stabilisce il tempo limite per il colpo doppio che in quest'arma, a differenza delle altre, viene conteggiato a scapito dei due tiratori.

Nella spada tutto il corpo è bersaglio valido compresi gli avancorpi (mani, braccia, gambe, testa) per cui si impone di completare la sua tecnica di offesa e di difesa rispetto a quella del fioretto e della sciabola che hanno bersagli più limitati.

La spada che si è insegnata alle attuali leve di spadisti è quanto mai incompleta e troppo conforme a quella del fioretto. In Italia, poi, la vera spada è conosciuta da pochi maestri e per questa ragione non viene insegnata con sufficiente fervore e talento. Per questo stato di cose, il risultato è che i nostri spadisti sono tecnicamente limitati; disdegnano le azioni agli avancorpi e attaccano quasi sempre direttamente al corpo, mentre sono proprio gli avancorpi i più facilmente vulnerabili sia in relazione alla misura, sia al tempo esecutivo di ogni singola azione e quindi, analogamente, alla velocità di registrazione da parte dell'apparecchio elettrico.

Si è generata l'opinione che, per effetto della punta appiattita, non sia più possibile fermare le stoccate sul braccio. E' certo che le difficoltà esecutive sono aumentate in paragone all'aggressività della punta zigrinata, ma la sola differenza sta nella necessità di « mettere in mano » la punta con opportuni esercizi.

Di fatto la vera forza dei sovietici e degli ungheresi, che in questi ultimi anni hanno prevalso anche all'arma triangolare, sta nella loro completezza tecnica generale e nella particolarità d'essere precisi e capaci di tirare sia di prima, sia di seconda intenzione, come di contrattacco e di controffesa considerando in primo luogo gli avancorpi.

Insegnare la spada con la pressoché identica metodologia del fioretto, pervenendo a standardizzare la scherma delle armi di punta, è un grosso ed evidente errore. Il fioretto e la spada sono armi del tutto diverse e sul piano tecnico e su quello tattico ed è, quindi, necessaria la spe

cializzazione, anche se è sempre possibile ad un tiratore esperto ed avveduto di praticare con successo le due armi.

Con specifico riferimento alla lezione, affinché l'allievo possa raggiungere soddisfacenti traguardi, è necessario che il maestro unisca ad opportune doti di carattere tecnico, altre di capacità psicologica e didattica. Ne consegue che la lezione, considerando diversi gradi di apprendimento, deve essere formativa, teorico-tecnica, esecutiva, tattica, agonistica. La maturità muscolare e psichica dell'allievo deve raggiungersi attraverso una graduale e coordinata metodologia, in modo da conferirgli agilità, precisione, elasticità, velocità, resistenza e fiducia; parimenti a volontà e determinazione, qualità indispensabili per emergere ed affermarsi.

CAPITOLO I

GLI ELEMENTI ESSENZIALI

DELLA SPADA

I MOVIMENTI .LE AZIONI

L'ARMA

LAMA

VALIGINE

BOCCIA

MANTICO

TONOLO

IMPERIATORIA ALICIA
O. FIANCISEL

IMPERIATORIA ANTONIO

V
A
R
I
A
T
I
O
N
I

Nomenclatura della spada

La spada, arma di punta come il fioretto, si compone della « guardia » e della « lama ».

La « guardia » — che serve a difendere la mano e parte del polso — presenta i seguenti elementi:

- 1 - *La cocchia*. Questa è in lamina di alluminio o materiali similari. Ha forma di calotta sferica di un diametro massimo di 135 mm. e porta (al centro o leggermente decentrato) un foro rettangolare attraverso il quale passa il codolo della lama. Nel modello di spada italiano, il foro è più ampio per lasciar passare il ricasso della lama, così come nel fioretto.
- 2 - *Il manico*. Questo può essere in legno, in alluminio, in materia plastica. E' internamente forato per dar passaggio al codolo della lama. La forma del manico varia a seconda che si tratti di una spada modello italiano, ortopedico, o francese.
- 3 - *Il pomolo*. Di forma conica, cilindrica, a dado, ecc. (a seconda del modello di spada), in ferro, in duraluminio, in acciaio ecc., avvitato sull'estremità del codolo, tiene unito l'insieme della lama, della cocchia e del manico.
- 4 - *Gli accessori*. Di solito un cuscinetto in pelle, stoffa, gomma, posto nella parte concava della cocchia. Inoltre quella parte dell'apparecchiatura elettrica di cui parleremo in seguito.

La « lama » a sua volta presenta le seguenti caratteristiche:

E' in acciaio temperato, ha sezione triangolare, porta sulla punta un bottone ricavato dall'acciaio stesso della lama, se lama normale. Per l'apparecchiatura elettrica, la lama termina in punta con una filettatura di 3,5 mm. per avvitarvi la « punta elettrica ».

- a) Si ha il « ricasso » nella spada di modello italiano classico; quindi il « codolo » che passa nel manico (comunque quest'ultimo sia fatto) e ne esce offrendo una impanatura sulla quale si avvita il pomolo. Nell'incavo maggiore della lama si applicano i fili per l'apparecchiatura elettrica.
- b) La lunghezza della lama non può superare i 900 mm. misurati dalla parte sferica superiore della coccia — compreso l'eventuale tallone alla fine del pulsante di segnalazione.

La lama della spada, come quella del fioretto, viene suddivisa ideologicamente in tre parti uguali, che si dicono « gradi », secondo l'antica terminologia. Il settore vicino alla coccia prende il nome di « forte », quello di centro, pari ad un terzo della lunghezza della lama, prende il nome di « medio », il settore vicino alla punta, infine, quello di « debole ».

Il modello di spada più usato in Italia e all'estero è ora quello cosiddetto « ortopedico », però da alcuni viene preferito il modello con manico « francese ». La spada di modello italiano classico, che si impugna come il fioretto, ha perso molti proseliti, specie dopo l'impiego dell'apparecchiatura elettrica per la segnalazione dei colpi.

Equilibrio, peso e lunghezza della spada

Come per le altre armi, esiste per la spada un equilibrio standard, che si avverte impugnando l'arma. Di solito il centro di gravità è posto a 3 cm. e mezzo o quattro dalla coccia, ma questa non è una norma da prendere in senso

assoluto: vi sono schermatori che, per il loro giuoco, preferiscono avere un maggior peso verso la punta della spada ed altri verso il manico.

Il peso complessivo della spada non deve essere inferiore a gr. 770; la lunghezza totale non deve superare per nessun motivo i 110 cm., misurati dagli estremi della punta e del pomolo o del manico, nel caso dell'impugnatura di tipo « ortopedico ».

Modo di impugnare la spada

Il modello francese a manico dritto si impugna a piena mano, col dito indice allungato lungo il manico, tenendo l'arma per il pomolo.

Nel caso dell'impugnatura « ortopedica » la forma del manico stesso costringe la mano e le dita negli appositi alloggiamenti.

Il modello italiano classico si impugna come il fioretto italiano.

Impugnare la spada bene, con forza e nello stesso tempo senza alcuna rigidità, è cosa di somma importanza. La scherma di spada comprende teoreticamente tutte le azioni effettuabili di fioretto e, in più, quelle caratteristiche dell'arma, delle quali alcune sono dirette a bersagli (mano, braccio, maschera, gambe e piedi) difficilmente raggiungibili se non si è in grado di applicare tecniche e tattiche particolari: a questo riguardo, perciò, dovrà essere dedicata molta cura al modo di impugnare la spada.

La prima posizione

E' la positura che il tiratore assume appena salito in pedana.

Si volge il corpo di fianco, coi talloni a contatto, in modo da formare un angolo di poco maggiore del retto. La punta del piede destro è diretta verso l'avversario,

le gambe tese senza sforzo, il busto ritto, le spalle aperte ed allo stesso livello, la testa alta, lo sguardo rivolto all'avversario; la mano sinistra poggia sul fianco sinistro, inforcandolo tra l'indice ed il pollice, dopo aver piegato il gomito.

La spada, impugnata nel modo prescritto, si pone al fianco sinistro col braccio naturalmente semiteso, la mano armata presso la gamba sinistra, la lama diagonalmente inclinata all'indietro, in modo che la punta risulti dietro il piede sinistro ed a pochi centimetri da terra. (Per i mancini viceversa).

La linea di offesa

La spada è in linea di offesa quando, impugnata l'arma col pugno di quarta ed il braccio naturalmente disteso senza contrarre i muscoli della mano, si porta all'altezza della spalla il braccio armato, formando un'unica linea dalla punta alla spalla.

Questa posizione minaccia costantemente l'avversario e, nello stesso tempo, garantisce il proprio braccio dai colpi avversari vibrati sulla stessa linea, non, però, da quelli angolati.

La linea direttrice

E' una linea immaginaria di movimento tracciata sulla mezzana della pedana; passa per il piede destro e per il tallone del piede sinistro del tiratore che si trova sulla pedana in posizione di guardia (viceversa per il mancino).

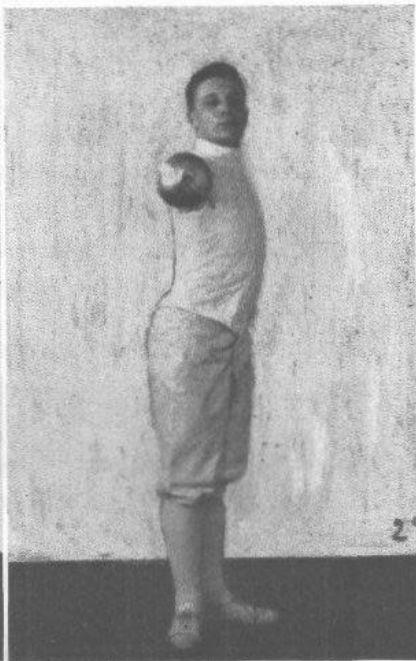
Il saluto

E' l'atto di doverosa cortesia, che bisogna rendere all'avversario ed alle persone presenti, sia nelle esercitazioni didattiche, sia negli assalti. Esso si esegue nel modo seguente:

ATTEGGIAMENTI DELLO SPADISTA PRIMA
DI SCENDERE IN GUARDIA.



La prima posizione



Il ferro in linea



Il saluto

- 1 Dalla prima posizione, fronte all'avversario, si porta la spada in linea di offesa descrivendo, rasente al corpo, un arco in modo che il pugno risulti all'altezza della spalla destra e punta, pugno e spalla formino una sola linea; quindi si flette il braccio in modo che il pugno risulti all'altezza del mento, la punta in alto, il gomito stretto al corpo e le unghie rivolte al petto, formando una linea sola tra punta, pugno e gomito.
- 2 Da tale posizione, si distende il braccio e si rimette la spada in linea di offesa, col pugno di quarta: così facendo si saluta l'avversario.
- 3 Per salutare poi gli astanti che si trovano a sinistra, rivolta la testa da quella parte, si flette nuovamente il braccio, come nel primo movimento, e lo si distende a sinistra, col pugno girato di terza in quarta.
- 4 Il saluto a coloro che si trovano dalla parte destra si rende analogamente, col pugno girato di seconda in terza, dopo di che si riprende la prima posizione.

La guardia

È la posizione che assume lo schermitore col corpo e con l'arma per essere pronto all'offesa, difesa e controffesa.

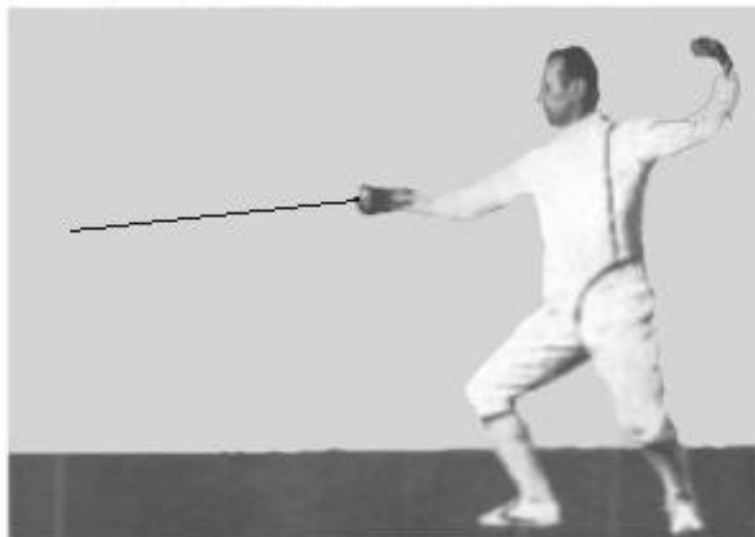
Dalla prima posizione si scende in guardia nel modo seguente:

- 1 - Si porta la spada in linea di offesa, descrivendo un arco dal basso in alto e, contemporaneamente, si distende il braccio non armato, venendo così a formare con l'altro braccio e l'arma un'unica linea retta.
- 2 - Si porta il piede anteriore in avanti di circa un piede e mezzo piegando, nel contempo, le gambe in maniera che il ginocchio posteriore risulti perpendicolare alla punta del corrispondente piede, ed il ginocchio anteriore risulti, invece, perpendicolare alla punta

LA GUARDIA



1) *con il ferro in linea di offesa*



2) *classica positura con il braccio leggermente piegato nel gomito*



3) *col ferro in linea vista di fronte, dal basso*



4) *in linea con opposizione di terza (massima copertura)*



5) *con atteggiamento di invito*

del piede anteriore. Nello stesso tempo, si piega il braccio inerme ad arco, col gomito leggermente più alto della spalla e con la mano in semi-abbandonamento verso la testa.

Nella posizione di guardia il peso del corpo deve essere ripartito sulle due gambe, la testa in posizione normale, ruotata con lo sguardo rivolto all'avversario. Il corpo è più eretto e con apertura delle gambe minore che nella guardia di fioretto e ciò per offrire meno bersagli avanzati all'avversario. Il braccio che impugna l'arma deve essere mantenuto quasi in linea di offesa: la piegatura del gomito deve essere minima, il pugno — considerando una guardia « canonica » — deve restare costantemente con una leggera opposizione di terza, al fine di ottenere una continua copertura del braccio.

Dalla guardia si ritorna in prima posizione invertendo l'ordine dei movimenti.

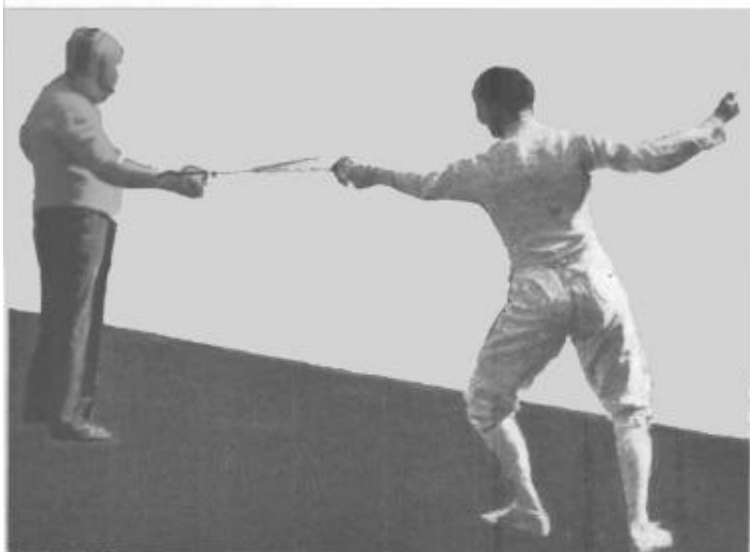
La misura

Si chiama misura lo spazio che intercorre tra il bersaglio valido dei due tiratori in un determinato momento del combattimento.

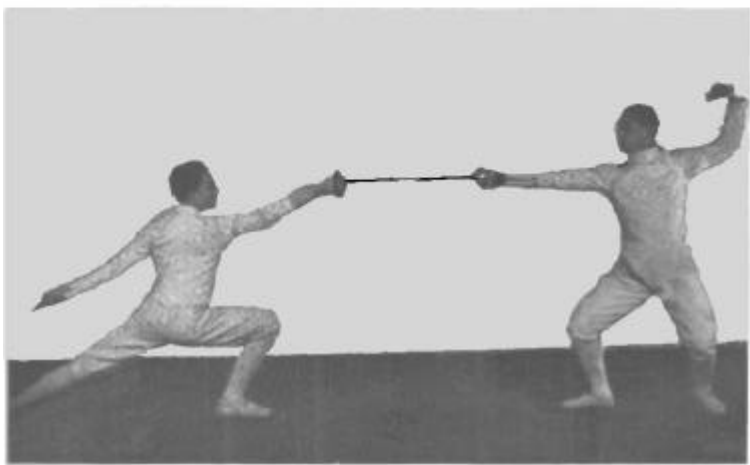
Ai fini didattici esecutivi, si considerano cinque misure sulle quali l'allievo dovrà ripetutamente esercitarsi nella esecuzione delle opportune azioni.

- 1 - *Stretta misura*: quando i tiratori a breve misura non sono, però, ancora corpo a corpo.
- 2 - *Da fermo*: quando due schermidori si toccano allungando il braccio senza andare a fondo.
- 3 - *D'allungo*: quando è necessario l'a-fondo per toccare l'avversario.
- 4 - *Camminando*: quando per poter toccare l'avversario bisogna avanzare di un passo, prima

LA MISURA



Lezione: la misura adatta per effettuare azioni al braccio



Assalto: la misura idonea e prudentiale per tirare al polso dell'avversario andando a-fondo. Notare le coperture del braccio armato ottenute con opportune opposizioni. Nell'a-fondo il braccio armato viene portato all'altezza della faccia.

di andare a-fondo, oppure eseguire una frecciata.

5 - *Lunga misura*: per compiere azioni agli avancorpi e, alle tre armi, per l'applicazione della seconda e terza intenzione.

In particolare nella spada, alla misura camminando, si preferisce applicare in forma risolutiva «la frecciata », piuttosto che il passo avanti a-fondo che espone il tiratore a troppo facili arresti.

L'a-fondo

L'a-fondo è la posizione in cui risulta il corpo dello schermidore allorché ha vibrato un colpo all' avversario.

Si esegue nel modo seguente:
gradatamente — con precedenza assoluta della punta della spada e senza dar luogo a scosse o contrazioni — si completa la distensione del braccio armato, alla quale segue lo spostamento in avanti del busto; indi, senza la minima interruzione, si porta in avanti il piede anteriore

L'A-FONDO





Lo spadista andando a-fondo deve mantenere il busto eretto e portare il braccio armato all'altezza della faccia. La razionalità del movimento consiste appunto nel non esporre all'arresto avversario i propri avancorpi e, nel contempo, poter avere i muscoli degli arti inferiori nella più idonea condizione per sviluppare con immediatezza e tempestività movimenti contrari offensivi-difensivi.



rasentando il suolo, per quanto lo consente la contemporanea e scattante distesa della gamba dietro.

Sempre simultaneamente, il braccio inerme si distende energicamente all'indietro, ma con naturalezza, fermandolo parallelamente alla gamba. La testa deve rimanere estranea al movimento ed all'indietro, come pure le spalle che devono mantenersi rilassate ed allo stesso livello.

Nella posizione di a-fondo il busto deve essere mantenuto eretto ed il ginocchio della gamba davanti deve trovarsi sulla perpendicolare della punta del piede.

La cocchia della spada costituisce, in effetti, uno scudo protettivo che bisogna sfruttare e ciò è solo possibile se il pugno armato viene portato su un piano offensivo orizzontale alto.

Dalla posizione di a-fondo si deve agevolmente passare, in relazione alla reazione avversaria, alla continuazione dell'attacco, alla rottura di misura, alla controffesa sia riprendendo l'iniziativa, dopo essere tornati in guardia, sia dall'a-fondo stesso.

Il maggiore allungo dell'a-fondo si deve realizzare cercando di « spezzare » il più possibile il fianco portando avanti il bacino; il che si ottiene facilmente con opportuni esercizi di molleggio, facendo bilanciare il tronco del corpo sulle due gambe e dalla posizione di massima spaccata nell'a-fondo.

Il passo avanti e il passo indietro

Sono movimenti di avanzata e di retrocessione che si eseguono per variare la misura portando avanti di un piede e mezzo il piede anteriore e riportando sotto per lo stesso spazio rispettivamente l'altro piede, nel passo avanti. Viceversa nel passo indietro.

Il passo avanti e il passo indietro devono risultare elastici e decisi.

Non si striscia il piede e tanto meno lo si batte sulla pedana; per contro, il movimento va eseguito con una camminata regolare e sciolta; il passo deve risultare decontratto e spedito e, riassumendo la posizione di guardia a movimenti conclusi, si deve evitare di restare in contrazione muscolare.

Si tenga presente che nella scherma tutte le espressioni forza e di contrazione ritardano l'esecuzione anche dei semplici movimenti.

Il passo avanti a-fondo

E' un movimento di avanzata per colpire l'avversario, composto da un passo avanti seguito immediatamente dall'a-fondo.

Il salto indietro

E' un movimento difensivo, indietreggiante, che permette di portarsi tempestivamente fuori misura. Si effettua sia dalla posizione di guardia, sia dall'a-fondo. Nel primo caso può sostituire vantaggiosamente il doppio passo indietro, nel secondo sostituisce il ritorno in guardia e passo indietro. Si effettua facendo leva sulla gamba davanti, scattando all'indietro così da rimanere in sospensione sulla stessa gamba per posarsi sull'altra ritornando in posizione di guardia. (vedi cap. Difesa)

Il ritorno in guardia

E' un movimento che riporta il tiratore dall'a-fondo in guardia. Ai fini di una pronta difesa deve essere quanto più rapido possibile e va quindi particolarmente esercitato, per poter passare, dall'esaurimento dell'azione offensiva, in guardia, nuovamente pronti all'offesa ed alla difesa.

IL RADDOPPIO O RIPRESA DELL'A-FONDO



Dall'a-fondo portare il piede dietro a contatto con quello davanti mantenendo le ginocchia piegate.

Facendo leva sul piede dietro e per la distensione del ginocchio ritornare a-fondo.



La ripresa d'attacco

E' un movimento offensivo eseguito dopo un attacco ed essere ritornati in guardia per portare una nuova azione offensiva sull'avversario che para senza rispondere, col ferro, di misura, o col ferro e di misura.

Il raddoppio o ripresa dell'a-fondo

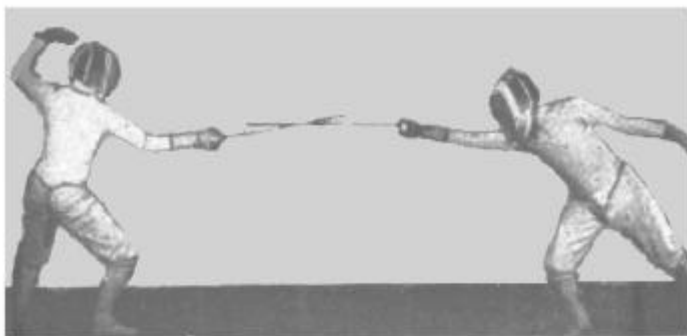
E' un movimento per portare un azione offensiva che si esegue dall'a-fondo, ad attacco avvenuto, sull'avversario che para di misura, o col ferro e di misura e che non risponde. (vedi pag. 69).

La frecciata

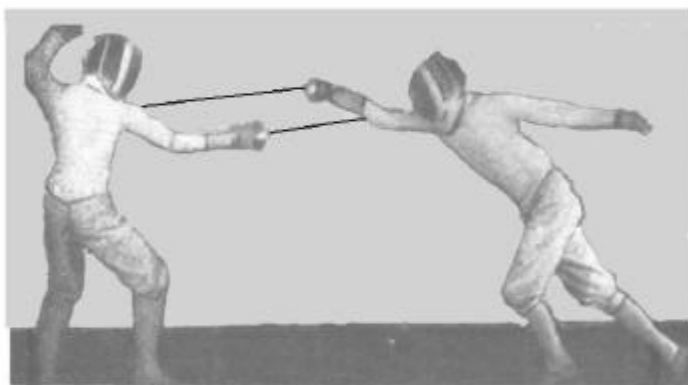
È un movimento di avanzata più rapido dell'a-fondo e del passo avanti a-fondo che ha per base la maggiore precedenza di punta in confronto a qualsiasi altro movimento di attacco.

Sfrutta ad un tempo i principi atletici del movimento di lancio del braccio, dello scatto della corsa veloce e dello slancio del salto in avanti. Si esegue lanciando il braccio armato in linea di offesa con opportuna opposizione di pugno. Contemporaneamente si protende il corpo profilato in avanti, facendo perno sulla gamba anteriore sino alla perdita dell'equilibrio. Il braccio non armato scende intanto all'indietro per controbilanciare lo spostamento. Raggiunta la diagonale, braccio armato in linea, gamba sinistra distesa, si scatta in avanti facendo leva sulla gamba destra e la sinistra viene portata in avanti per riprendere l'equilibrio del corpo. (Per i mancini viceversa). L'impulso viene frenato con una corsa di smorzamento in avanti e dilato. Si esegue sia in attacco, sia in controffesa. di risposta o in ripresa di iniziativa offensiva. E particolarmente efficace se eseguita con preordinata in-

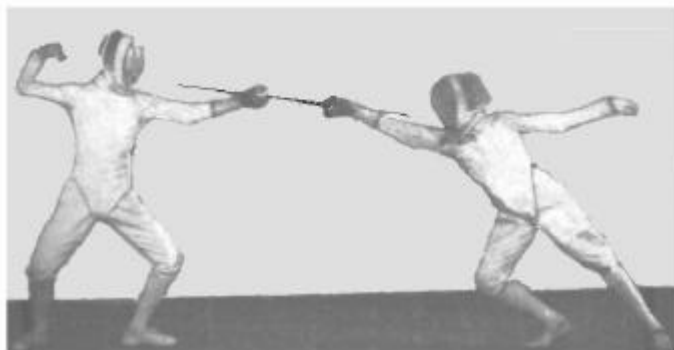
LA FRECCIATA



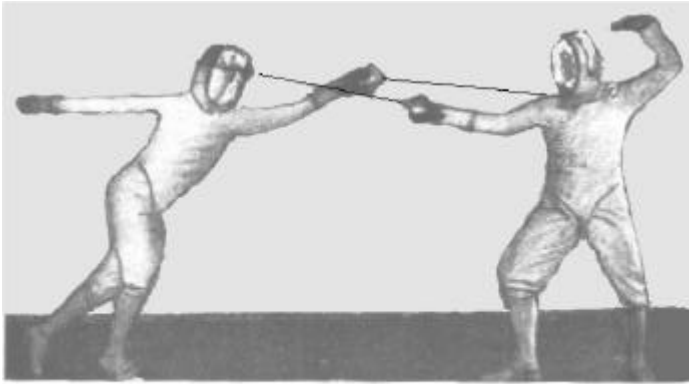
Tiratore destro su mancino: la partenza



L'arrivo



Tiratore destro su mancino: la partenza



Tiratore mancino su destro: la partenza

tenzione dopo aver parato rispondendo con azioni sul ferro dell'avversario. In questo caso si applica anche a misura d'allungo col preciso intendimento di « bruciare » l'avversario sul suo ritorno in guardia.

La frecciata si esegue oltre che dalla guardia, anche dall'a-fondo.

Rispetto al fioretto, la linea di attacco è più alta e – particolare fondamentale – si devono coprire i bersagli avanzati con opportuna opposizione sia che si attacchi a ferro libero, sia che si attacchi sul ferro. Come principio, a ferro libero si esegue la frecciata solo sugli avancorpi. Volendo toccare al corpo è consigliabile eseguire prese di ferro per evitare l'arresto dell'avversario e comunque il verificarsi di colpi doppi.

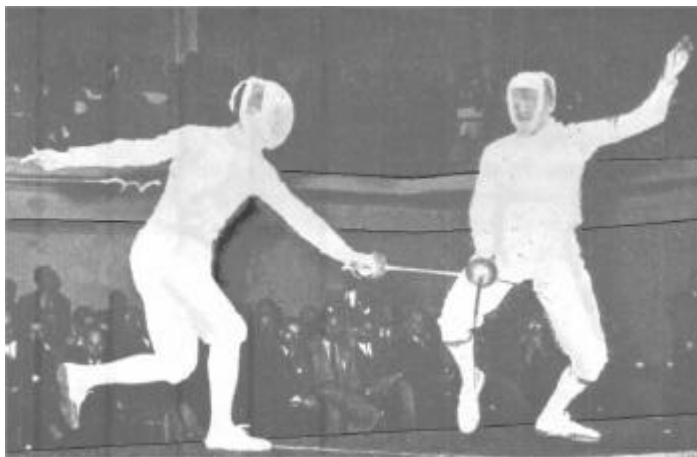
Per queste ragioni il colpo in frecciata più sicuro è quello portato con scelta di tempo nella linea di terza e opportuna opposizione di pugno. Il colpo in frecciata a ferro libero, intenzionalmente eseguito sul tiratore che arresta o che attacca, può facilitare la riuscita del colpo doppio tirando sul tirare quando questo sia vantaggioso ai fini del punteggiare o per concludere a proprio favore un incontro.

LA FRECCIATA IN CONTROPIEDE



Si esegue sullo sbilanciamento all'indietro, sul salto indietro dell'avversario, cioè con azioni in preordinata controfesa.

LA FRECCIATA CON CEDUTA



Sull'avversario che para col ferro e di misura, senza rispondere, sul finire della frecciata si « cede » sotto il ferro e la continuazione perviene a toccare con netta precedenza sulla susseguente risposta.

Le azioni controffensive eseguite in frecciata rappre rappresentano, sul piano tattico, l'evoluzione più radicale e realizzatrice del combattimento schermistico. Da una tattica difensiva-offensiva si è passati al concetto diametralmente opposto offensivo-difensivo, cioè della tattica del contropiede che in termini schermistici significa controffendere in frecciata di seconda e terza intenzione dopo aver portato l'avversario ad una azione reattiva.

I colpi in frecciata si possono effettuare al corpo od al braccio, con tutte le variazioni d'attacco possibili nelle quattro linee e precisamente:

- 1 - in controffesa (risposta diretta ed indiretta);
- 2 - in continuazione d'attacco, dopo l'a-fondo;
- 3 - in contrattacco (tirando anticipando l'attacco avversario);
- 4 - di filo;
- 5 - con prese di ferro;
- 6 - con trasporto del ferro;
- 7 - con battute;
- 8 - con intagliata;
- 9 - in controtempo
- 10 - con rimessa in continuazione d'attacco.

Esercizi di coordinamento

Per poter conseguire l'assoluta padronanza dei movimenti, il coordinamento e la stabilità; per aumentare la velocità di esecuzione o per variare opportunamente il ritmo, si devono eseguire e ripetere più e più volte i seguenti esercizi: passo avanti con distensione del braccio in linea di offesa - passo indietro riportando il braccio in linea di guardia a-fondo con precedenza della distensione del braccio - ritorno in guardia (come una molla che si ricarica) - passo avanti a-fondo con velocità progressiva (come una molla che si scarica) - ripresa dell'a-fondo

mantenendo le ginocchia flesse e il busto eretto - salto indietro cadendo sulla gamba davanti, per risaltare sulla posteriore e braccio armato che resta in linea di offesa - frecciata.

Esercizi per le gambe

Se si vuole fin da principio dare perfetta stabilità (equilibrio) e facilità di movenza all'allievo, è necessario che esso eserciti giornalmente il seguente esercizio nel quale sono abbinati con logica sequenza tutti i movimenti possibili sugli spostamenti inerenti l'esecuzione della scherma in generale:

- 1 - un passo avanti
- 2 - un passo indietro
- 3 - un passo avanti a-fondo
- 4 - ripresa dell'a-fondo (o raddoppio)
- 5 - dall'a-fondo, un salto indietro oppure riunita
- 6 - ritornare di nuovo a-fondo
- 7 - molleggio sull'a-fondo
- 8 - dall'a-fondo, portando il peso del corpo in avanti, piegandosi sui ginocchio anteriore, partire in frecciata.

Il molleggio

Il molleggio si esegue dalla posizione di a-fondo, spostando il bacino in avanti, spezzando il fianco al massimo con un movimento continuativo di pressione del peso del corpo dall'alto in basso e viceversa, in modo da poter portare durante il movimento il ginocchio della gamba davanti perpendicolare alla punta del piede. Il braccio dietro si alza e si abbassa assecondando il movimento del corpo: si abbassa nella distensione e si alza nei movimento di ritorno.

LA POSIZIONE DEL PUGNO ARMATO

*La coccia è lo scudo
protettivo del braccio
armato. La più logica ed
idonea posizione è quella
di una pronunciata linea
con pugno di quarta in
opposizione di terza.*



*Naturalmente l'opposizione
non deve implicare un totale
spostamento dell'avambraccio
nella linea di terza altrimenti
ci si troverebbe ad assumere
un invito di terza con la
conseguente scoperta-ra dei
bersagli interni, anche se la
punta della spada, restando
indirizzata al-l'avancorpo
avversario, costituisce
sufficiente garan-za per un
immediato arresto
(contrattacco)*

LE POSIZIONI DEL BRACCIO ARMATO E LE



LINEE RELATIVE AI BERSAGLI

- 1) Di terza; bersaglio esterno alto 2) Di quarta; bersaglio interno alto



*3) Di seconda
o ottava;
bersaglio e-
sterno basso*

*4) Di prima o
mezzocerchio;
bersaglio
interno basso*

Le linee ed i bersagli

Le linee di offesa sono in stretto rapporto con il bersaglio che si vuole colpire. Nella spada il bersaglio valido si suddivide in quattro settori in rapporto al corpo dello schermidore in posizione di guardia. Tali bersagli sono:

interno alto (petto) cui corrisponde la linea di quarta, *esterno alto* (petto, schiena), cui corrisponde la linea di terza,

interno basso (addome) cui corrisponde la linea di prima o mezzocerchio,

esterno basso (fianco) cui corrisponde la linea di seconda o ottava.

Analogamente i bersagli si possono considerare: alti, bassi, interni, esterni.

Poiché tutto il corpo è « bersaglio valido », lo spadista dovrà tener ben presente questo fatto ed esercitarsi nell'applicazione di tutte le azioni (siano esse offensive o difensive) sui differenti bersagli, con particolare cura agli avancorpi mano, braccio, gambe e maschera qualora la posizione di guardia dell'avversario risultasse esposta, con evidente scopertura.

Le posizioni del braccio armato

Quando il braccio armato si sposta dalla posizione normale o di guardia, per eseguire azioni di offesa o di difesa, assume quattro fondamentali posizioni:

di quarta, relativa alla linea ed al bersaglio interno alto;

di terza, relativa alla linea ed al bersaglio esterno alto;

di prima (o mezzocerchio), relativa alla linea ed al bersagli interno basso (addome);

di seconda (o ottava), relativa alla linea ed al bersaglio esterno basso (fianco).

Le posizioni del pugno armato

Quella fondamentale per uno spadista è: nella linea di terza con il pugno di quarta, accentuando la posizione avanzata del braccio che impugna l'arma (gomito poco piegato) e mantenendo un'opportuna opposizione.

Da questo atteggiamento base si passa facilmente a qualsiasi altra posizione nelle quattro linee.

La mano armata può assumere posture diverse.

Le impugnature fondamentali sono:

- *di guardia:* pugno di quarta con opposizione nella linea di terza;
- *di quarta:* pollice in alto ed unghie delle altre dita all'interno;
- *di terza:* pollice all'esterno ed unghie delle altre dita verso l'alto;
- *di seconda:* pollice in basso ed unghie delle altre dita all'esterno;
- *di ottava:* col pugno di quarta nella posizione di seconda;
- *di prima:* pollice in basso ed unghie dalle altre dita all'infuori, completamente rigirate verso l'alto;
- *di rnezzocerchio:* col pugno di quarta nella posizione di prima.

L'invito

È un atteggiamento di seconda intenzione che serve a scoprire un bersaglio, affinché l'avversario venga indotto a colpirlo. Gli inviti, cui corrispondono altrettanti bersagli, sono quattro:

- 1 - *invito di quarta*, che scopre il bersaglio esterno;
- 2 - *invito di terza*, che scopre il bersaglio interno;
- 3 - *invito di seconda o ottava*, che scopre il bersaglio superiore

GLI INVITI



1) *di terza*



2) *di quarta*



3) *di seconda o ottava*



4) *di mezzocerchio o prima*

4. *invito di prima o mezzocerchio*, che scopre il bersaglio inferiore.

L'invito di quarta si esegue piegando il braccio e girando il pugno di terza in quarta che, contemporaneamente, viene abbassato quasi all'altezza dell'addome con la punta alquanto più alta del pugno.

Questo atteggiamento scopre il braccio dalla parte esterna, il petto, la maschera, il fianco, la gamba ed il piede.

L'invito di terza si esegue piegando il braccio e portando il pugno all'altezza della mammella, mantenuto nella posizione di quarta o girato in quella di seconda in terza. La punta deve risultare un poco più alta del pugno.

Questo invito scopre il braccio, il petto dalla parte interna, la maschera, l'addome, la gamba ed il piede.

L'invito di seconda si esegue abbassando il pugno di quarta all'altezza del proprio fianco e piegando leggermente il braccio. L'arma deve essere quasi orizzontale e la punta poco discosta dal fianco avversario.

Così facendo si scopre la parte superiore del braccio, il petto e la maschera.

L'invito di mezzocerchio si esegue spostando la spada sulla propria sinistra (destra per i mancini), rimanendo col pugno di quarta e formando, così, una sola linea tra braccio e punta, in modo che questa risulti all'altezza del fianco dell'avversario.

Questo atteggiamento, che scopre il braccio, il fianco e la maschera, è consigliabile a misura camminando.

Il legamento

E' lo spostamento del proprio ferro sino a portarlo a contatto con quello avversario che si trova in una determinata posizione o linea.

Per legamento si intende anche quel contatto che si sta-

I LEGAMENTI



1) *Di terza*



2) *Di quarta*



3) *Di ottava o seconda*



4) *Di mezzocerchio o prima*

bilisce tra le due lame, in modo che la propria domini *quella avversaria deviandola dalla* linea e scoprendo, *quindi*, un bersaglio avversario.

Per far ciò a misura di allungo, occorre che il proprio forte sia opposto al debole della lama avversa; a misura camminando, si potrà, invece, opporre il medio o il debole.

I legamenti, come gli inviti, sono quattro:

1- di quarta,

2 - di terza,

3 - di seconda,

4 - di prima o mezzocerchio

e si eseguono con le medesime posizioni di pugno tenute per gli inviti.

I legamenti si possono eseguire tanto dall'atteggiamento di linea, quanto da un invito.

Si tenga presente che i legamenti sopradescritti possono variare in ragione della misura.

I cambiamenti di legamento

Da un legamento si può passare ad un altro mediante un opportuno movimento di pugno, accompagnato dall'avambraccio in modo che il ferro avversario venga a trovarsi legato nella nuova posizione.

Questi cambiamenti si possono eseguire:

- a) dalla quarta alla terza o inversamente, passando la punta sotto il ferro avversario;
- b) dalla seconda al mezzocerchio ed inversamente, passando la punta sopra;
- c) dalla seconda alla quarta ed inversamente;
- d) dalla terza al mezzocerchio ed inversamente.

Nei casi a) e b) si deve distaccare per un istante il ferro da quello avversario, perdendone il contatto con movimento simile a quello di una parata di contro; nei casi c) e d) questo contatto deve essere, invece, costantemente mantenuto, eseguendo un movimento simile a quello di un trasporto di mezzacontro. (In questo caso si denominano trasporti).

Durante l'assalto, questi movimenti possono risultare particolarmente utili sia per disturbare l'avversario nel momento in cui ha meditato un attacco, sia per sorprenderlo con un attacco inaspettato dal nuovo legamento. Si possono eseguire sia da fermo, sia camminando.

Il riporto

E un'azione esercitata a contatto con il ferro dell'avversario. Si esegue compiendo con il pugno un movimento circolare, senza distaccare l'arma dal proprio legamento, il tutto accompagnato dall'avambraccio come se si volesse parare di contro, e ritornando al medesimo atteggiamento di prima.

I riporti sono quattro: per quelli di mezzocerchio e di seconda si passa la punta della spada al disopra della lama avversaria, per quelli di terza e di quarta al disotto.

La loro attuazione deve essere equilibrata, senza movimenti bruschi che farebbero sfuggire il ferro e, quindi, tradire lo scopo dell'azione. Si possono eseguire sia dalla misura di allungo, sia mediante un passo avanti, facendo sempre precedere il ferro. Nei riporti si osservano le stesse norme valide per i cambiamenti di legamento.

La pressione

A legamento avvenuto si ottiene una pressione sul ferro avversario, imprimendo al proprio ferro un deciso mo-

vimento di spostamento nella stessa direzione del legamento

La presa di ferro od intrecciata

È l'azione di un tiratore tendente ad impadronirsi del ferro avversario e si esegue nelle quattro linee, sia partendo coi ferro dalla linea di guardia, sia da una posizione.

Nel primo caso, il movimento per raccogliere (in senso rotatorio semplice o composto) inizia dalla posizione del pugno di guardia e termina nella posizione in cui ci si è portati per impossessarsi del ferro avversario.

Nel secondo caso, si deve implicitamente eseguire anche un trasporto di ferro dalla linea in cui si è iniziato il movimento alla linea di arrivo.

Si esegue con accentuata intromissione del proprio ferro verso quello dell'avversario, meglio se con passo avanti, e ciò per assicurarsi il dominio del ferro avverso e per impedire arresti diretti o di svincolo. Si prende il ferro col grado forte della lama, sfruttando l'angolo cocchia-lama, accorgimento che accentua l'efficacia della posizione del pugno e, quindi, della copertura in attacco.

I trasporti semplici e composti

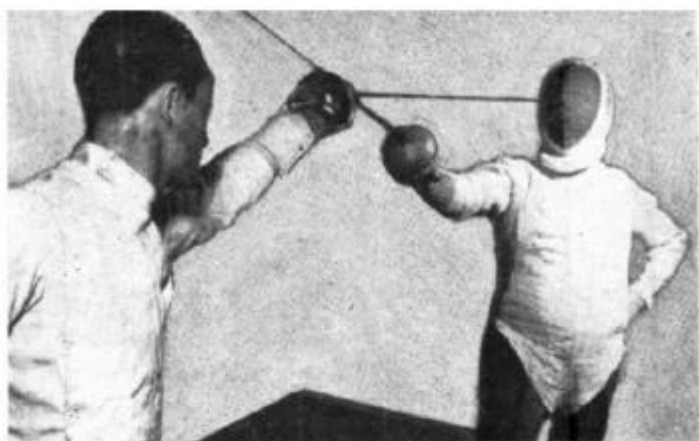
Sono azioni che si effettuano prendendo il ferro dell'avversario col forte della propria lama, facendo un passo lungo in avanti: dal legamento di quarta. senza lasciare la lama, si esegue una contro di quarta in stretto continuativo contatto con il ferro avversario, ritornando poi al punto di partenza.

Analogamente nelle altre linee.

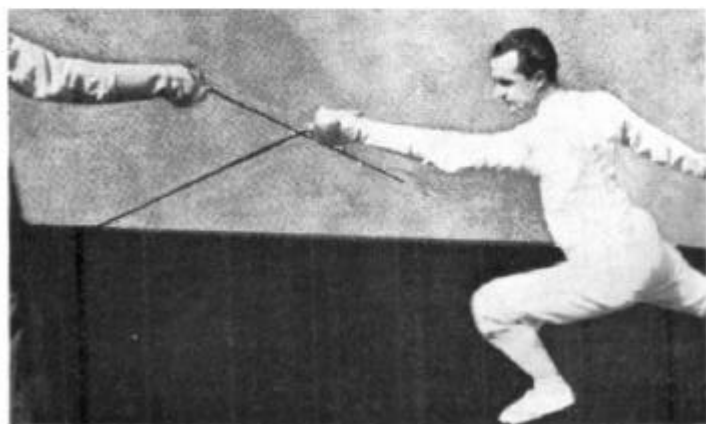
Nel caso dei doppi trasporti, o composti, occorre eseguire lo stesso movimento due volte in modo consecutivo.

I trasporti del ferro avversario, semplici e composti, si

LE PRESE DI FERRO



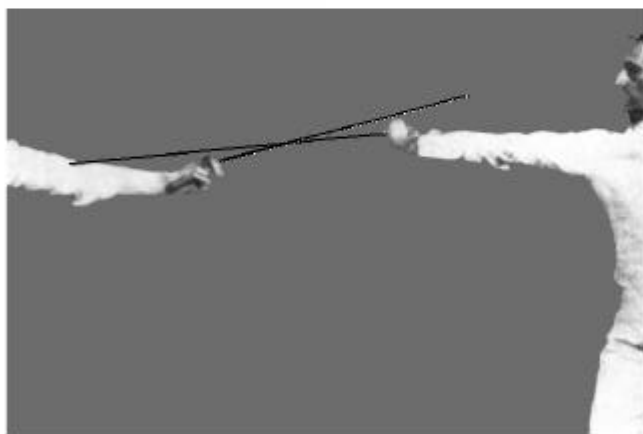
Mancino su destro: in linea di terza alta e colpo alla maschera



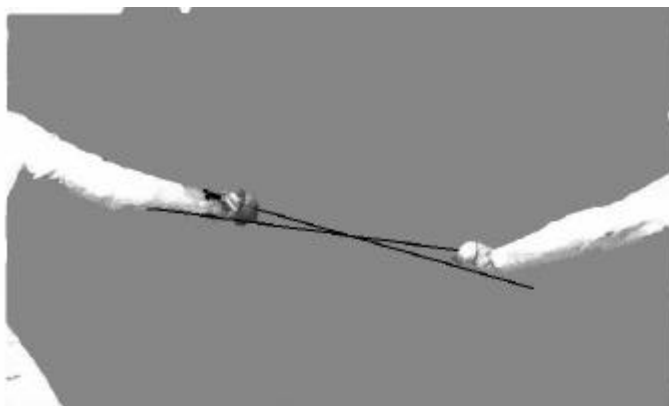
Mancino su destro: in linea di mezzocerchio (prima) e colpo al ginocchio



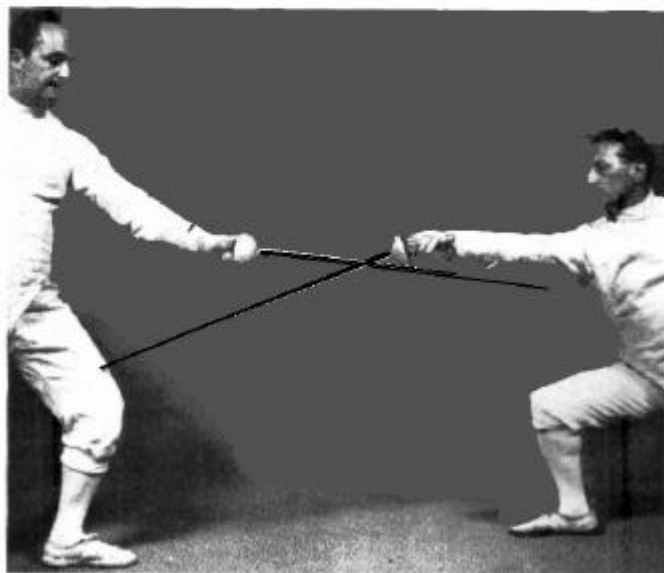
Mancino su destro: in linea di terza



Destro su mancino: in linea di terza e colpo al braccio sopra



Destro su mancino: presa di ferro in seconda (pugno di seconda) e filo al braccio sotto



Destro su mancino: presa di ferro in mezzocerchio (pugno di quarta) e filo al ginocchio

possono effettuare nelle quattro linee semplici, mentre per i passaggi di « mezza contro a occorre un cambiamento di linea.

I trasporti diretti sono:

- 1- dalla quarta alla quarta;
- 2- dalla terza alla terza;
- 3- dall'ottava all'ottava;
- 5 - dal mezzocerchio al mezzocerchio.

E così dicasi per i composti.

La caduta

E un'azione offensiva e difensiva, applicata in tempo, eseguita quando il proprio ferro è sottomesso a quello avversario per effetto di un legamento, pressione, filo, presa di ferro, intrecciata. Consiste nel sottrarsi allo spostamento del ferro avversario raggiungendo il bersaglio con opportuno cedimento angolato del proprio ferro rispetto a quello avverso.

Oltre che sull'iniziativa dell'avversario, la caduta si può applicare contemporaneamente sul movimento di parata dell'attaccato nelle linee alte, anticipando, così, anche l'immediata risposta. (vedi cap. Difesa).

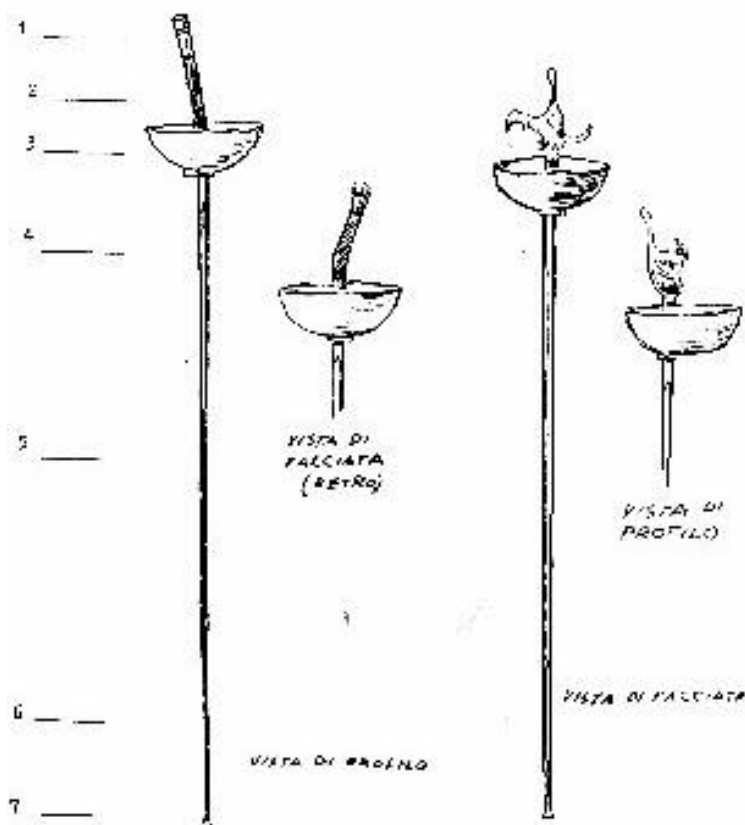
SINTESI GRAFICA
del
capitolo I

GLI ELEMENTI ESSENZIALI

DELLA SPADA

I MOVIMENTI – LE AZIONI

La spada: (gli elementi essenziali)



*Modello a manico dritto
(francese)*

*Modello ad impugnatura
ortopedica*

1) Il pomolo (flettato passo metrico 6 mm.) - 2) Il manico - 3) La coccia - 4) Il forte della lama o tallone - 5) Il medio della lama o parte centrale - 6) Il debole della lama o parte terminale - 7) La punta (vi è avvitato il bossolo della punta elettrica, passo metrico 4 mm.).

Caratteristiche generali della spada

a) *Peso*

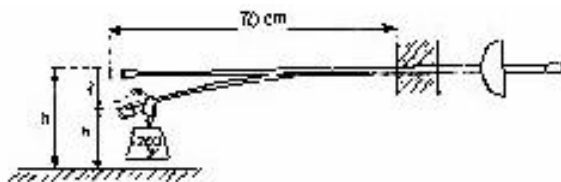
Il peso totale della spada pronta per essere usata è inferiore a gr. 770.

b) *Lunghezza*

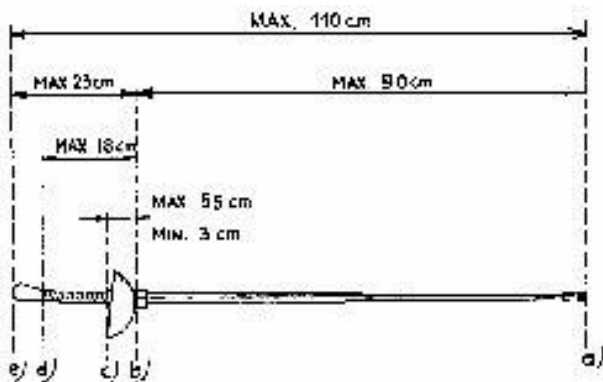
La lunghezza totale massima della spada è di cm. 110.

c) *Lama*

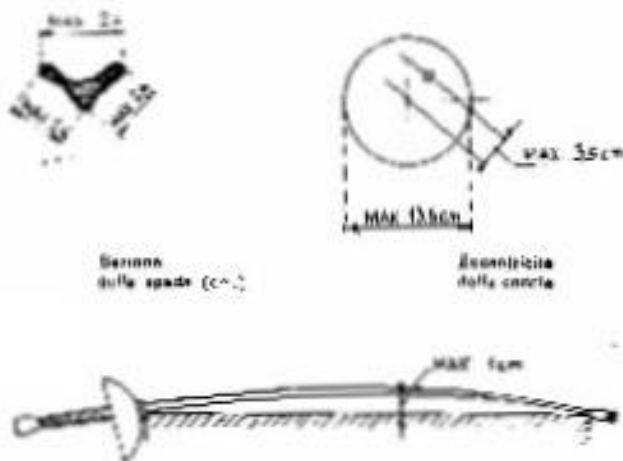
La lama è in acciaio, la sua sezione è triangolare, senza bordi taglienti. Dev'essere quanto più possibile dritta, e montata con la svasatura maggiore verso l'alto. La saetta del suo arco deve comunque essere inferiore a cm. 1; é ammessa solo in senso verticale.



La lunghezza massima della lama è di cm. 90. La larghezza massima di una qualunque delle tre facce della lama è di mm. 24.



Dimensione della spada



La lama deve presentare una flessibilità corrispondente a 4,5 cm. minimo e 7 cm massimo, misurata nelle seguenti condizioni:

- 1 - la lama è fissata orizzontalmente a 70 cm. dall'estremità della punta;
- 2 - un peso di 200 gr. e sospeso a 3 cm. dall'estremità della punta;
- 3 - la flessibilità è misurata all'estremità della punta nella posizione non caricata e caricata.

d) *Martingala*

Se la spada non è unita alla mano del tiratore da un sistema d'attacco o dal passante elettrico, è obbligatorio l'uso di una martingala.

e) *Coccia*

La coccia, il cui bordo dev'essere circolare, deve passare attraverso un cilindro del diametro di 13,5 cm su 15 cm. di lunghezza (gabarit).

La profondità della coccia è compresa tra 3 e 5,5 cm.

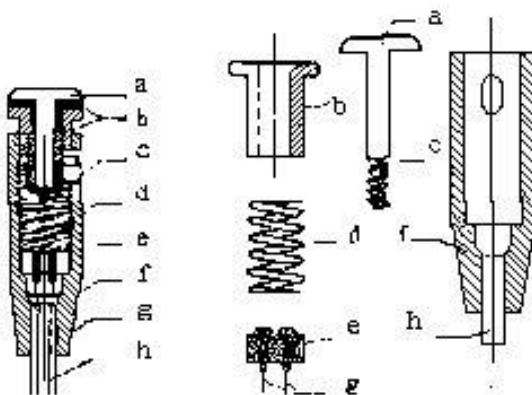
L'eccentricità (distanza tra il centro della coccia e il punto in cui la lama vi passa entro) è ammessa se non è superiore a 3,5 cm.

La lunghezza totale lama più coccia non può superare cm. 95,5.

Punta d'arresto (mod. internazionale)

a) *per spada elettrica.*

- i. Il puntale della lama di spada finisce con una punta d'arresto elettrica.
2. IL proibito affilare lo o gli angoli della punta.
3. La punta d'arresto dev'essere fissata al puntale della lama.



a) corona - b) bussola con isolanti - c) molletta di contatto
 - d) molla respingipeso - e) bussoletta isolante contenitrice
 chiodini di contatto - f) bussola - g) fili (due) con chiodini a
 testa piatta per contatto - h) terminale filettato della lama.

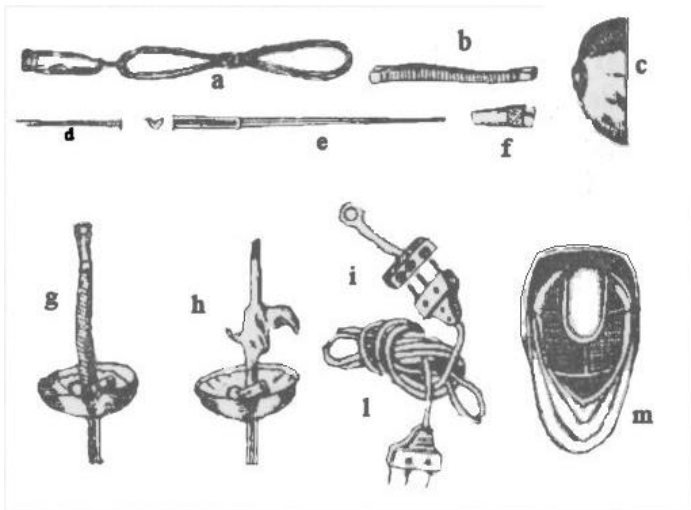
4 - La pressione da esercitare sulla punta d'arresto, necessaria per ottenere lo scatto dell'apparecchio, deve essere superiore a 750 gr, cioè la molla deve respingere tale peso.

5 - La corsa della punta d'arresto necessaria per provocare il segnale (detta corsa di accensione), non può essere inferiore a 1 mm.

La corsa supplementare della punta d'arresto non può essere superiore a mezzo millimetro.

b) *per spada normale.*

1 - Se la punta d'arresto è fissata alla lama per avvvitamento, deve rispondere alle condizioni stabilite per le spade elettriche.



a) punta con filo . b) manico . c) coccia . d) terminale lama filettata con punta . e) lama e codolo filettato . f) pomolo a fletto . g) assieme dell'eisa con spina interno coccia, mod. francese . h) elsa e spina mod. ortopedico . i) spina interno coccia . l) passante o filo di corpo . m) maschera.

2 - Altrimenti dev'essere fissata sulla parte cilindrica terminale della lama, avente un diametro minimo di 6 mm., a mezzo di filo impeciato e, in questo caso, le sue punte, devono essere parallele, e non possono uscire dal filo più di 2 mm.

Attrezzatura

Maschera

La maschera non dev'essere ricoperta in tutto o in parte di materia suscettibile di far scivolare la punta. Il filo del reticolo, d'acciaio, deve avere una sezione minima di 1 mm. Inoltre deve essere rinforzata da una intelaiatura.

Filo di corpo (passante)

Il cordone (materiale proprio del tiratore) ha, ad ogni estremità, uno spinotto.

Verso il rullo, uno spinotto maschio a 3 spine.

Verso la spada, all'interno della coccia, un'identico spinotto. Tuttavia altri sistemi sono ammessi.

Abbigliamento

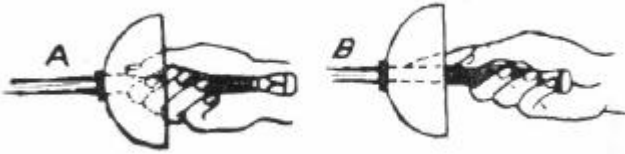
Il giubbotto, che deve ricoprire tutta la parte superiore del tronco, dev'essere completato da un sotto braccio in due parti, l'uno che fodera la manica fino all'articolazione interna del gomito del braccio armato, l'altro che protegge il fianco nella regione dell'ascella.

Inoltre è obbligatorio portare una sotto-divisa in tela di canapa, nylon, ecc. Essa deve:

- 1 - avere almeno doppio spessore;
- 2 - comprendere un po' di manica;
- 3 - presentare le migliori garanzie di solidità.

Essa può essere fissata al giubbotto senza essere interamente cucita.

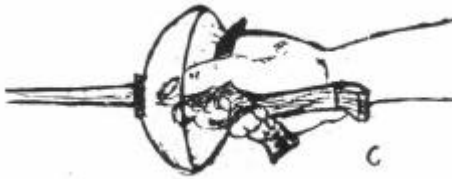
Modi di impugnare la spada



A) normale

B) a dito allungato

della spada a manico dritto o francese



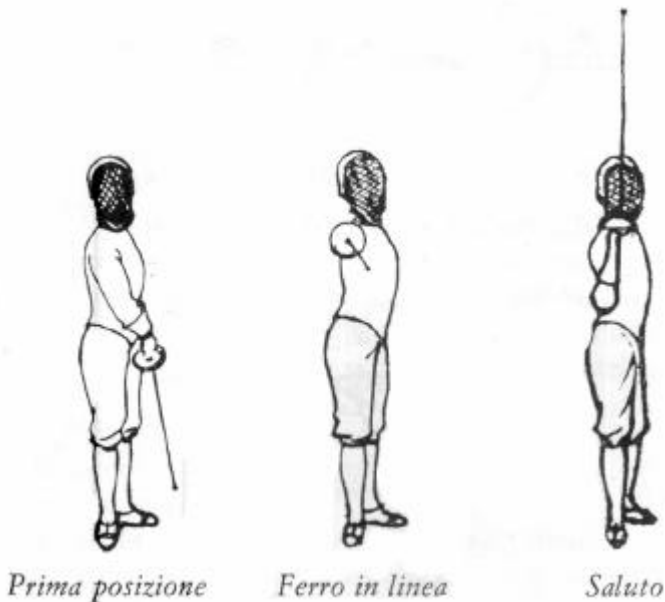
C) *della impugnatura anatomica*

Il bersaglio

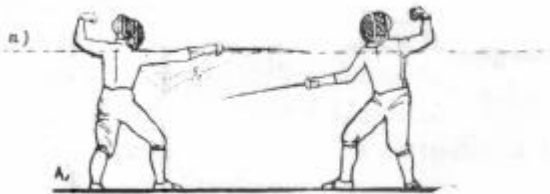


Tutto il corpo è valido

Atteggiamenti dello spadista prima di scendere in guardia

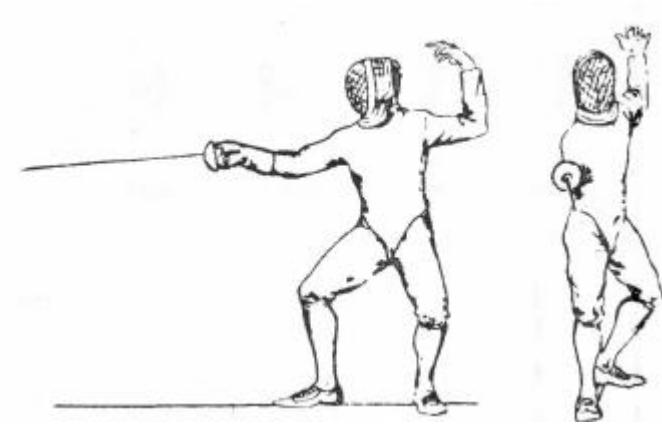


La linea di offesa e la linea direttrice



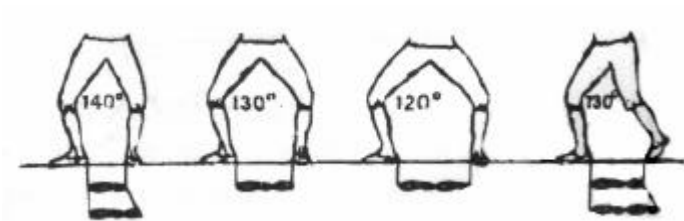
- a) la linea di offesa si ha mettendo il braccio armato in linea, gomito teso, sul piano delle spalle dei tiratori nella posizione di guardia.
- A) la linea direttrice è quella di movimento: passa, immaginariamente, tra i piedi dei tiratori.

La guardia



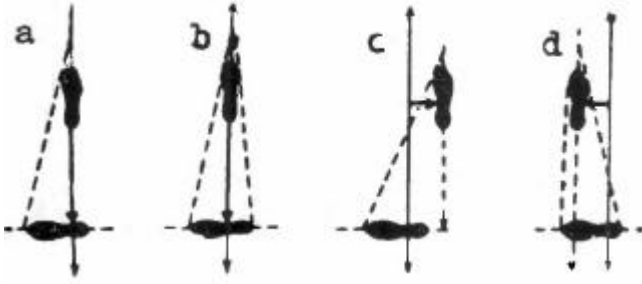
Più elevata in rapporto a quella di fioretto. La punta tenuta al di sotto della linea di offesa, braccio leggermente piegato. I piedi sono ortogonali tra loro.

Il compasso della guardia



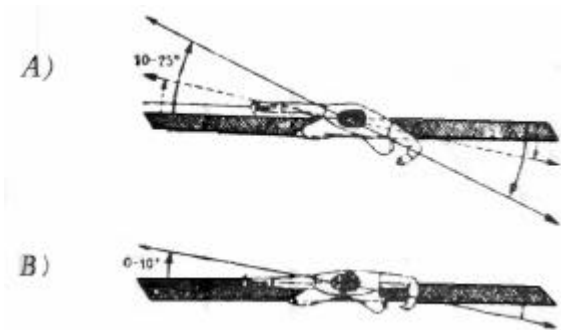
A 140°, troppo alto; a 130° giusto ed equilibrato; a 120° troppo largo; a 130° con piede sinistro girato all'interno poggiante sulla pianta: posizione agonistica.

Le posizioni dei piedi rispetto alla linea direttrice



a) *Piedi ortogonali: destro nella stessa linea con il tallone sinistro; b) destro sulla stessa linea che passa al centro del piede sinistro; c) destro spostato all'esterno verso il dorso, d) sinistro spostato all'interno verso l'addome. La positura più razionale ed equilibrata è la a). (Per i mancini viceversa).*

Razionalità della guardia



A) *La positura più naturale si ha quando rispetto alla linea direttrice il braccio armato è posto con un angolo di*

circa 10° ed in relazione l'asse passante tra le spalle è situato a circa 25°.

B) Il tenere il braccio armato nella stessa linea direttrice e l'asse delle spalle a circa 10° da questa, costituisce una forzatura, antitetica con la naturalezza e la razionalità del movimento.

La misura

MISURE DIDATTICHE E DI COMBATTIMENTO

CORPO A CORPO	STRETTA MISURA	DA FERMO	D'ALLUNGO	CAMMINANDO	A LUNGA MISURA	FUORI MISURA
Alt o passo o salto indietro	Per angolazione	Per distensione del braccio	Andando a fondo	Sul passo avanti a fondo e in frecciata	in frecciata	oltre le linee di messa in guardia
	0,50 – 1 m.	1,50 – 2 m.	2 – 2,80 m.	2,80 – 3,50	2,80 – 4 m.	a 4 m.

Esecuzione delle azioni d'attacco in rapporto alla misura

Lo schema raffigura le distanze intercorrenti tra due tiratori al momento di espletare una azione. In senso esecutivo dette distanze si identificano in stretta misura, da fermo, d'allungo, camminando, a lunga misura. L'a corpo a corpo ed il fuori misura sono i limiti opposti del combattimento schermistico.

L'a-fondo



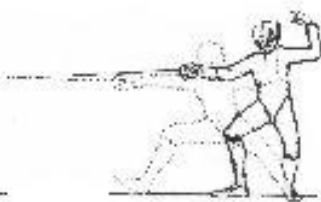
A) *Ferro in linea e inizio movimento gamba davanti,*

B) *A-fondo corto, ginocchio posteriore semi-teso*



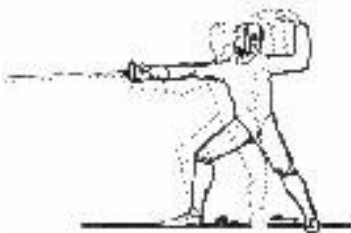
C) *A-fondo canonico, massima distensione, slancio in avanti impresso dalla distensione del ginocchio posteriore. Pugno armato con braccio teso tenuto all'altezza del viso. Ginocchio davanti e piede sulla stessa verticale.*

Il ritorno in guardia

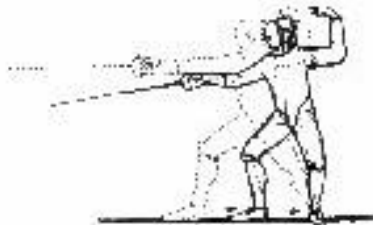


- 1.) *Tenendo il braccio armato teso, far leva sul tallone del piede davanti e spingere all'indietro, senza contrazioni.*
- 2) *Riassumere la posizione di guardia.*

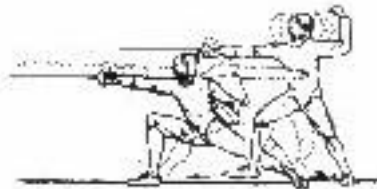
Movimenti per variare la misura



Il passo avanti



Il passo indietro

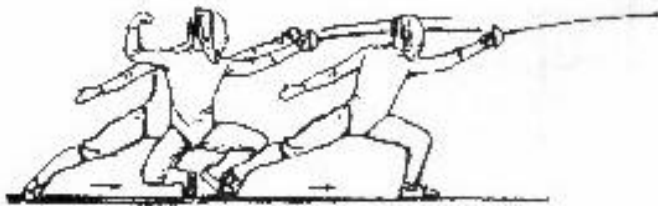


Il passo avanti a-fondo



Il salto indietro

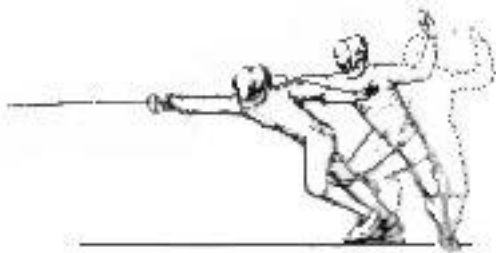
La ripresa dell'a-fondo



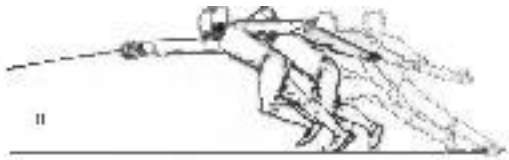
Dall'affondo portare il piede dietro, ripiegando il ginocchio

e rimanendo sullo stesso piano esecutivo, a toccare quello davanti; quindi, di scatto, ritornare a fondo. Il pugno armato deve rimanere sempre all'altezza del viso.

La frecciata

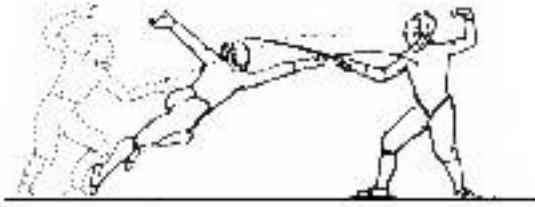


- A) *Partendo dalla posizione di guardia. Stendere il braccio armato e contemporaneamente protrarre il corpo in avanti fino alla perdita dell'equilibrio. Passando il piede dietro davanti a quello davanti, di scatto, slanciarsi in avanti con l'arma protesa sull'avversario.*

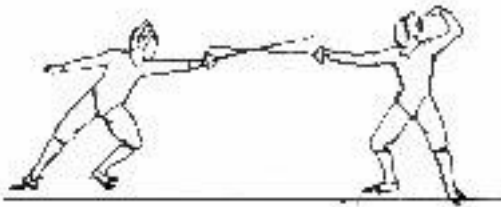


- B) *Partendo dall'a-fondo si esegue similmente alla stessa eseguita dalla guardia. ~ particolarmente efficace come azione risolutiva in fase di attacco, di contro flesa o in ripresa di attacco, specie se applicata in contro piede. Il corpo va catapultato in avanti in una diagonale ascendente indirizzata sull'avversario.*

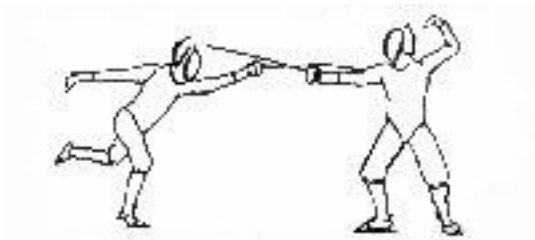
La frecciata in rapporto all'avversario



Dalla posizione di guardia, colpo dritto in frecciata al corpo dell'avversario.

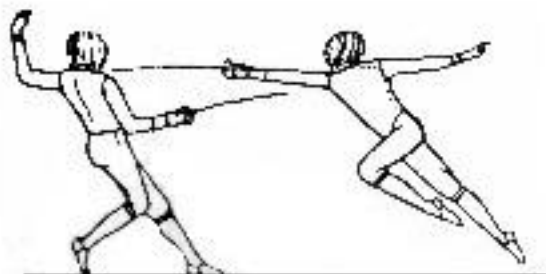


Tiratore mancino su destro. Lo spostamento del corpo in avanti nel primo tempo esecutivo. E' opportuno, di spada, impadronirsi del ferro dell'avversario, decisamente ed in avanti per evitare l'arresto.

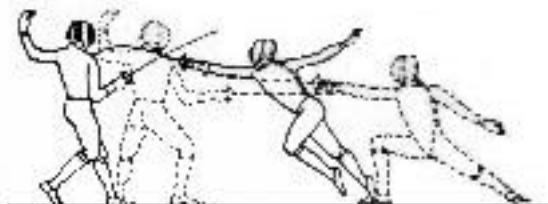


La fase di arrivo. Il piede dietro ha superato di slancio quello davanti ed il braccio armato, ben teso, ha indirizzato la punta all'avambraccio dell'avversario. Gli avambracci (mano, avambraccio, maschera nelle linee alte, ginocchio e piede in quelle basse) sono facilmente raggiungibili con azioni in frecciata.

La frecciata in contropiede



Sullo sbilanciamento all'indietro dell'avversario.

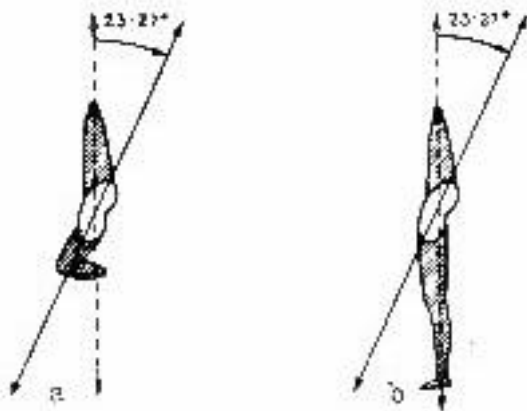


Dall'a-fondo sul passo indietro dell'avversario.

Esercizi per le gambe: il molleggio



Dall'a-fondo, facendo leva sul tallone del piede davanti, rialzarsi per ridiscendere con slancio forzando la pie gatura della gamba-ginocchio. Il bacino deve « spezzarsi », il tronco resta eretto.



Angolo gambe tronco

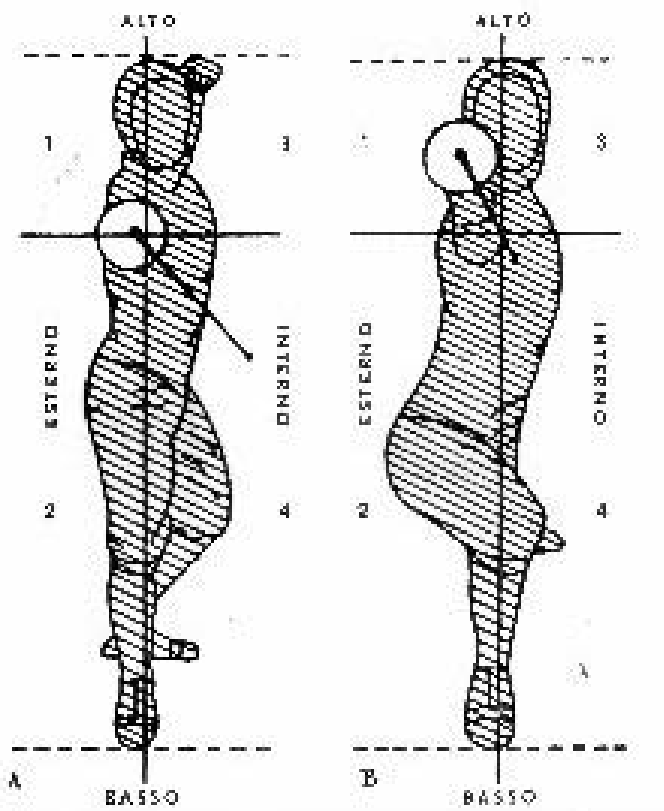
- a) *Il tronco rispetto alle gambe poste nella direttrice di movimento non deve ruotare più di 23-27° per favorire una positura naturale.*
- b) *Anche nell'a-fondo deve essere mantenuto lo stesso angolo per favorire la coordinazione motoria ed il movimento più razionale.*



Le misure per esercizi agli avancorpi

Tra due tiratori in guardia: Un tiratore a-fondo e l'altro in guardia: destro su destro.

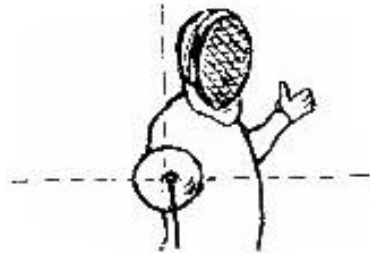
Le linee di offesa - i quadranti del bersaglio



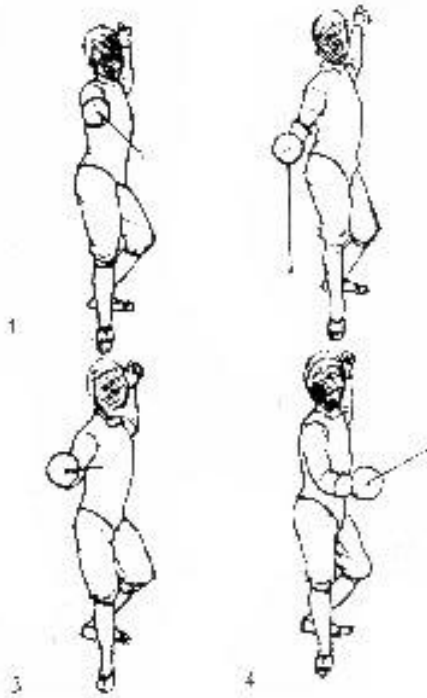
Tutto il corpo è bersaglio; le linee di penetrazione sono relative a quattro quadranti: alto, basso, interno, esterno. Anche le parate sono relative alle linee ed ai quadranti.

- A) *Le porzioni del bersaglio del tiratore nella posizione di guardia.*
 B) *Le stesse presentate dal tiratore in a-fondo.*

Le posizioni del pugno armato



La posizione del pugno armato nella guardia di uno spadista classico è quella nella linea di terza, col pugno di quarta, a braccio semiteso, punta all'interno della linea di offesa, minacciante costantemente il braccio dell'avversario.

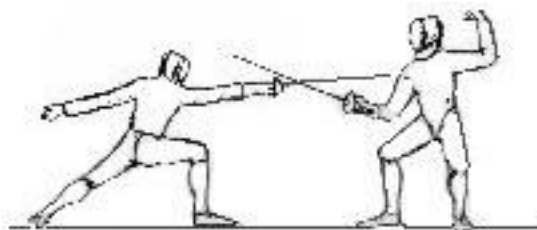


Nelle posizioni: 1) di prima o di mezzocerchio; 2) di seconda o di ottava; 3) di terza; 4) di quarta.

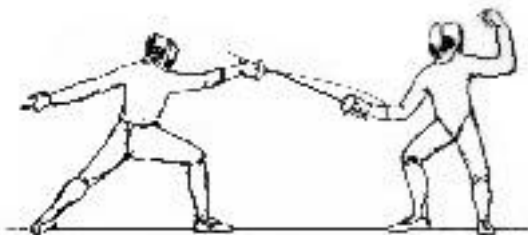
Analogamente le stesse posizioni si assumono quando si vuole scoprire un bersaglio. L'azione che ne deriva dicesi invito. Se in una di dette posizioni si porta il ferro per incontrare quello avversario, l'azione così concepita è un legamento.

Gli atteggiamenti fondamentali dello schermidore spadista sono simili a quelli del fiorettista e precisamente: ferro in linea di offesa; invito; legamento. Naturalmente lo spadista eseguirà ogni movimento curando la massima copertura del braccio armato, tenendo la punta della propria arma sempre indirizzata sul braccio dell'avversario e per ciò ottenere deve eseguire gli spostamenti da una linea all'altra, da una posizione ad una diversa posizione sfruttando le opposizioni del pugno ed adeguate rotazioni dell'avambraccio.

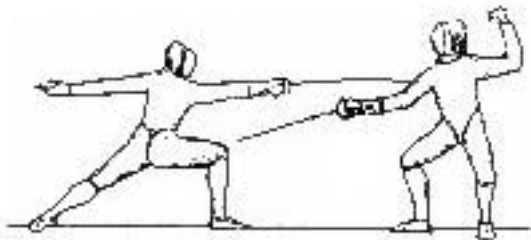
Gli inviti



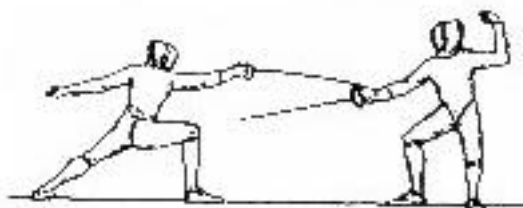
Invito di quarta: botta dritta al braccio esterno o al petto.



Invito di terza: botta dritta al braccio interno sopra o al petto.



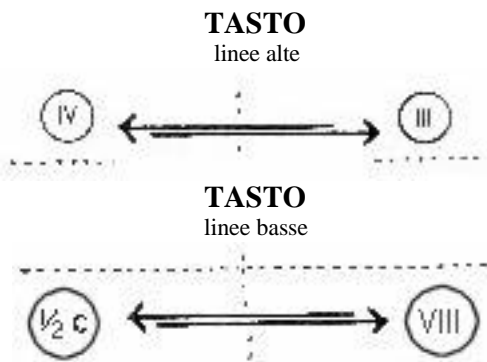
Invito di mezzocerchio (prima): botta dritta al braccio esterno, sopra.



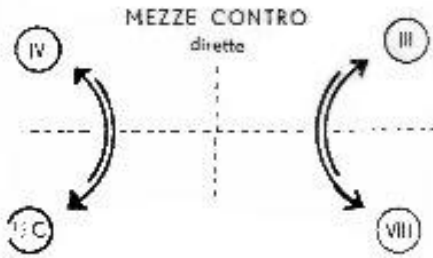
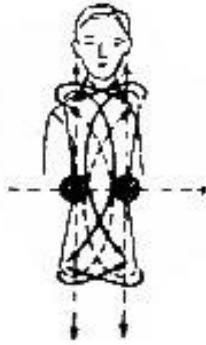
Invito di seconda (ottava): botta dritta al polso, sopra

Grafia dei percorsi seguiti dalla punta dell'arma nell'esecuzione delle azioni fondamentali in rapporto ai quadranti del bersaglio ed ai relativi passaggi, legamenti, inviti e parate

Semplici e diretti:



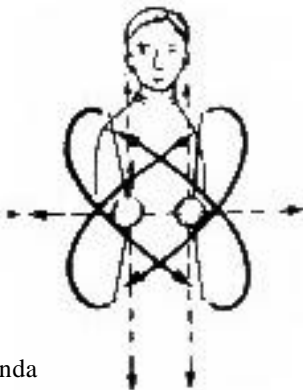
Di mezza contro. dalle linee alte alle basse e viceversa.



Di mezza contro trasversale, con andamento ellittico

Terza

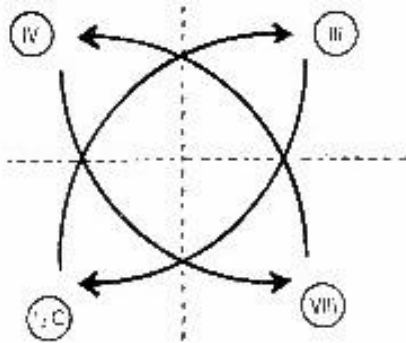
Quarta



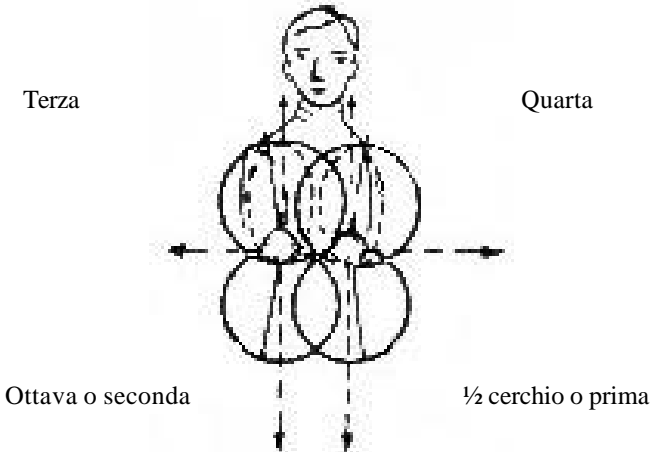
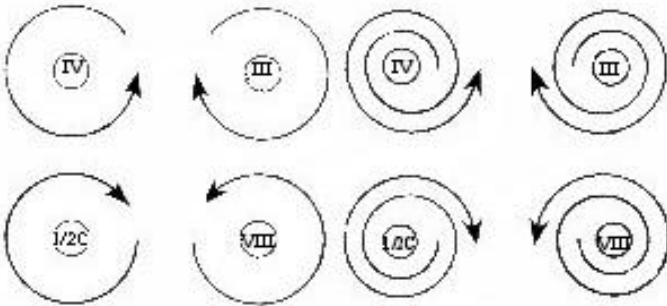
Ottava o seconda

½ cerchio o prima

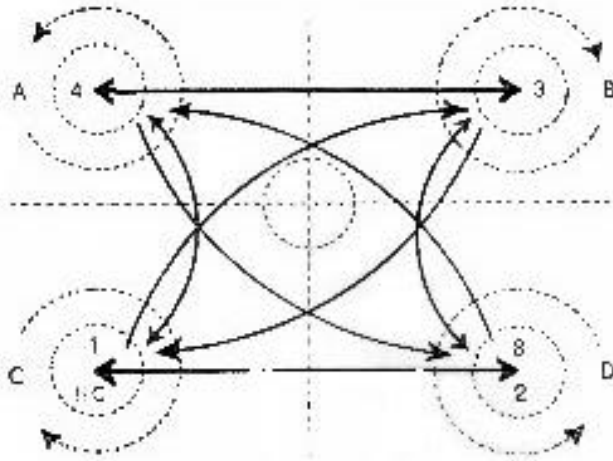
MEZZE CONTRO
trasversali



DI CONTRO E DI DOPPIE CONTRO

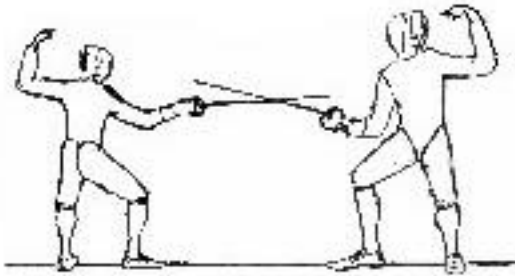


Sintesi riassuntiva

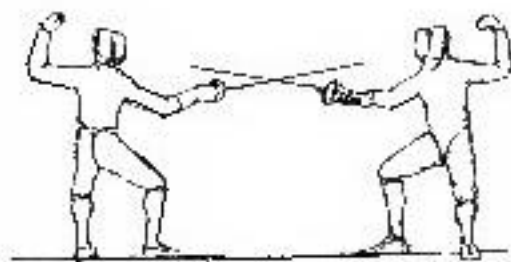


*Tasto. linea alta da A-B a B-A; linea bassa da C D a D-C
Mezza contro: linea diretta da A-C a C-A e da B-D a D-B
linea trasversale da A-D a D-A e da B-C a C-B. Contro sulle
quattro linee a raccogliere in A-B-C-D. Secondo lo schema
si eseguono tutte le azioni composte di tasto, mezza contro e
contro.*

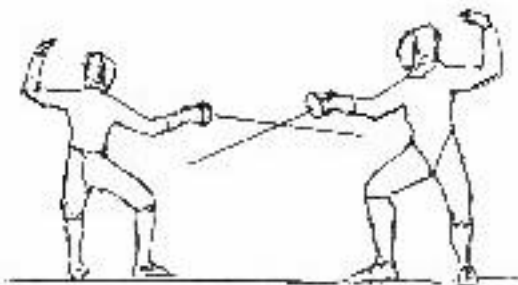
I legamenti



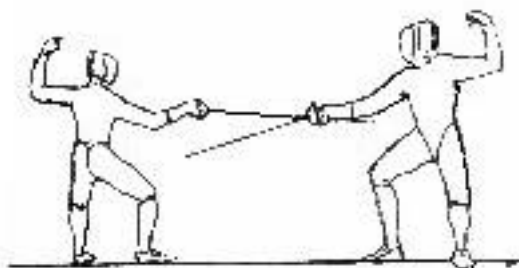
Legamento di quarta: nella linea interna alta.



Legamento di terza: nella linea esterna alta.



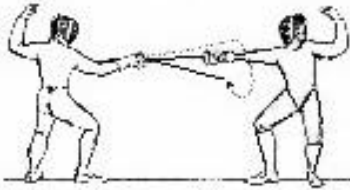
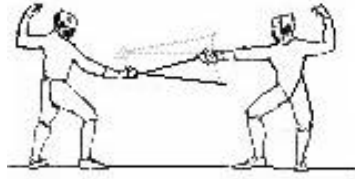
Legamento di 1/2 cerchio: nella linea interna bassa.



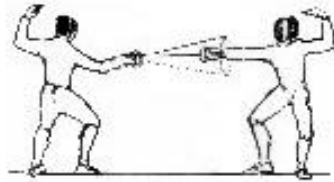
Legamento di ottava: nella linea esterna bassa.

I trasporti

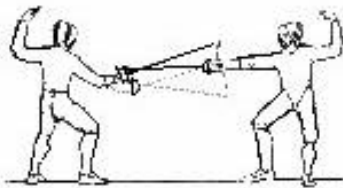
Dal legamento di quarta, trasporto in ottava.



Dal legamento di terza, trasporto in 1/2 cerchio.



Dal legamento di 12 cerchio, trasporto in terza.



Dal legamento di ottava, trasporto in terza.

I trasporti si eseguono tenendo il proprio ferro costantemente a contatto con quello dell'avversario e con graduale pro pulsione in avanti.

CAPITOLO II

LE AZIONI BASILARI DELLA SPADA

L'OFFESA

Azioni di offesa

Tutte le azioni che portano la punta sul bersaglio sono azioni di offesa, sia all'attacco, sia in risposta.

Queste azioni, se svolte correttamente, devono portare la punta dell'arma, mediante distensione del braccio armato, sul bersaglio, con netta precedenza sui movimenti delle gambe (passo avanti, passo avanti a-fondo, frecciata).

La sola deroga ammessa per questo concetto fondamentale si riferisce ad azioni effettuate « a tempo perso », eseguite con seconda intenzione, in due o più tempi. Chi le esegue, però, lo fa a suo rischio e pericolo poiché il contrattacco immediato arriverà prima.

Il colpo dritto

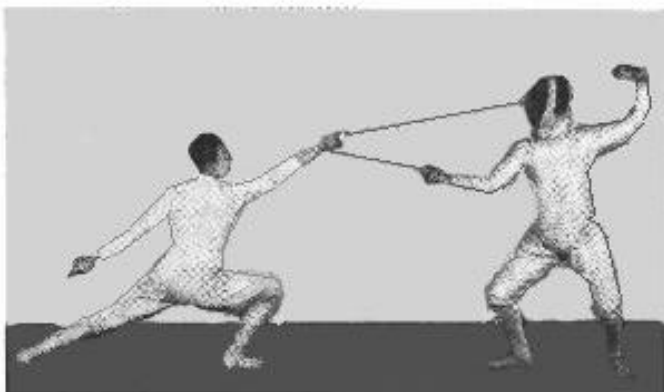
È l'azione semplice e diretta portata a bersaglio dalle varie misure, geometricamente in linea retta.

Il colpo dritto, nella sua semplicità, è il più difficile, ma è di somma importanza perché con esso vanno a terminare tutte le azioni schermistiche.

La sua esecuzione richiede scelta di tempo, rapidità e coordinazione di movimenti così da superare la velocità della difesa avversaria.

La botta dritta

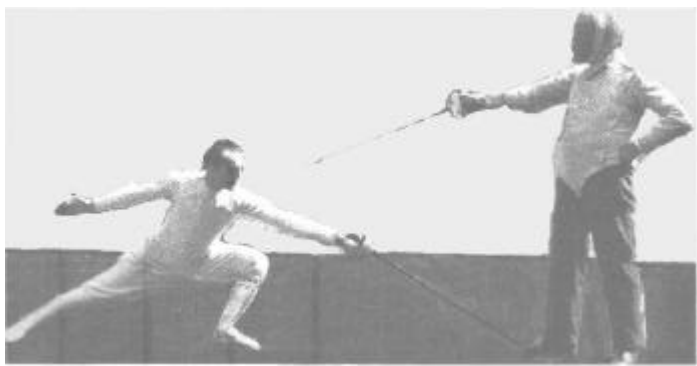
È il colpo dritto andando a-fondo: deve essere tirata con scelta di tempo e tempestività a bersaglio, meglio se sugli avancorpi e si porta dalla misura d'allungo.



Il colpo alla maschera



*Il colpo
al ginocchio*



Il colpo al piede

Il colpo dritto eseguito con opposizione

Se l'avversario si trova con la spada in linea, pronto ad eseguire un contrattacco (arresto) al braccio perché si attende un colpo di angolazione al suo bersaglio avanzato, o insiste minacciando col ferro in linea, si esegue, per mantenere una opportuna copertura, il colpo dritto con opposizione.

Questa azione consta di un tempo solo: si può eseguire dal proprio ferro in linea, o da un invito. Nel primo caso basta esercitare l'opposizione nell'atto in cui si vibra il colpo al petto dalla parte in dentro. Nel secondo caso il colpo si vibra con opposizione, girando il pugno completamente di quarta. Questa azione si esegue anche nella linea bassa, col pugno di quarta contro il lato opposto.

E' indispensabile la conoscenza esatta della misura affinché il colpo riesca efficace.

I requisiti del colpo sono: lunghezza, potenza, direzione e linea. Si esegue dai quattro inviti o, quando l'avversario sposta in alto o in basso, a destra o a sinistra il braccio, portando la spada in linea di offesa. Si può eseguire da misura ravvicinata, camminando o in frecciata.

Il colpo dritto si può vibrare: al braccio, al petto, alla maschera, alla gamba, al piede.

La cavazione

E' un'azione semplice e indiretta che porta il proprio ferro dalla linea di partenza alla linea opposta, passando al disotto del ferro avversario quando viene eseguita nelle linee alte, al disopra quando viene eseguita nelle linee basse.

E' « in tempo » se effettuata senza farsi trovare il ferro

nel legamento dell'avversario; « di svincolo » se dal legamento avversario.

La cavazione può essere applicata con gli stessi concetti in contrattacco, sulla battuta, sulla pressione e sulla presa di ferro. Si definisce « cavazione a toccare » se la punta viene portata sui bersaglio. Geometricamente, si tratta di compiere un mezzo giro.

Come nel fioretto, l'esecuzione del movimento si impernia nel polso di chi la applica: si deve curare particolarmente che la propria punta non si discosti dalla cocchia dell'avversario, eludendo in continuità la ricerca dei ferro da parte di quest'ultimo.

Alla cavazione deve seguire quasi sempre un colpo e quindi l'espressione del movimento deve essere in avanti, se non addirittura nella perfetta linea di offesa.

Se usata come finta, la cavazione non deve cambiare espressione di movimento, perché anche la finta deve esprimere intenzione di offesa; quindi sarebbe illogico eseguire delle finte laterali o, comunque, troppo larghe.

Come azione di svincolo, la cavazione deve fare in modo che il passaggio della punta dalla parte del bersaglio scoperto preceda il legamento dell'avversario. Questo movimento deve eseguirsi in modo da descrivere una spirale. insinuando la punta della spada il più possibile, assecondata dal movimento naturale del braccio e terminando con una stretta finale della mano nel momento in cui si deve vibrare il colpo al bersaglio.

La cavazione può essere diretta al braccio, ai petto, alla maschera, alla gamba.

Per la sua attuazione si devono osservare tutte le norme già descritte per l'esecuzione del colpo dritto; lo stesso dicasi per quel che riguarda la misura da tenersi durante l'esecuzione.

Giova molto saperle applicare con sicurezza e precisione in modo da poter celermente passare da una linea ad un'altra, ingannando l'avversario ed eludendone il suo colpo d'arresto.

La circolata

È l'azione di svincolo che si oppone ad una parata di contro: composta e diretta, porta il proprio ferro dalla linea di partenza alla stessa linea dopo aver fatto un giro completo attorno al ferro avversario. Elude un'azione semplice (tasto) ed una a raccogliere (contro).

La controcazione

È un'azione composta e indiretta che porta il proprio ferro dalla linea di partenza alla linea opposta, eludendo il legamento e la parata di contro dell'avversario (movimento circolare a raccogliere). Geometricamente si compie un giro e mezzo.

Essendo un'azione composta, data dall'esecuzione successiva di due cavazioni, valgono anche per questa gli stessi accorgimenti descritti per la cavazione.

Di spada è indispensabile che il movimento sia effettuato con la massima copertura del braccio e quindi con l'impiego del solo polso; a questo proposito lo si deve esercitare particolarmente.

L'angolazione

È l'azione offensiva a ferro libero che sfrutta sul finale della distensione del braccio, l'angolo volutamente formato dall'avambraccio e la lama con opportuna opposizione di pugno.

L'angolazione risulta tanto più efficace quanto più rapi-

do ed improvviso è il movimento finale di opposizione di pugno.

Nella spada l'angolazione è una delle azioni fondamentali per colpire il braccio posto in linea di offesa e, quindi, coperto; inoltre, portata al corpo, ha lo scopo di entrare sotto la parata. L'angolazione si applica vantaggiosamente oltre che in attacco e in controattacco, a corta misura.

Le angolazioni che entrano anche sulla posizione di guardia coperta, sono quattro:

- 1 - angolazioni al braccio sotto;
- 2 - angolazioni al braccio esterno;
- 3 - angolazioni al braccio interno;
- 4 - angolazioni al braccio sopra.

L'angolazione sotto si esegue col pugno di seconda.

L'angolazione in fuori si esegue col pugno di quarta, con una opposizione esterna.

L'angolazione in dentro si esegue col pugno di terza, con una opposizione interna.

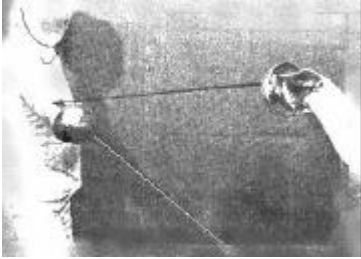
L'angolazione sopra si esegue col pugno di quarta, con una opposizione in alto.

Convieni, però, tener presente che lo snodamento del pugno riesce alquanto pericoloso per il fatto che nel piano di offesa si presenta una linea spezzata più corta della linea retta opposta dall'avambraccio e dalla lama tesi nella stessa direzione.

Pertanto la difesa in opposto a questi colpi non è una vera parata, ma uno spostamento del braccio in fuori, dentro, sopra, sotto, seguendo sempre con la punta della propria spada il polso ed il braccio avversario, in modo da opporre al colpo avversario un arresto al braccio o una controazione dove questo si scopre. Questo è appunto il sistema di difendersi offendendo.

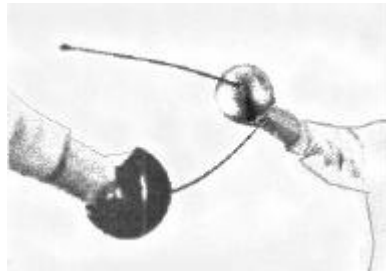
I colpi di angolazione diretti al braccio vanno eseguiti di sorpresa, con la massima velocità e con la scelta di tem

LE ANGOLAZIONI

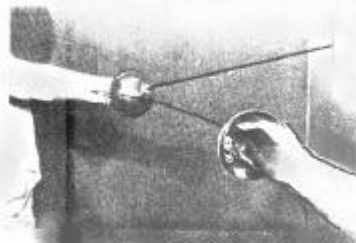


Su tiratore destro

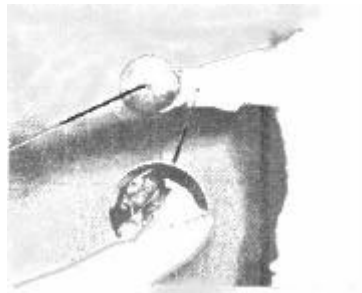
Sopra



Sotto



In fuori



In dentro



Su tiratore mancino:

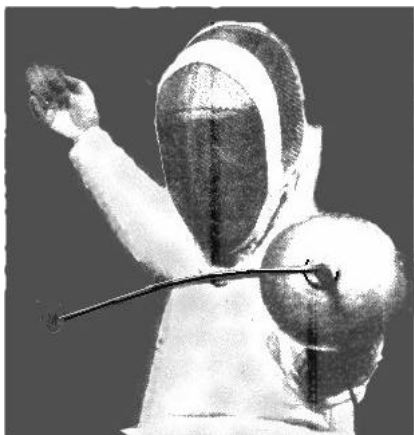
in fuori

po in modo da riuscire sempre a sfuggire la punta della spada avversaria, anche se posta in linea di offesa. Inoltre devono essere eseguite da lontano (fuori misura) onde evitare l'arresto.

Queste azioni vengono iniziate come colpi diretti e l'an



In dentro

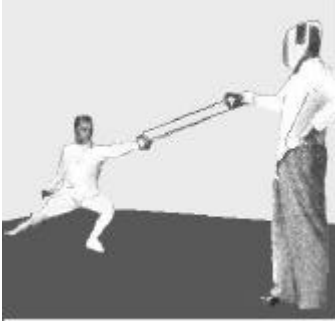


Su tiratore mancino:

Sotto e sopra

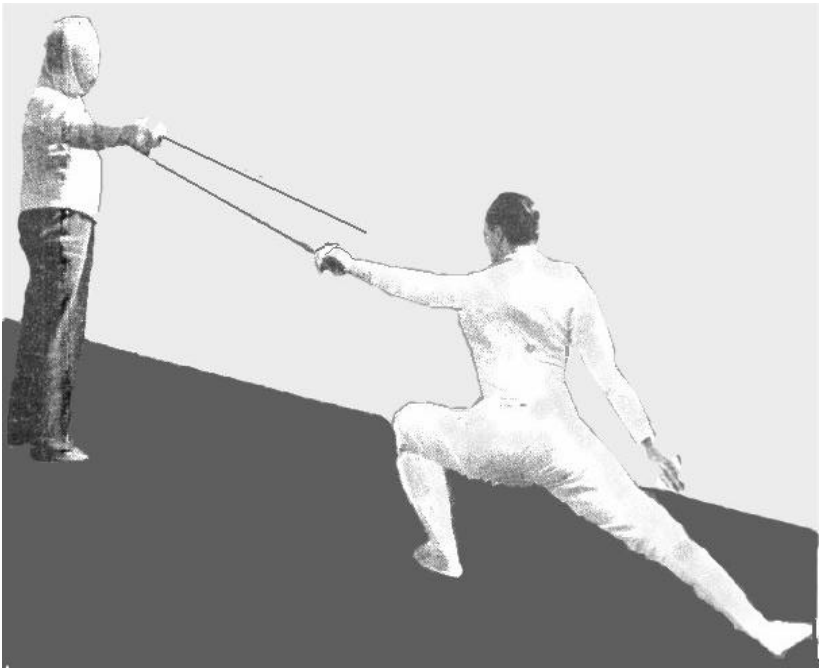


golazione viene fatta sul terminare del colpo. Le angolazioni, come utile esercizio e per opportuna tattica, vanno fatte seguire sempre da un arresto diretto, portandosi in riunita o saltando indietro.



L'ANGOLAZIONE SOTTO

*Mancino su destro: portata
al braccio sotto con pugno
di seconda, andando
a-fondo e da fuori misura*



La cavazione e la controcaavazione angolata

Per eseguirle si attacca di cavazione o controcaavazione eludendo la parata di quarta o la quarta e contro e, sui male dell'azione, si angola sotto, con il pugno di seconda.

La stessa azione può essere eseguita nelle quattro linee

e deve sempre terminare con una angolazione sotto, col pugno di seconda. Si può aggiungere un arresto immediato diretto al braccio, con salto indietro.

Il filo

E' l'azione che porta a colpire il bersaglio (mantenendo il proprio ferro in contatto con quello avversario) dal legamento in azione d'attacco, in risposta, a parata avvenuta.

Le azioni sono sei:

Filo di quarta: dalla posizione di quarta, strisciando sul ferro avversario fino a bersaglio, mantenendo il pugno con opposizione di quarta.

Filo di terza: dalla posizione di terza, strisciando sul ferro avversario fino a bersaglio, con marcata opposizione di terza.

Filo di seconda: dalla posizione di seconda (pugno girato con il pollice in basso e le unghie delle altre dita in fuori) strisciando sul ferro avversario con marcata angolazione « pugno-spada » (punta verso l'alto) fino al bersaglio.

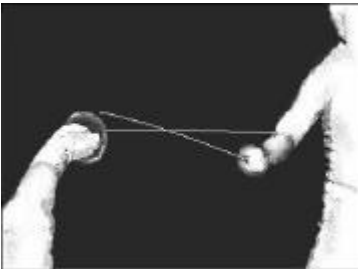
Filo di ottava: come il filo di seconda, ma con il pugno di quarta. L'angolazione «pugno-spada » si ottiene spezzando convenientemente il polso.

Filo di prima: col pugno di prima, strisciando sul ferro avversario e portando la punta della propria spada in direzione dell'addome, o della parte bassa del fianco avversario, con adeguata angolazione.

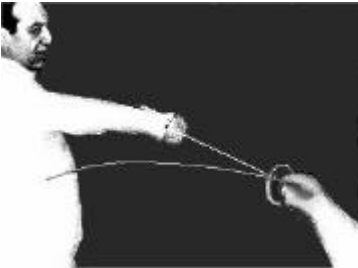
I FILI



1) *nella linea di terza*

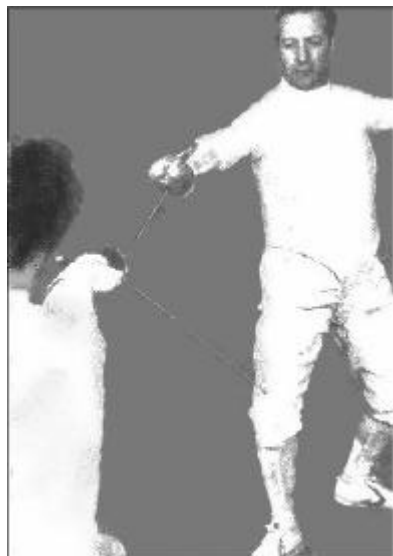


2) *nella linea di quarta*

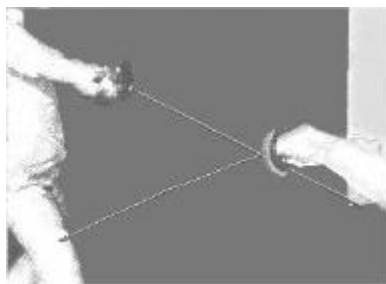


3) *nella linea di ottava al corpo*

I
4) *nella linea di mezzocerchio, al ginocchio*



5) *nella linea di ottava col pugno di seconda*



6) *nella linea di ottava col pugno di quarta, al ginocchio*





Filo diretto alla maschera con opposizione di terza

Filo di mezzocerchio: come il filo di prima, ma con il pugno di quarta in terza, strisciando sul ferro avversario fino a colpire il fianco o l'addome.

La giusta angolazione nell'applicazione dei fili deve essere calcolata ed esercitata convenientemente in rapporto alla misura.

Il filo sottomesso

Trovandosi di fronte a schermidori che per abitudine legano il ferro senza opporre troppa resistenza è spesso vantaggiosa l'attuazione del filo sottomesso, poiché in tal modo essi ne restano sorpresi.

Questi fili si attuano quando la propria lama si trova soggetta ad uno dei quattro legamenti avversari od anche quando i due ferri in linea sono a contatto. Si eseguono imprimendo la massima stretta della mano al momento di intromettere la spada in direzione del petto o del fianco, guadagnando i gradi del ferro e andando quindi a-fondo.

Questi fili si dicono « con finta » quando in luogo di espletarli, si accennano soltanto e, eludendo la parata, si colpisce al bersaglio scoperto. Si possono portare al braccio, al petto, alla maschera, alla gamba.

A misura camminando è preferibile usare la finta del filo sottomesso, poiché facilmente la pressione esercitata sul ferro avversario lo manda istintivamente alla parata.

Trovandosi a misura camminando e volendo eseguire il filo sottomesso, è bene esercitare la necessaria pressione sul ferro avversario al momento in cui col passo avanti si è giunti a misura di allungo.

La fianconata di seconda

E' un'azione atta ad imbrigliare la spada avversaria col forte della propria. Si esegue un movimento analogo al trasporto di seconda col pugno di seconda o di quarta e si dirige la punta dell'arma al fianco avversario, vibrando il colpo da misura d'allungo o camminando.

La fianconata di quarta

Si esegue analogamente alla fianconata di seconda col grado forte della propria arma, col pugno di quarta e nella linea di quarta. Si dirige, poi, la punta al fianco dell'avversario vibrando immediatamente il colpo e mantenendo il contatto con il ferro avverso. Si può eseguire di allungo o camminando.

La battuta

È nella scherma di spada particolarmente efficace, perché, per effetto dell'urto che imprime sui ferro avversario, lo fa deviare dal piano di attacco ed impedisce che sia rimesso prontamente in linea. Le battute di spada si eseguono da tutte le misure a seconda del variare del bersaglio. Le battute possono essere di quattro specie: la battuta propriamente detta, il tocco, lo sforzo ed il disarmo.

È battuta propriamente detta quando cade di striscio sul ferro avversario percorrendone i gradi.

È tocco quello che percuote in un sol punto la lama avversaria, con movimento secco, senza strisciare su di essa.

È sforzo quello eseguito esclusivamente dal proprio legamento senza distaccare la spada come per la battuta, ma strisciando sui ferro avversario e guadagnandone i gradi. Questo modo offre il vantaggio di impedire la cavazione in tempo.

Si chiama poi disarmo, una battuta energicamente vibrata sulla lama avversaria in senso opposto alla apertura della mano allo scopo di far sì che questa non ne sia più padrona. Anche non riuscendo, con tale battuta, a disarmare l'avversario, si ottiene pur sempre lo scopo di rendergli quasi impossibile la difesa.

La battuta di terza

Questa azione si può eseguire dal proprio legamento di terza o dall'invito di quarta e di seconda, o tenendo la propria spada in linea, allorché l'avversario si trova con la spada nella linea esterna alta.

Si distende energicamente il braccio in avanti, con movimento iniziale del polso assecondato dall'avambraccio, si esegue la battuta nella linea di terza in modo che

il forte della propria lama, a partire dal debole del ferro avversario, strisci su questo guadagnandone i gradi in senso diagonale in basso, finché la punta del ferro sia a livello della spalla dell'avversario.

Questa azione si può eseguire anche in senso orizzontale col pugno girato di seconda.

In seguito alla battuta di terza (in senso diagonale) si può vibrare il colpo al braccio sopra e sotto, al petto, alla maschera, alla gamba; con la medesima battuta, eseguita, però, in senso orizzontale, si può terminare alla maschera (mantenendo immutata la posizione del pugno), al braccio sotto, al fianco ed alla gamba.

La battuta di quarta

Questa azione si può eseguire da un invito o da un legamento o dalla spada in linea, quando si trova nella linea interna alta.

Si piega il braccio e poi, distendendolo energicamente senza flettere il polso, si esegue la battuta col pugno di quarta in modo che il proprio forte, a partire dal debole del ferro avversario, strisci su questo guadagnandone i gradi e la punta si abbassi al livello della spalla destra dell'avversario. Si vibra poi un colpo diritto al braccio sopra, al petto, alla maschera o alla gamba. Per maggior sicurezza questa battuta va eseguita inquantando.

La battuta di mezzocerchio

Questa azione si può eseguire dai proprio legamento, da un invito o trovandosi con la spada in linea, allorché l'avversario si trova anch'egli con la spada nella linea interna bassa.

Si piega il braccio e poi, distendendolo energicamente

senza flettere il polso, si esegue la battuta col pugno di terza in quarta in modo che il proprio forte, a partire dal debole del ferro avversario, strisci su questo guadagnandone i gradi in senso ascendente, finché la punta si eleva al livello della spalla destra dell'avversario. Si vibra poi un colpo diritto al braccio, al petto o alla maschera.

La battuta di seconda

Questa azione si può eseguire dal proprio legamento o da un invito o dalla spada in linea quando l'avversario si trova col ferro nella linea del fianco.

Si piega il braccio e poi, distendendolo energicamente, con un leggero movimento del polso si esegue la battuta, col pugno in una posizione intermedia di seconda in terza o di seconda, in modo che il proprio forte, a partire dal debole del ferro avversario, strisci su questo diagonalmente in basso o in senso orizzontale, guadagnandone i gradi finché la punta sia all'altezza del fianco avversario. Si vibra poi un colpo diritto al braccio, al petto, alla maschera.

Lo schermidore, nell'eseguire la battuta, deve cercare di graduare la potenza di essa in ragione del bersaglio che si è prefisso di colpire; ad ogni modo, a seconda dell'effetto ottenuto dalla battuta, si mira al bersaglio più agevole e meno rischioso.

Variazioni sulle battute

- 1 - Battuta e botta dritta al corpo nelle quattro linee.
- 2 - Battuta e cavazione al corpo nelle quattro linee.
- 3 - Battuta e controcavazione al corpo nelle quattro linee.
- 4 -- Battuta e finta di cavazione al corpo nelle quattro linee.

- 5 - Battuta e doppia finta di cavazione al corpo nelle quattro linee.
- 6 - Battuta e controcaavazione con finta al corpo nelle quattro linee.
- 7 - Battuta e doublé-dedoublé (controcaavazione e controcaavazione in linea opposta) al corpo nelle quattro linee.
- 8 - Battuta e doublé-dedoublé (controcaavazione e controcaavazione in linea opposta) con doppia finta al corpo. nelle quattro linee.

Questi esercizi possono essere eseguiti a misura di a fondo, camminando ed in frecciata.

A questi attacchi si possono aggiungere tutti gli arresti al corpo o al braccio in riunita o col salto indietro, fuorché quando come finale si esegue una frecciata.

Lo sforzo

Lo sforzo di spada ha il medesimo scopo e risultato della battuta e si esegue nello stesso modo e con le stesse posizioni di pugno dai quattro legamenti, però non si deve disgiungere la propria spada da quella avversaria; basta alzare alquanto la punta, strisciare con forza il ferro su quello avversario percorrendone i gradi.

Eseguito lo sforzo, si può vibrare il colpo al braccio o agli altri bersagli.

L'intagliata (battuta di tocco) o coupé

Esistono due modi per svincolare la propria punta:

- 1- cavando;
- 2 -sorpasando il ferro dell'avversario, al di sopra, nelle diverse linee, con movimento della punta all'indietro. Questo secondo modo di svincolare il ferro chiamasi intagliata o

coupé e si esegue con un leggero striscio all'indietro mentre si tende a sorpassare la lama dell'avversario per passare dalla parte opposta del proprio legamento, parata semplice o composta, eseguita sull'attacco dell'avversario.

Il movimento di svincolo deve essere eseguito col polso poiché, compiendolo con l'avambraccio, esso risulta troppo largo e lento e passibile, quindi, di arresto.

I coupé semplici e diretti si eseguono:

- 1- Dal legamento o parata di contro, coupé diretto in fuori, sorpassando la lama dell'avversario dall'interno all'esterno con finale sul bersaglio esterno alto dell'avversario.

Durante il passaggio è consigliabile eseguire una leggera pressione all'indietro sul ferro dell'avversario per provocarne la contropressione che libera il bersaglio che si vuole colpire.

- 2 -Dal legamento di terza o dalla parata di contro di terza, la stessa cosa in senso inverso finendo sul bersaglio interno.
- 3 -Dal legamento di quarta o dalla parata di contro, coupé Sotto, al fianco, eseguibile col pugno di quarta, col pugno di seconda, oppure con una caduta di seconda.

L'intagliata di rovescio

E' un'azione da eseguirsi a misura ravvicinata. *In fuori:*

dal legamento di quarta o dalla parata di contro si esegue un'immediata caduta del polso volgendo la mano nella posizione di prima, allentando la stretta del pugno sul manico e lasciando immediatamente cadere la punta della spada verso terra. Quindi si fa descrivere alla lama un cerchio completo dal basso in alto passando a pendolo vicino

al corpo; dopo questo movimento eseguito con estrema leggerezza si riporta il proprio ferro in linea, riprendendo il saldo possesso della spada per poter colpire il bersaglio esterno alto dell'avversario.

In dentro: lo stesso dicasi per il coupé di rovescio interno, solamente che in seguito alla parata semplice o di contro, il movimento di caduta del polso avviene in modo inverso. La rotazione della propria lama avviene dalla parte opposta a quella di prima, ossia in fuori per poi riprendere e rimettere il proprio ferro in linea e colpire il bersaglio interno dell'avversario.

L'intagliata di rovescio con finta

Si può eseguire anche la finta di coupé di rovescio in fuori e susseguente coupé di rovescio in dentro e la finta di coupé di rovescio in dentro e susseguente coupé di rovescio in fuori.

Nel primo caso, sulla distensione del braccio dopo la finta si elude la parata semplice di terza dell'avversario e nel secondo caso, quella di quarta.

La finta

È un colpo accennato allo scopo di indurre l'avversario alla difesa per poi colpirlo là dove è rimasto scoperto.

Le finte devono essere eseguite con arte, energia, espressione, e scelta di tempo da dare tutta l'apparenza della verità. Poiché l'istinto della difesa è insito nella natura umana, il colpo simulato ottiene, senza dubbio, l'intento prefisso; al contrario, se è male eseguito, oltre a non raggiungere lo scopo, può riuscire dannoso, poiché offre all'avversario la

possibilità di contrapporvi un'uscita in tempo.

La finta deve essere anche proporzionata alla sensibilità dell'avversario, ad ogni modo è bene che prima della finta siano vibrati colpi semplici al bersaglio sul quale poi si vuole fingere.

Anche la finta col corpo produce indubbiamente impressione sull'animo dell'avversario e, quindi, torna utile in certi casi armonizzarla col movimento del ferro. Il farne abuso, però, induce lo schermidore a movimenti continui del corpo che sono evidentemente dannosi, poiché è base essenziale del tiratore il mantenersi stabilmente in guardia.

La finta è azione semplice o composta, diretta o indiretta, eseguita di seconda intenzione che simula, dunque, un colpo per indurre l'avversario alla parata per poi colpirlo nella stessa linea o in una linea diversa, sia con azioni semplici, sia con azioni composte.

Si identificano finta di colpo dritto e botta dritta; battuta, finta dritta e botta dritta; battuta, finta dritta e cavazione; finta di cavazione e botta dritta; finta di Cavazione e cavazione (uno-due); finta di botta dritta, cavazione e cavazione (uno-due); finta di uno-due e botta dritta; doppia finta di cavazione e cavazione (uno-due-tre); finta di botta dritta e uno-due-tre; controcaavazione con finta; finta di cavazione e controcaavazione; finta di controcaavazione e controcaavazione (fr. doublé - dedoublé); finta di controcaavazione e uno-due; finta di controcaavazione uno-due-tre.

Tutte le azioni di finta e le azioni conclusive si eseguono nelle quattro linee e da qualsiasi misura. Possono infine venire eseguite come azioni di svincolo invece che a toccare.

Esempi:

Maestro

Allievo

Invita o lega di mezzocerchio.

Dalla spada in linea di guardia, stende naturalmente e con energia il braccio accennando un colpo dritto sotto oppure una cavazione al fianco o al braccio, lasciando invariata la posizione del pugno per garantire maggiormente il braccio sopra.

Para di seconda.

Eludendo la parata, vibra una cavazione al petto sopra, al braccio sopra o alla maschera

Si lascia colpire.

Invita o lega di seconda.

Dalla spada in linea di guardia, stende il braccio naturalmente e con energia, accennando un colpo dritto oppure una cavazione al petto, o al braccio, o alla maschera, lasciando invariata la posizione del pugno.

Para di terza o di mezzocerchio.

Eludendo la parata vibra un colpo di cavazione al petto in dentro o al braccio in dentro o sotto o alla maschera.

Si lascia colpire.

Invita o lega di terza.	Dalla spada in linea di guardia stende naturalmente e con energia il braccio, lasciando invariata la posizione del pugno, e accenna un colpo dritto oppure una cavazione al petto in dentro o al braccio in dentro.
Para di quarta o di seconda.	Eludendo la parata, vibra una cavazione al petto in fuori o sopra, o al braccio in fuori, o sopra o alla maschera.
Si lascia colpire.	
Invita o lega di quarta.	Dalla spada in linea di guardia, stende naturalmente e con energia il braccio, lasciando invariata la posizione del pugno, e accenna un colpo dritto oppure una cavazione al petto in fuori, o al braccio in fuori, o alla maschera.
Para di terza.	Eludendo la parata, vibra una cavazione al petto in dentro o al braccio in dentro o alla maschera.

La finta di filo

È la simulazione del filo.

Si esegue da tutte le misure e si attua con due movimenti: si accenna il filo guadagnando i gradi del ferro avversario, poi si vibra un colpo di cavazione al bersaglio

che l'avversario, parando, ha scoperto per effetto della minaccia, cioè al braccio, al petto, alla maschera, alla gamba.

Esempi:

Maestro

Allievo

Presenta la spada in linea di offesa. Dal legamento di terza o dagli inviti di quarta e di seconda, o trovandosi con la spada in linea del petto o del fianco, accenna il filo di terza girando il pugno di seconda, di seconda interza, o di quarta e strisciando sul ferro guadagnandone i gradi, insinua la punta nella linea del petto avversario.

Para di mezzocerchio o di terza. Eludendo la parata di mezzocerchio o di terza esegue una cavazione al fianco o al braccio; oppure, eludendo la parata di terza esegue una cavazione al petto in dentro o alla maschera o alla gamba.

Per l'attuazione delle altre finte di filo si segue lo stesso procedimento. Se il Maestro, all'atto della minaccia, si difende con una parata in linea, allora l'allievo cava tirando di angolazione al braccio, seguendo le stesse norme per la finta dritta o di cavazione.

La finta in tempo

Allorché uscendo in tempo si intuisce che l'avversario per difendersi avanza in controtempo, allora, in luogo di

espletare il colpo d'arresto lo si accenna ed, eludendo la parata, si vibra il colpo al bersaglio.

Se l'avversario nell'avanzare in controtempo, invece di parare di tasto, para di contro o di mezza-contro, gli si può eseguire la finta del colpo d'arresto di circolata o di controcazzazione.

Quando l'avversario avanza in controtempo per difendersi da un colpo in tempo al braccio, gli si può fare una finta al braccio e la finale può essere espletata sia in linea, sia di angolazione dalla parte opposta alla difesa.

Particolari esecutivi di alcune azioni

Attacco al corpo ed arresto al braccio: a tutti gli attacchi al corpo, eccettuati quelli in frecciata, si può sempre far seguire un opportuno arresto, sia al braccio, sia al corpo, con riunita oppure con un salto indietro.

Colpo al ginocchio o al piede: eseguita una pressione con susseguente finta del filo di terza e sulla naturale contropressione dell'avversario, si lascia cadere la punta sul ginocchio o sul piede.

Si può eseguire anche sulla pressione e finta del filo di quarta con lo stesso procedimento e così pure con tutti gli arresti, in riunita, col salto indietro e attacco finale in frecciata diretta o indiretta.

Finta al ginocchio e colpo alla maschera: si opera una finta dritta espressiva verso il ginocchio dell'avversario, poi, con rapido cambiamento nella linea alta, si tira una botta dritta alla maschera.

La finta si esegue col braccio coperto, con l'abbassamento della sola punta; quest'azione è fattibile anche quando l'avversario si trova sull'a-fondo mentre attacca, o sul ritorno in guardia. Volendo agire al contrario, si parte invece con una finta alla maschera e colpo al ginocchio.

La rimessa

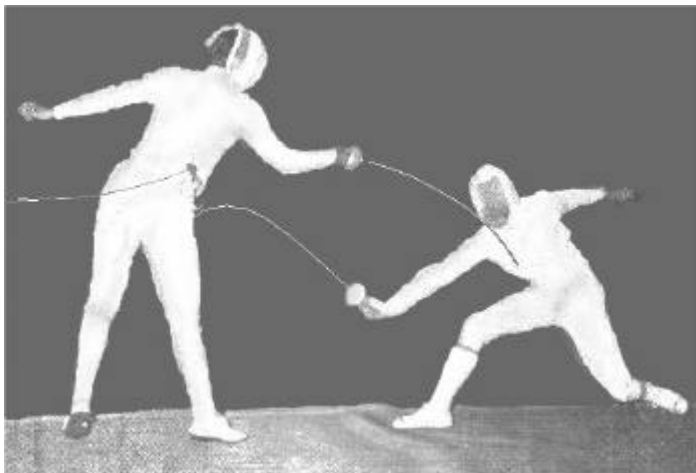
È un'azione schermistica che si applica sulla risposta ritardata.

Nella scherma moderna è un'azione della massima importanza poiché, se intenzionalmente preordinata, arriva al bersaglio avverso sempre con notevole anticipo sulla parata e risposta. Ciò risulta evidente dal fatto che la rimessa si esegue immediatamente sulla parata dell'avversario quando l'attacco è già molto vicino al bersaglio che si vuole colpire, mentre alla parata e risposta e alla controparata e risposta necessita un notevole allontanamento dal bersaglio avverso per poter parare, e questo implica una normale ed evidente perdita di tempo. Si può spiegare anche geometricamente asserendo che il segmento di retta che unisce due determinati punti è sensibilmente più corto di quello curvo compreso fra questi stessi punti; ne consegue che una immediata rimessa eseguita a braccio teso (in linea) ha un sicuro anticipo di tempo e di misura su quella curva della parata e risposta o della controparata e risposta. La rimessa è in tal modo un importante principio della scherma elettrificata poiché il segnalatore elettrico registra i colpi con evidente differenza di tempo e questo nella spada è determinante perché chi tocca per primo ha ragione.

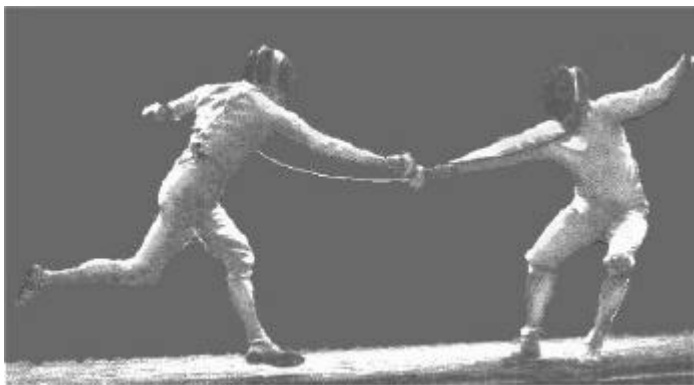
Variazioni sulla rimessa

- 1 - Le rimesse eseguite sullo stesso bersaglio contro il quale era diretta l'azione d'attacco.
- 2 - Le rimesse di cavazione.
- 3 - Le rimesse di controcaavazione.
- 4 - Le rimesse con finta.
- 5 - Le rimesse di intagliata.

IL COLPO DOPPIO



Sul finire di un attacco alla gamba con pugno spezzato e perdita di equilibrio sull'a-fondo, arresto diretto al corpo a braccio semiteso e in parziale riunita. Trattasi di due azioni non correttamente eseguite.



Su di un attacco in frecciata al corpo con presa di ferro, caduta di arresto al corpo da parte dell'avversario. Notare la protesa del braccio del tiratore che contrattacca da una guardia sbilanciata

6 - Le rimesse angolate.

7 - Le rimesse di filo.

8 - Le rimesse con trasporto del ferro e di filo.

Tutte le azioni sopracitate possono, naturalmente, essere eseguite nelle quattro linee.

Il colpo doppio

Si verifica quando due tiratori si toccano contemporaneamente. Solitamente è la conseguenza di un errore da parte di uno dei due che non ha rispettato la convenzione (fioretto e sciabola), ma di spada quest'azione può essere ricercata per risolvere un incontro. L'apparecchio registratore segnala colpo doppio ogniqualvolta i colpi dei due tiratori arrivano entro il tempo di un venti-venticinquesimo di secondo: le stoccate così registrate sono segnate al passivo di entrambi i contendenti.

Il colpo doppio può essere provocato intenzionalmente dal tiratore che si trova in vantaggio per decidere l'incontro a proprio favore. Per contro il tiratore che si trova in svantaggio deve seguire una tattica di prudenza e tenersi sulla offensiva-difensiva (arresti specie agli avancorpi, portati con decisione sull'incalzare dell'avversario). È solo con l'esperienza che si può realizzare intenzionalmente il colpo doppio applicando generalmente azioni semplici, preordinate, dopo aver considerato l'atteggiamento tattico dell'avversario.

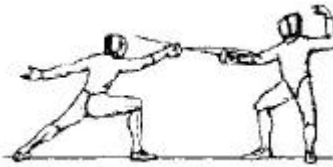
SINTESI GRAFICA
del
capitolo II

L'OFFESA

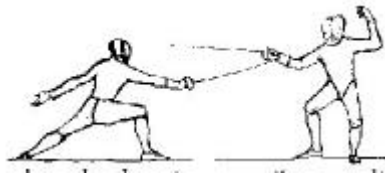
Le angolazioni



Colpo angolato al braccio nella linea esterna alta.



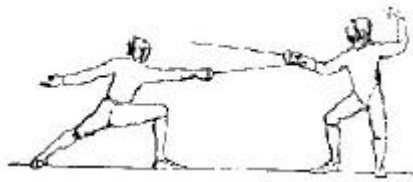
Colpo angolato al braccio nella linea interna alta.



Colpo angolato al polso, tirato con il pugno di quarta, a finire sotto.



Colpo angolato al polso, tirato con il pugno di seconda, a finire sotto.



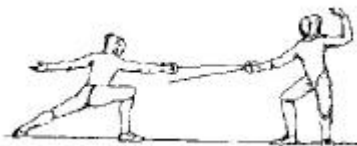
Colpo angolato al braccio, nella linea interna alta.



Colpo angolato al braccio, sopra, nella guardia a braccio armato allineato nella posizione di seconda.

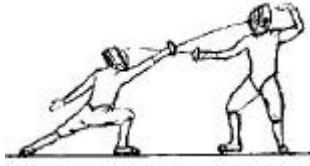


Colpo angolato al braccio, nella linea esterna alta.

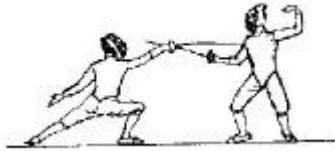


Colpo angolato al braccio, sotto, nella guardia a braccio armato allineato nella posizione di prima

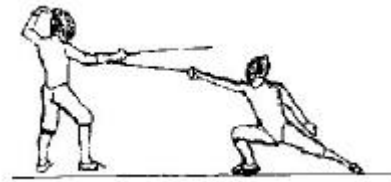
I colpi dritti



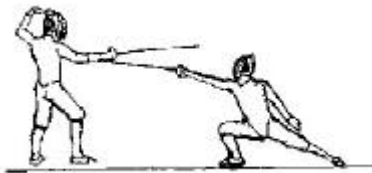
Colpo dritto, diretto alla maschera, andando a-fondo.



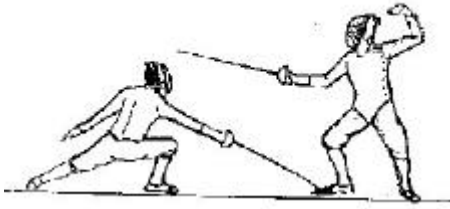
Colpo dritto, diretto al tronco, andando a-fondo.



Colpo dritto, diretto al braccio sotto, andando a-fondo.

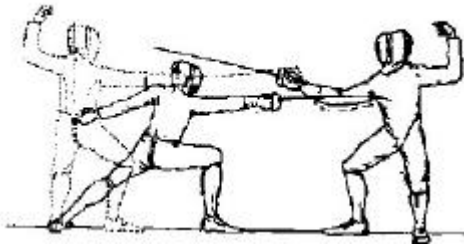


Colpo dritto, diretto al ginocchio, andando a-fondo.

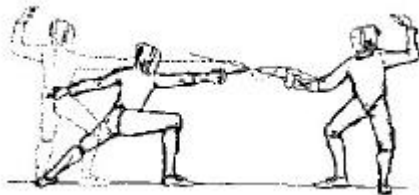


Colpo dritto, diretto al piede, andando a-fondo.

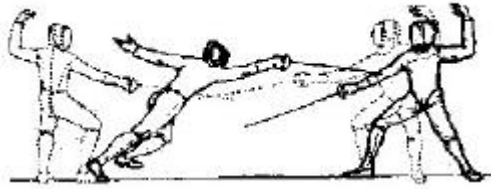
Le cavazioni



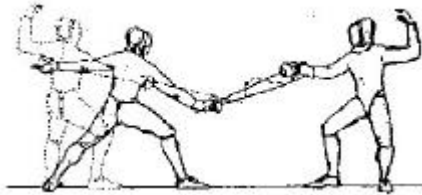
Dalla guardia sul legamento di terza, cavazione in dentro, al petto.



Dalla guardia sul legamento di quarta, cavazione in fuori. al braccio



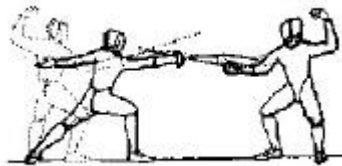
Dalla guardia, sul legamento di seconda, cavazione al braccio, sopra ed eseguita sul passo indietro dell'avversario, in frecciata.



Dalla guardia sul legamento di 12 cerchio (prima), cavazione angolata al braccio, sotto, girando il pugno nella positura di seconda.

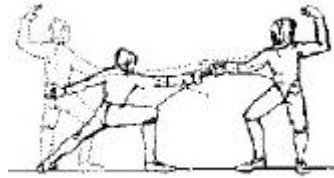
I fili

Dalla guardia, sulla messa in linea dell'avversario, presa di ferro nella linea di terza e botta dritta di filo.



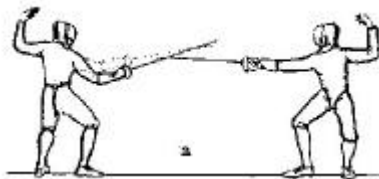
Dalla guardia, sulla messa in linea dell'avversario, presa di ferro nella linea di quarta e filo al petto.

Dalla guardia, sulla messa in linea bassa dell'avversario, presa di ferro nella linea di 1/2 cerchio (pri-ma) e filo all'addome o alla coscia o al ginocchio.

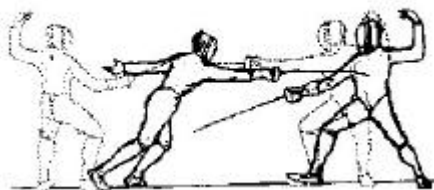
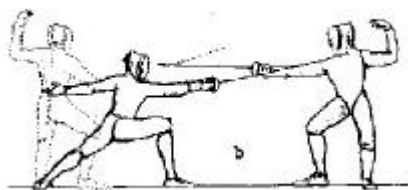


Dalla guardia, sulla messa in linea bassa dell'avversario, presa di ferro nella linea di seconda (ottava) e filo alla coscia, o all'addome.

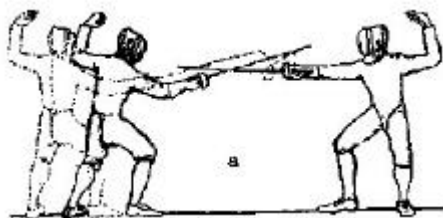
Le battute



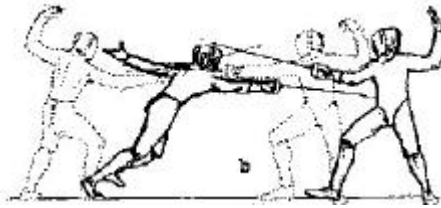
Sulla linea di offesa (braccio teso) dell'avversario, battuta di quarta (a) fatta seguire immediatamente da una botta dritta tirata al braccio interno dell'avversario (b)



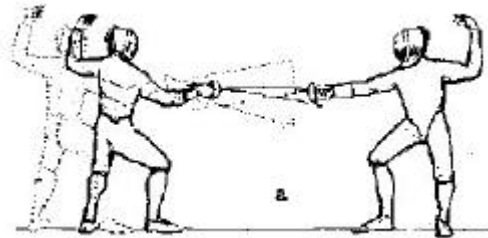
Sulla linea di offesa (braccio teso) dell'avversario, battuta di quarta e colpo dritto in frecciata sull'avversario che rompe la misura all'indietro, abbassando la linea del braccio armato. L'attacco è così portato in contropiede.



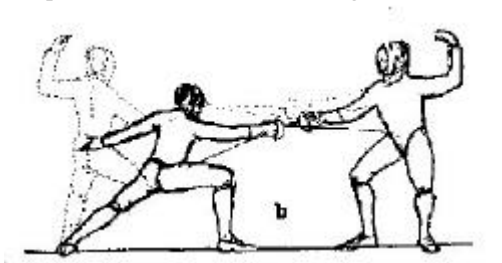
Sulla linea di offesa dell'avversario, battuta di contro di terza e cavazione in dentro, in frecciata, per toccare all'addome o alla coscia o al ginocchio dell'avversario che indietreggia. L'azione offensiva è composta, indiretta ed eseguita in contropiede. (a + b)



a) battuta di contro di terza, contemporaneamente al passo avanti b) cavazione in dentro in frecciata, sul passo indietro dell'avversario.

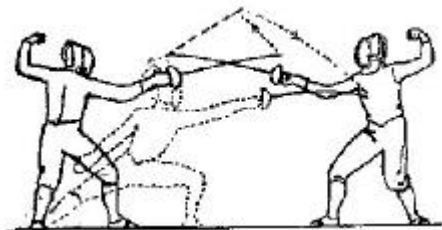


Sulla linea di o/lesa bassa dell'avversario, battuta di 1/2 cerchio (a) e botta dritta all'addome (b). Lo stesso colpo può essere portato alla coscia o al ginocchio o al piede.

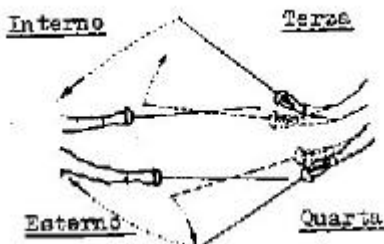


Di spada le battute vanno eseguite in avanti ed il colpo susseguente deve essere portato mantenendo l'opposizione del pugno relativa alla battuta. Il distacco del proprio ferro da quello dell'avversario può favorire la reazione dell'avversario e causare, al minimo, il colpo doppio.

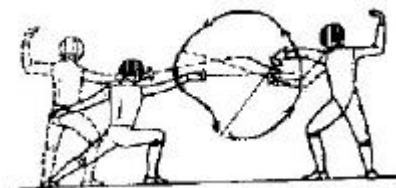
Le intagliate (battute di tocco) o coupés



Dal legamento o battendo nella linea di quarta, strisciando sul ferro fino allo svincolo, flettendo il polso (non il braccio nel gomito) intagliata (coupé) in fuori al petto



Dalla posizione del braccio armato all'infuori rispetto al ferro dell'avversario: intagliata (coupé) in dentro. Dalla posizione del braccio armato all'interno rispetto al ferro dell'avversario: intagliata (coupé) in fuori.

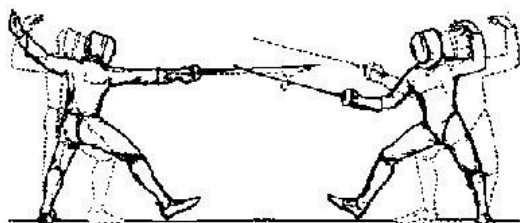


Sulla botta dritta dell'avversario, parata di prima e risposta di intagliata (coupé) di rovescio, girando il proprio ferro dal basso interno verso l'alto per scendere sul brac-

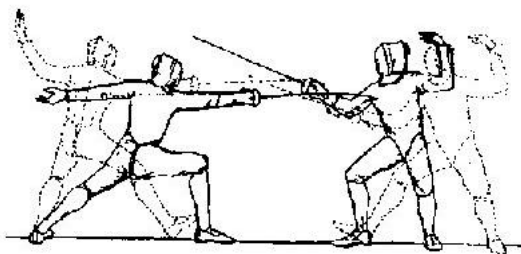
cio dell'attaccante. La stessa azione può essere eseguita vantaggiosamente nel combattimento a distanza ravvicinata o chiudendo intenzionalmente la misura.

Le finte

La simulazione di un colpo a mezzo di una azione definisce l'azione stessa nel suo concetto esecutivo. La finta eseguita in fase offensiva e controffensiva determina azioni composte, dirette ed indirette eseguibili nelle linee di accesso ai bersagli.



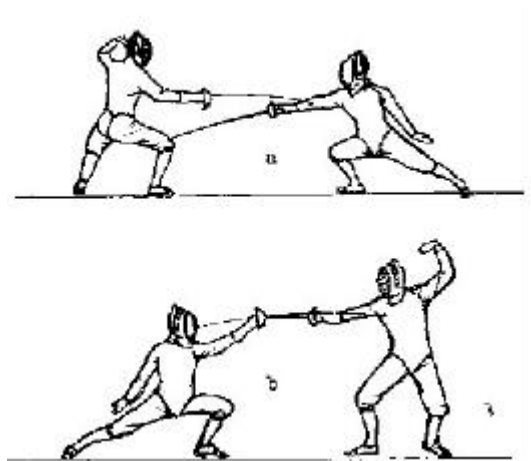
Finta di colpo dritto al petto in dentro sulla parata di quarta dell'avversario, cavare in fuori



Finta di colpo dritto al bersaglio in fuori alto (spalla), sulla parata di terza dell'avversario, cavazione in dentro. Le finte si possono espletare con azioni semplici e dirette (nelle quattro linee), finta di cavazione e colpo diretto; finta di cavazione e cavazione; finta di cavazione; doppia

finta di cavazione in linea opposta e cavazione; finta di circolata; di controcaavazione; di controcaavazione con finta; di controcaavazione e controcaavazione; di controcaavazione e cavazione, uno, due e tre. Le azioni composte da tre o più finte si denominano “ disordinate”.

Il colpo doppio



a) colpo al ginocchio e arresto al braccio. b) colpo al petto e arresto alla maschera.

Di spada il colpo doppio si registra quando i due tiratori si toccano contemporaneamente entro il 20/25 esimo di secondo. Contrariamente al fioretto e alla sciabola, armi convenzionali, per cui in caso di colpo doppio bisogna ricercare la « ragione » del toccare e quindi attribuire la stoccata secondo la convenzione; di spada il colpo doppio determina l'assegnazione di una stoccata ad entrambi i tiratori. Ne consegue che questa possibilità viene sfruttata tatticamente al fine di portare a termine, senza correre

inutili rischi, un incontro che volge in netto favore. Solitamente ricercare il colpo doppio significa preordinare una azione nell'azione dell'avversario: su chi attacca, arrestare; su chi arresta, attaccare; ma è necessaria una ragionata determinazione.

CAPITOLO III

LE AZIONI BASILARI DELLA SPADA

LA DIFESA

Premessa

La migliore azione di difesa per la spada è l'arresto, sia diretto, sia di contrazione.

Sull'attacco avversario, specie se prolungato, l'arresto è la reazione più logica da applicare; in ogni caso, però, deve essere seguito da rimesse immediate, andando alla parata solo come estrema possibilità difensiva. Bisogna tenere presente che la pronta rottura di misura (passo indietro, riunita, salto indietro) costituisce il mezzo più razionale per poter toccare di arresto e di rimessa pervenendo, così, intenzionalmente a preparare la giusta misura per la controffesa, con un preciso intendimento difensivo-offensivo.

Le parate di spada vanno comunque eseguite in avanti, con minimo spostamento della linea di offesa e conquistando il dominio del ferro avversario coi gradi forti. Nella frase schermistica di spada, l'andare alla classica controparata del fioretto costituisce un controsenso che deve essere evitato per restare nei termini reali del combattimento concepito in ossequio al principio del colpire prima di esserlo, in contrasto con le regole accademiche e le convenzioni che reggono il fioretto e la sciabola.

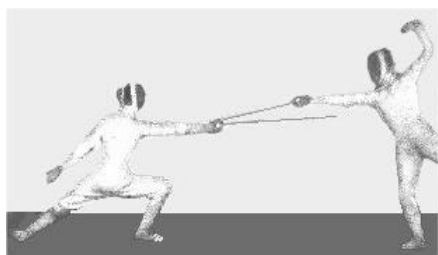
L'arresto

Il controattacco dello spadista è l'arresto che tocca con precedenza di tempo sull'attacco dell'avversario. A differenza del fioretto e della sciabola, armi convenzionali, lo spadista che persegue solo il principio di toccare prima

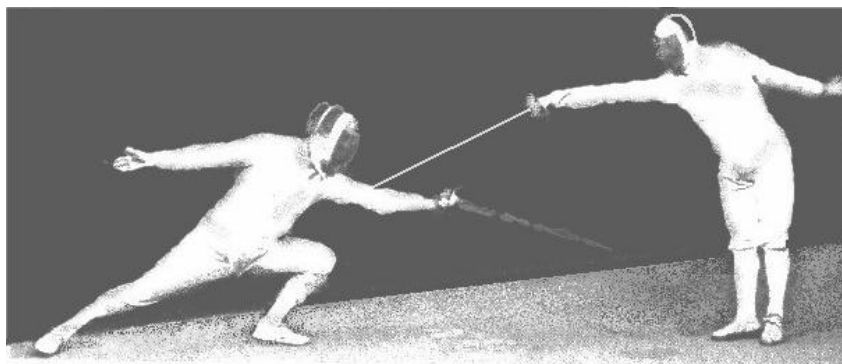
L'ARRESTO



In riunita, con opposizione di terza per effettuare gli arresti diretti e di svincolo agli avancorpi



Saltando in dietro, per portarsi rapidamente fuori misura dopo aver cercato l'offesa d'arresto al braccio e poter passare alla controffesa ripren-dendo una iniziativa offensiva in frecciata



In riunita e d'incontro su di un a-fondo sbilanciato in avanti dell'avversario

di esserlo, nell'eseguire un arresto in controattacco generalmente non si cura di precedere di un tempo apprezzabile o « schermistico » il colpo dell'avversario, ma cerca solo di evitare il colpo doppio o di ricercare il colpo doppio secondo convenienza. Il tempo di registrazione del « doppio » è fissato sul 20/25 esimo di secondo che è un tempo cronometrico che non è messo in relazione alla velocità d'esecuzione delle azioni da parte dei tiratori, alla loro capacità esecutiva - relativa a ciascun tiratore - come per contro avviene nel fioretto e nella sciabola al fine di stabilire il tempo schermistico.

Gli arresti dello spadista si possono quindi considerare di due ordini:

- *di contrazione* se toccando chiude la linea alla penetrazione del ferro avversario facendolo deviare e precludendogli di toccare a sua volta;
- *diretto, indiretto*, con azione semplice o composta, se toccando prima neutralizza il susseguente colpo dell'avversario.

Le azioni d'arresto risultano più efficaci se si passa rapidamente dalla posizione di guardia o di a-fondo a quella di « riunita » (fr.: *rassemblé*) in cui la spalla e il braccio sono tesi in linea di offesa, mentre il corpo viene sottratto all'attacco avversario raccogliendosi all'indietro a piedi uniti e protendendo il braccio armato in avanti.

La riunita si applica di preferenza sull'attacco da fermo o d'allungo, mentre su attacchi camminando o in frecciata è preferibile arrestate saltando indietro.

L'arresto al braccio

E' quel colpo dritto o di angolazione vibrato rapidamente al braccio dell'avversario nell'atto in cui questo esegue una qualsiasi azione di offesa, sia semplice, sia composta.

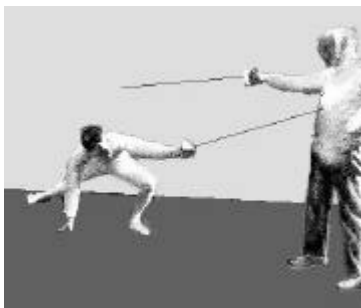


L'INQUARTATA

È una schivata laterale, eseguita opponendo il proprio ferro a quello dell'avversario nella linea di quarta. È una azione di contrattacco e va eseguita in tempo sul nascere o sul finire di un attacco avversario nel preciso momento che il suo ferro è posto nella linea di offesa.

LA PASSATA SOTTO

È pure un'azione di contrattacco eseguita in tempo e con sostituzione di bersaglio, andando a fondo. La mano non armata va a terra e sostiene il corpo sbilanciato in avanti e in basso.



Detto colpo si esegue dalla guardia, oppure andando indietro con un passo o riunendo il tallone del piede davanti a quello dietro (in riunita).

In opposizione ad un colpo angolato dell'avversario il colpo d'arresto deve essere portato sempre dritto e diretto al bersaglio più avanzato, ossia al polso.

L'arresto al corpo

È un colpo che si vibra sull'azione avversaria, composta almeno di due movimenti.

Se la minaccia è diretta in alto o al petto, in fuori, si

esegue il colpo di arresto al fianco; se in basso per terminare in alto, si esegue al petto, sopra; se la minaccia è al petto, in dentro, il colpo di arresto si esegue al petto, in dentro.

L'appuntata

È una rimessa immediata sulla risposta indiretta dell'avversario. Invece di difendersi tornando in guardia, si vibra dall'a-fondo stesso un colpo dritto sul bersaglio rimasto scoperto in seguito alla finta e non appena l'avversario distacca il suo ferro per rispondere. Se l'azione di attacco è diretta al braccio, allora l'appuntata si esegue dalla guardia al braccio, al petto, od alla maschera.

L'inquartata

È il colpo che si vibra al quadrante interno dell'avversario, scartando col piede sinistro verso destra dalla guardia, (per i mancini l'inverso) o eseguendo un passo a lato sulla destra. Questa azione si oppone all'avversario che termina nel bersaglio interno alto (petto).

L'inquartata si può espletare al tronco, alla maschera o al braccio di angolazione.

Variazioni di arresti

Le azioni d'arresto da esercitare sono:

- 1 - arresto diretto al braccio su attacco semplice;
- 2 - di cavazione sui quattro legamenti, prese di ferro, fili o parate di tasto;
- 3 - di controavazione sul legamento e parata di contro;
- 4 - con finta su una parata di tasto;
- 5 - con doppia finta su due parate di tasto;
- 6 - con controavazione e finta su contro e tasto
- 7 - su due parate di contro in linee opposte;

8 - con controcauzione e doppia finta su due contro in linee opposte seguite da due tasto.

Si eseguono su qualsiasi attacco dell'avversario:

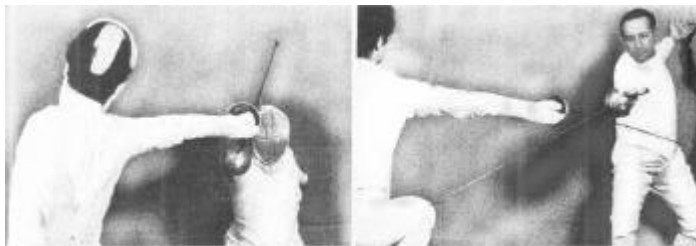
- 1 - da fermi;
- 2 - in riunita (rassemblé);
- 3 - nel salto indietro,

Con le seguenti variazioni

- 1 - diretti;
- 2 - con cavazione;
- 3 - con controcauzione;
- 4 - con finta;
- 3 - con doppia finta;
- 6 - con controcauzione e con finta;
- 7 - con doublé-dedoublé;
- 8 - con doublé-dedoublé e doppia finta.

L'arresto di contrazione

È la più tipica azione offensiva-difensiva di contrattacco dello spadista, perché chiude sul nascere l'attacco dell'avversario. È più efficace e sicura se tirata intenzionalmente, opponendo il proprio ferro a quello dell'avversario o, meglio, raccogliendolo nelle linee alte (terza o quarta)



*Con opposizione di terza e fi- Con opposizione di mezzo
lo alla maschera cerchio e filo al ginocchio*



Con opposizione di terza e filo al braccio, in riunita



Con opposizione di quarta nella linea bassa



Con opposizione di seconda, semivolta e filo al ginocchio



Con opposizione di seconda e filo angolato al braccio sotto

preferibilmente in terza che, naturalmente, porta all'esterno del proprio corpo l'azione dell'attaccante.

L'arresto di contrazione si può eseguire nelle quattro linee con un movimento di decisa e progressiva protesa del braccio armato e contemporaneamente opposizione del pugno-coccia, naturalmente nella linea dove si va ad incontrare il ferro avversario.

L'arresto in tempo, sulla finta

Accorgendosi che l'avversario finge di arrestare o cava ripetutamente eludendo, anziché parare e rispondere, si può eseguire il colpo d'arresto, sulla finta.

La parata

È un'azione difensiva eseguita col proprio ferro per deviare il ferro avversario indirizzato ad un bersaglio. Le parate possono essere semplici, di mezza contro, di contro e loro composte, di ceduta.

La parata, in definitiva, è la posizione dell'arma con cui si contrappone questa al colpo avversario, difendendosi. Si può parare anche evitando il colpo col retrocedere e col ritrarre il bersaglio minacciando, però, con la propria arma l'avversario che attacca.

Il parare col ferro richiede rapidità di braccio e movimenti contenuti e sicuri per chiudere tempestivamente le linee di accesso all'attacco avversario.

Le parate col ferro

Nella pratica esecutiva le parate fondamentali da considerare sono quattro in relazione ai quattro settori del bersaglio: interno ed esterno alto, interno ed esterno basso. Considerando, infatti, il bersaglio da un punto di vista geometrico, ci troviamo di fronte ad una superficie idealmente divisa in quattro quadranti.

Questa ripartizione inquadra concettualmente la scelta e l'esecuzione delle azioni di attacco e di difesa nella loro correlazione e razionalità nelle sole linee di quarta (interna alta), di terza (esterna alta), di prima o mezzocerchio (interna bassa), di seconda o ottava (esterna bassa).

Le parate, fatta eccezione per quelle di caduta, possono essere eseguite in due modi diversi e cioè: di tasto (o di appoggio) e di picco (o di battuta). Si chiamano di tasto quando il deviazione dell'arma avversaria viene ottenuto per sola opposizione della propria in modo che, a parata conclusa, le due lame si trovino a contatto fra loro; vengono dette di picco, invece, quando l'opposizione sulla lama avversaria, al fine di un maggiore deviazione della stessa, si conclude con un vero e proprio urto in seguito al quale le due lame vengono a trovarsi nettamente disgiunte.

Le parate semplici

Si denominano parate di tasto e in esse il ferro si sposta con movimento lineare direttamente da una linea a quella opposta.

Le parate di tasto sono quattro: nelle linee alte dalla quarta alla terza e dalla terza alla quarta; nelle linee basse dal mezzocerchio (o prima) all'ottava (o seconda) e dall'ottava al mezzocerchio.

La *parata di quarta* si esegue in un tempo solo deviando in dentro la spada avversaria nell'atto che egli vibra il colpo, girando il pugno di terza in quarta e abbassandolo quasi all'altezza dell'addome, mentre la punta è mantenuta un poco più alta del pugno.

La *parata di terza* si esegue in un tempo solo, deviando in fuori e nella linea alta la spada dell'avversario nell'atto

che questo vibra il colpo. Si inizia con un leggero movimento del pugno accompagnato subito dall'avambraccio: mantenendo il pugno di quarta, oppure girandolo di seconda in terza, lo si abbassa all'altezza della mammella, mentre la punta della spada risulta un poco più alta del pugno.

La *parata di mezzocerchio* si esegue in un tempo, deviando e raccogliendo in dentro la spada avversaria nell'atto che viene vibrato il colpo, facendo perno all'articolazione scapolo-omerale senza irrigidire il braccio. La posizione del pugno deve restare invariata, si deve formare una sola linea col braccio e la punta, la quale deve risultare all'altezza della spalla e poco discosta dall'avversario.

La *parata di seconda* si esegue in un tempo solo, deviando in fuori ed in basso la spada avversaria nell'atto che viene vibrato il colpo, facendo perno alla spalla con movimento naturale, senza irrigidire i muscoli e girando il pugno completamente di seconda o lasciandolo di quarta: lo si abbassa quasi all'altezza del fianco, formando una sola linea con la spada la cui punta va tenuta di poco discosta dal fianco avversario.

La parata di mezza contro

Nelle parate di mezza contro il ferro descrive una semicirconferenza spostandosi da una linea ad un'altra. Sono Otto: quattro in linea diretta e quattro in linea trasversale. In linea diretta: dalla quarta al mezzocerchio e viceversa; dalla terza all'ottava e viceversa. In linea trasversale: dalla terza al mezzocerchio e viceversa; dalla quarta alla ottava e viceversa.

La parata di contro

Nelle parate di contro si fa eseguire al proprio ferro un completo giro intorno al ferro dell'avversario per impadro-

nirsene. Nelle parate di tasto o semplici si parte da una linea e si termina alla linea opposta; nelle parate di contro si parte da una linea per ritornare alla stessa.

Le parate di contro mirano in particolare a raccogliere il ferro dell'avversario nella linea di partenza. Sono quattro: di quarta, di terza, di mezzocerchio, di ottava.

Le parate composte

Sono costituite dall'alternarsi di parate di tasto, di mezza contro: tasto e contro; contro e tasto; doppia contro; doppia contro e tasto; tasto e doppia contro; tasto e mezza contro; mezza contro e tasto; mezza contro e contro; contro e mezza contro.

Le parate composte costituiscono le contrarie in difesa a tutte le azioni composte di offesa. Ad ogni azione di offesa corrisponde, quindi, una relativa azione di difesa che può essere sviluppata nella stessa linea dell'attacco o portando il ferro avversario in un'altra linea.

La parata di ceduta

Si esegue sotto misura e nelle quattro linee trasponendo il ferro dalla linea di guardia, cedendo il pugno in modo che il ferro venga a trovarsi su di un piano verticale, con punta in alto per parare i colpi indirizzati ai bersagli alti e pugno e punta diametralmente opposti (punta in basso) per parare i bersagli bassi. Le parate di ceduta con le armi di punta sono quattro: la ceduta di quarta rispondendo di filo al petto interno; la ceduta di terza rispondendo di filo angolato alla schiena; la ceduta di ottava rispondendo di filo all'addome; la ceduta di mezzocerchio rispondendo con intagliata (coupé) di rovescio al bersaglio alto esterno.

La parata di misura

E' un'azione difensiva che elude l'attacco avversario semplicemente rompendo la misura, sottraendo, cioè, il bersaglio all'offesa dell'avversario con opportuno spostamento all'indietro dell'arto o del corpo. Per essere efficace la parata di misura va eseguita in relazione alla distanza di partenza e alla velocità di esecuzione dell'attacco avversario, in modo, da passare da una condizione di difesa a quella di una immediata possibilità di offesa. Da un punto di vista di logica agonistica, infatti, qualsiasi parata di ferro va fatta seguire dall'immediata risposta e, analogamente, alla parata di misura, deve seguire immediatamente un'azione controffensiva, togliendo così l'iniziativa all'avversario.

Il sistema difensivo-offensivo

Le azioni difensive più efficaci sono quelle composte da parate col ferro e di misura volutamente applicate come seconda intenzione.

Esse costituiscono tatticamente l'espressione dinamicamente più razionale e danno la possibilità di variare a proprio vantaggio il ritmo di combattimento aumentandolo o diminuendolo in contrasto col ritmo dell'avversario.

Un altro sistema difensivo-offensivo è quello di anticipare il finale dell'attacco avversario sottraendo il bersaglio all'offesa avversa con l'andare avanti entrando in corta misura.

Il traccheggio

Si chiama traccheggio il mutare più volte d'invito o di legamento e viceversa, l'esercitare leggere battute

insinuando la punta o minacciando con cavazioni velocissime, allo scopo di nascondere all'avversario il momento di attacco, o di invogliarlo all'attacco per usufruire poi della parata e risposta o dell'uscita in tempo.

La schivata

L'azione offensiva dell'avversario si può neutralizzare schivando. La schivata è quindi una azione intesa a sottrarre il proprio bersaglio al colpo portato dall'attaccante e si può eseguire:

- 1 - profilando di scatto il torace;
- 2 - passando di slancio dalla guardia alla riunita;
- 3 - abbandonando la direttiva di marcia con uno spostamento laterale (ingl. side - step).

La passata sotto

E' una particolare schivata, eseguita sul posto, che sottrae il proprio bersaglio all'attacco dell'avversario portato sulla linea alta esterna. Si esegue abbassando e piegando il corpo in avanti e dilato, mentre la mano armata protende il ferro indirizzandolo alla mano, al tronco, alla gamba o al piede dell'attaccante. Se necessario la mano non armata viene a poggiarsi a terra.

La chiusura

Si esegue con un rapido passo in avanti, dalla posizione di guardia o di riunita, sino alla stretta misura, evitando però l'a-corpo a corpo. una azione ammessa dal regolamento e concettualmente si applica per ostacolare l'iniziativa offensiva dell'avversario.

La giravolta

Eseguita nei termini del regolamento, cioè senza superare l'avversario, è una azione controffensiva che consente di colpire l'attaccante che « chiude » a stretta misura. Si esegue abbandonando il ferro dell'avversario e girando su se stessi per toccare sul lato opposto.

Il salto Indietro

Come azione difensiva è una varietà della parata di misura per sottrarre tempestivamente il proprio bersaglio all'offesa avversaria. Nell'esecuzione si mantiene il ferro in linea per applicare azioni di controffesa.

Il salto indietro, contrariamente alla consuetudine esecutiva descritta in taluni trattati che lo vedono partire ed arrivare su leve determinate da movimenti congiunti dei due piedi, esecutivamente deve rappresentare una leva propulsiva all'indietro nel tallone dell'arto anteriore, sia che venga eseguita dalla posizione di guardia, sia da quella di a-fondo, per ricadere sullo stesso arto in posizione di accentuata riunita (tempo e positura per l'arresto) e poi risaltare immediatamente sull'arto dietro, riprendendo la posizione e l'equilibrio della guardia.

Anche il salto indietro, razionalmente eseguito, rientra nel sistema difensivo-offensivo.

Il controtempo

E' la contraria degli arresti (contrattacchi) dell'avversario.

Si applica contro il tiratore che si dimostra proclivo ad uscire in tempo e si esegue dando all'azione d'attacco tutta la parvenza della verità, parando semplice, di contro o mezza-contro l'uscita in tempo dell'avversario e rispondendo velocemente al bersaglio scoperto.

Si possono compiere in controttempo tutte le azioni, sia a propria scelta di tempo, sia eseguite in tempo ed anche offrendo all'avversario un invito o legamento, o minacciando di angolazione. Si può avanzare in controttempo uscendo in tempo sul tempo dell'avversario.

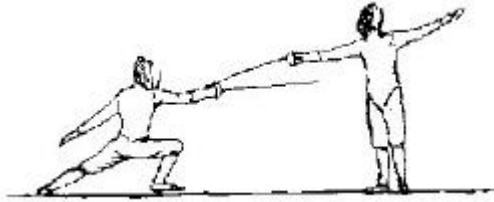
SINTESI GRAFICA

del

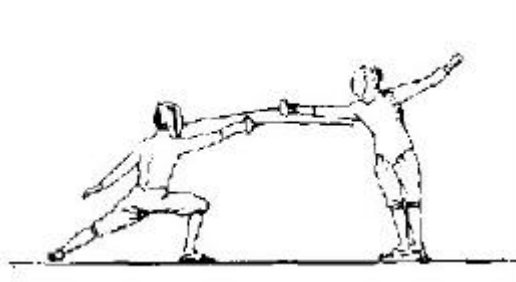
Capitolo III

LA DIFESA

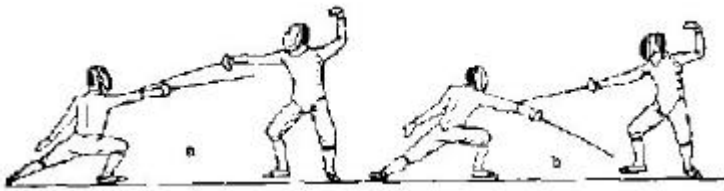
I contrattacchi o arresti



Arresto al braccio, sopra, in riunita.



Arresto alla maschera, in riunita.

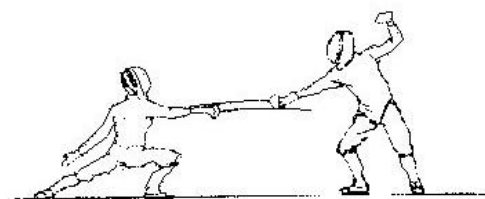


a) *Arresto al braccio, sopra, dalla guardia, con pugno angolato, sull'avversario che tira al braccio sotto; b) Arresto al braccio, sopra, dalla guardia, sull'avversario che lira d piede.*

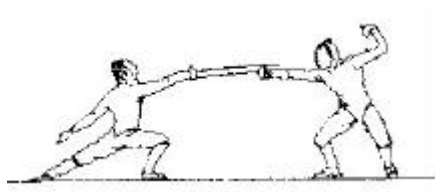


c) Arresto al petto, indentro, inquartando (schivata laterale) sull'avversario che tira dritto; d) Arresto sopra in riunita e susseguente « passata sotto » o schivata in basso fino a toccare terra con la mano non armata, indirizzando il colpo al fianco dell'avversario.

Gli arresti di contrazione

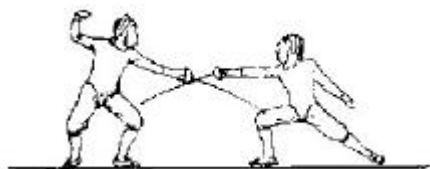


Arresto di contrazione sopra. L'arma di chi arresta deve essere portata decisamente in avanti a contrarre la penetrazione del ferro avversario, con marcata opposizione del pugno-coccia in basso.



Arresto di contrazione sotto. L'arma di chi arresta deve essere portata decisamente in avanti a contrarre la penetrazione del ferro avversario, con marcata opposizione del

pugno-coccia verso l'alto, indirizzando però la punta della spada al braccio, sotto, dell'avversario.

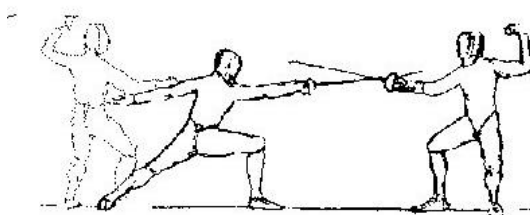


Arresto di contrazione di tiratore mancino su destro (o viceversa) effettuato nella linea di 1/2 cerchio o prima indirizzando la punta al ginocchio dell'avversario.

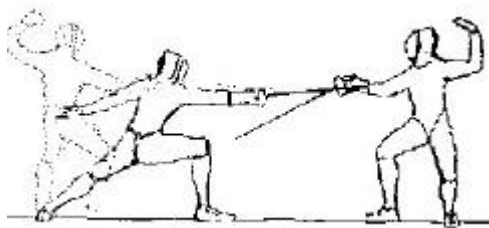
Le parate



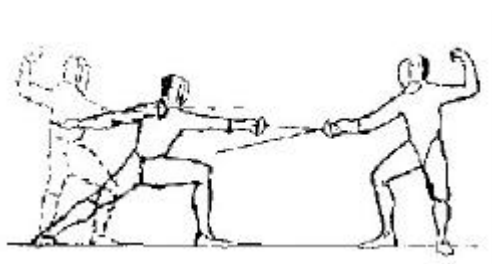
Colpo dritto o botta dritta al bersaglio interno alto: parata di quarta.



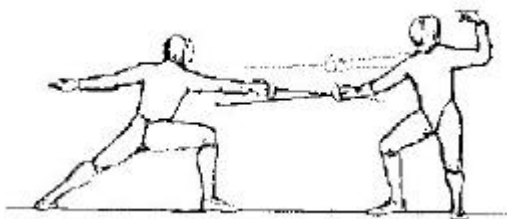
Colpo dritto o botta dritta al bersaglio esterno alto: parata di terza.



Colpo dritto o botta dritta al bersaglio interno basso: parata di 1/2 cerchio



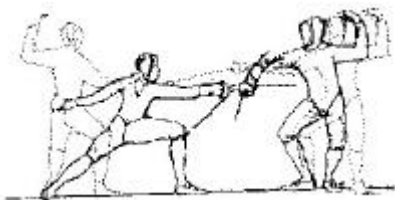
Colpo dritto o botta dritta al bersaglio esterno basso: parata di ottava.



Colpo dritto o botta dritta al bersaglio esterno basso: parata di seconda. Il pugno viene girato di 180° rispetto alla parata di ottava che si effettua col pugno di quarta.



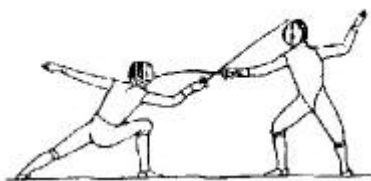
Dall'invito di ottava o di seconda, se l'avversario tira al bersaglio interno, si para 12 cerchio o prima. Il $\frac{1}{2}$ cerchio è col pugno di quarta. La prima girando il pugno di 180° con le unghie rivolte all'esterno.



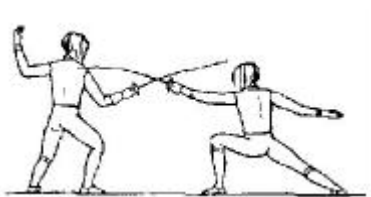
Sul colpo dritto o botta dritta al bersaglio interno: parata di prima avanzando, chiudendo l'azione dell'attaccante rispondendo al ginocchio da sotto misura. La stessa azione può essere eseguita con giravolta, però rimanendo di fronte all'avversario.



Sul colpo interno dritto: parata di quarta avanzando e risposta di filo alla maschera, mantenendo una accentuata opposizione di quarta.



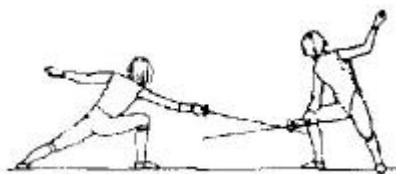
Destro su destro: parata di terza e risposta alla schiena.



Mancino su destro: parata di terza su colpo dritto o botta dritta tirata alla schiena.



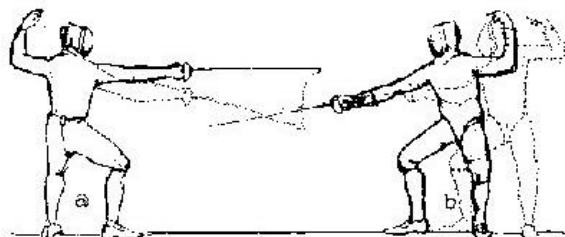
Parata di quarta bassa o parata di ceduta. Va eseguita con una forte opposizione del pugno armato ad evitare possibili continuazioni o rimesse da parte dell'attaccante.



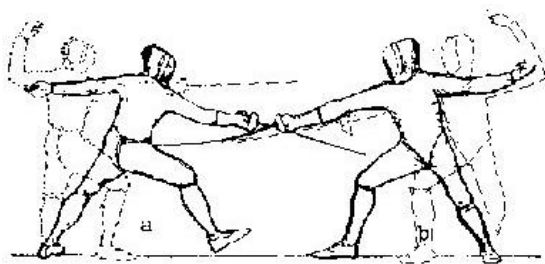
Parata di quarta bassa da sotto misura. Il braccio viene fortemente ripiegato e la risposta dovrà essere portata,

senza lasciare il ferro, preferibilmente al petto dell'avversario.

Il controtempo



Dalla posizione di guardia, fuori misura, il tiratore b) avanza di un passo assumendo decisamente l'invito di 1/2 cerchio. L'avversario a) tira al fianco andando a-fondo e b), che ha preordinato l'azione, para di seconda rispondendo al fianco con azione di filo e chiudendo la misura



Il controtempo è un concetto applicativo inteso ed eseguito con varie azioni e su differenti bersagli, variando anche la misura, quale « contraria » a tutte le azioni d'arresto (contrattacchi).

CAPITOLO IV

LA CONTROFFESA

La controffesa

Si esplica con azioni atte a portare offesa all'avversario dopo aver realizzato nel corso del combattimento una valida difesa. Ne consegue che le azioni di risposta e quelle portate con ripresa di iniziativa offensiva, rispettivamente dopo aver parato col ferro, oppure di misura, col ferro e di misura, sono da definirsi con un concetto tattico e applicativo: la controffesa. Va sottolineato che la controffesa è altra cosa che il controattacco. Infatti è ormai norma acquisita e regolamentata che per controattacco si definisce ogni azione che si contrappone all'attacco, vale a dire gli arresti, che non tono poi gli stessi per le tre armi. La convenzione che regge il combattimento al fioretto e alla sciabola impone di classificare gli arresti dando la ragione o il torto a chi arresta a secondo che l'azione d'arresto chiuda sui nascere l'iniziativa offensiva — tempo su tempo — che precluda all'azione d'attacco ogni possibilità di arrivare a bersaglio — contrazione o schivata, o che, su di una azione composta, arrivi a toccare con un tempo schermistico di vantaggio, cioè precedendo di un tempo esecutivo il movimento finale dell'azione di attacco. Per lo spadista arrestare significa solamente arrivare prima, toccare prima d'esserlo, evitando che l'apparecchio possa registrare il colpo doppio.

Ciò premesso va precisato che la controffesa più canonica è la risposta che a tutti gli effetti deve essere eseguita con immediatezza e massima copertura tenendo presente

quanto è stato chiaramente esposto nel definire le azioni d'attacco.

La risposta

Si chiama risposta quel colpo che si vibra all'avversario immediatamente dopo aver parato, facendo così seguire all'azione difensiva una controffesa.

Le risposte semplici si eseguono sia al distacco, sia di filo e, a seconda dei casi, rimanendo perfettamente in guardia, oppure serrando la misura mediante un passo innanzi, oppure retrocedendo con un passo o con un salto indietro o alzandosi in riunita.

Dalla parata di quarta si può rispondere:

al distacco: al petto, alla maschera, al braccio; di filo: al petto, al fianco; sia di filo, sia al distacco: alla gamba.

Dalla parata di terza si può rispondere:

di filo: alla maschera, al petto, al braccio sopra; al distacco: al braccio al disotto col pugno di seconda in terza o di quarta. E' pericoloso rispondere al fianco ed alla gamba, ma non è escluso.

Dalla parata di seconda si può rispondere:

di filo: al fianco ed alla gamba; al distacco: al braccio sopra, al petto, alla maschera.

Dalla parata di mezzocerchio si può rispondere:

di filo: al fianco, al petto, alla gamba; al distacco: al braccio al disotto, al petto, alla maschera.

La risposta di filo è quella che dà maggiore garanzia. Dalle suddette parate si può rispondere al braccio d'angolazione esercitando, però, l'angolazione in opposto alla linea dove si è parato.

Le risposte semplici e dirette

Risposta dritta: quando si tocca l'avversario senza aver lasciato la linea dove è stata fatta la parata.

Risposta sul ferro (di filo): quando si tocca l'avversario strisciando sul ferro, dopo la parata.

Le risposte semplici e indirette

Risposta di cavazione: quando si tocca l'avversario nella linea opposta a quella in cui è stata fatta la parata, dopo aver passato il proprio ferro sotto quello dell'avversario. quando la parata è stata eseguita in una linea alta e sopra il ferro se la risposta è stata fatta nella linea bassa.

Risposta di intagliata (coupé): quando si tocca l'avversario nella linea opposta a quella in cui è stata fatta la parata, ma dopo aver fatto passare, in ogni caso, il proprio ferro davanti e al disopra della punta avversaria.

Le risposte composte

Risposta di controcavazione (o doppia cavazione): quando si tocca l'avversario nella linea opposta a quella nella quale è stata fatta la parata, dopo aver descritto intorno al ferro avversario una intera circonferenza.

Risposta di uno e due: quando si tocca l'avversario nella stessa linea sulla quale si è parato, ma dopo aver portato il ferro nella linea opposta passando al disotto del ferro avversario.

Risposta di finta di intagliata e intagliata: quando si tocca l'avversario nella stessa linea di parata, dopo essere passati nella linea opposta sopra il ferro avversario.

CAPITOLO V

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento

Prima di poter scendere in pedana per il combattimento è indispensabile che l'allievo abbia assimilato con sufficiente sicurezza e coordinazione l'esecuzione delle fondamentali azioni di attacco, di difesa, di offesa nella difesa

- arresti in controattacco -, di risposta in controffesa immediata e in contropiede.

Deve poi avere una precisa idea del significato e delle possibilità applicative delle singole azioni condizionate a tempo, velocità e misura.

Infine le varie iniziative devono essere determinate da un ragionamento schermistico, cioè da un logico piano tattico offensivo-difensivo di azioni e reazioni basato sulle possibilità e condizioni proprie e di quelle dell'avversario.

Significato dei termini tecnici

- *Tempo*: « tempo » schermistico è la durata d'esecuzione di una azione semplice.
- *L'attacco* è l'azione offensiva iniziale, allungando il braccio minacciante continuamente la superficie valida dell'avversario.
- *L'angolazione* è l'azione per colpire prevalentemente gli avancorpi, sfruttando una opportuna penetrazione angolata del proprio ferro nella copertura difensiva dell'avversario.
- *L'arresto* è un colpo tirato con precedenza di tempo sull'attacco dell'avversario. Se portato a contatto di ferro con opportuna opposizione e copertura da impedire al colpo avversario di toccare, si definisce contrazione.
- *La rimessa* è l'azione che l'attaccante fa seguire ad una stia azione offensiva quando l'avversario dopo aver parato non risponde, risponde tardivamente o

- componendo. Nella spada la rimessa è intenzionalmente fatta seguire ad un colpo d'attacco o di arresto preferibilmente portato agli avancorpi e senza ritirare il braccio. Solo a misura ravvicinata o nell'a-corpo a corpo — nel combattimento di spada è ammesso — può risultare necessario ripiegare il braccio.
- La *parata* è l'azione eseguita con il ferro che impedisce all'attacco di toccare.
 - La *risposta* è l'azione offensiva del tiratore che ha parato l'attacco ed è quindi una controffesa.
 - La *controparata* è la seconda parata eseguita sulla risposta dell'avversario.
 - La *controrisposta* è l'azione offensiva del tiratore che ha parato la seconda risposta.
 - Il *raddoppio* è una nuova azione, semplice o composta, che si esegue dall'a-fondo, contro l'avversario che ha parato di misura senza rispondere o che ha schivato, spostandosi a lato o indietro, il colpo d'attacco.
 - La *ripresa d'attacco* è una nuova azione d'attacco eseguita immediatamente dopo essere ritornati nella posizione di guardia, sull'avversario che para senza rispondere.
 - *Frasi schermistica* è così definita la sequenza di azioni offensive e difensive dei due tiratori, cioè un ragionamento schermistico privo di pause.
- Il *contropiede* è il concetto applicativo di portare azioni in controffesa — risposte o nuove iniziative offensive — sul finire di una azione offensiva dell'avversario o immediatamente sul suo ritorno in guardia, in riunita o salto in dietro.

Modo di condurre l'assalto

Non si possono dare norme precise, dovendo la condotta dell'assalto variare a seconda dell'avversario che si ha di fronte e dell'allenamento e della resistenza rispettiva.

Non sempre, per esempio, è possibile stancare l'avversario. Si possono tuttavia dare alcuni suggerimenti sul metodo da seguire nello studio dell'assalto e sul modo di comportarsi in generale.

E' molto utile trovarsi spesso di fronte ad avversari irregolari e scorretti per imparare a saperli dominare opponendo loro le contrarie adatte, a non lasciarsi scomporre dal loro giuoco, a conservare la propria impostazione, ad evitare di essere sorpresi.

Uno dei fattori principali di riuscita è la perfetta serenità d'animo ed il modo di schermire deve essere ispirato da una grande attività del cervello; non bisogna precipitare le azioni allo scopo di voler toccare subito l'avversario, ma piuttosto aspettare, traccheggiando, il momento favorevole, variare ponderatamente la misura ed eseguire tutte quelle azioni atte ad attrarre l'avversario nel proprio disegno, per avere la possibilità di scegliere il tempo e realizzare il colpo.

Contro avversari di statura alta è dannoso insistere nella linea alta, poiché l'avversario di statura più bassa, per produrre efficace minaccia, è facilmente costretto a scoprire maggiormente il braccio e ad inoltrarsi ad una misura per lui non conveniente, esponendosi al rischio di venire a sua volta colpito con facilità, specialmente al braccio. E' invece consigliabile la minaccia al braccio ed alla linea bassa, specie alla gamba, tenendosi pronti, quando l'avversario su tali movimenti tira alla maschera od al petto, a colpirne il braccio al disotto con un'uscita in tempo. Ciò non toglie, beninteso, che, qualora se ne presenti l'occasione favorevole, si possa minacciare anche il petto o la maschera.

Quando lo schermidore si prefigge di toccare il petto dell'avversario è utile che lo tragga in inganno, fingendo con insistenza di volerlo colpire al braccio, appunto per distrarne l'attenzione e quindi sorprenderlo con una battuta

o con un filo in senso opposto o, meglio ancora, con una azione di seconda intenzione.

E' molto vantaggioso tenere la spada in linea, seguendo sempre con la punta la coccia dell'avversario, per essere pronti a colpirlo ad ogni suo movimento che lo scopra, cavando la punta sui legamenti e sulle battute, e procurando di non lasciarsi mai dominare il ferro, allo scopo di evitare, o almeno rendere difficile, le azioni di filo. Però, dato che tenere costantemente il ferro in linea produce, alla lunga, stanchezza ed irrigidimento del braccio, è utile alternare questo giuoco con inviti o legamenti, valutando la misura nel modo che la prudenza consiglia.

Contro l'avversario che insiste a voler stringere la misura, sono opportune le azioni di offesa eseguite in tempo.

Convieni, inoltre, notare che sciogliendo continuamente la misura si perde terreno e può essere buona tattica contro chi retrocede per sistema, addossano al limite per obbligarlo a sviluppare un'azione d'attacco.

Bastano queste considerazioni a confermare nel modo più evidente che uno schermidore di spada non può essere completo se non si è di lunga mano avvezzato ad eseguire azioni d'attacco con opportuna scelta di tempo e se non può disporre di tutti quei mezzi che si acquistano soltanto con un paziente ed assiduo studio.

Le azioni preordinate

Passando poi a considerare le varie possibilità di colpire l'avversario secondo un prestabilito piano tattico, una stoccata può essere portata a segno di prima, seconda e terza intenzione.

La prima intenzione è quella che realizza il colpo impedendo che l'iniziativa passi all'avversario, cioè quando l'avversario non riesce a trovare il ferro, a parare, a svincolare o ad arrestare in tempo.

La seconda intenzione è quella che provoca l'iniziativa avversaria per neutralizzarla tempestivamente. Es.: marcia in controtempo - iniziativa d'attacco su invito di terza - controattacco di botta dritta interna alta dell'avversario - parata di quarta (tasto) e risposta in controffesa dell'attaccante.

La terza intenzione è quella che volutamente elude la seconda intenzione dell'avversario. Es.: attacco diretto sulla linea di invito di terza (prima intenzione) -controattacco dell'avversario di botta dritta - parata di quarta dell'attaccante in fase d'attacco (seconda intenzione) - controparata di quarta e risposta indietreggiando dell'avversario - controparata e risposta dritta dell'attaccante che conclude l'attacco (terza intenzione).

La prima e seconda intenzione si possono applicare a tutte le misure; la terza intenzione si applica da misura camminando sull'avversario che indietreggia e da lunga misura. E' chiaro che la seconda intenzione, ed a maggior ragione la terza, richiedono uno studio ed un addestramento particolari.

Le contrarie

Lo schermitore deve avere un'idea precisa e sicura delle « contrarie » da contrapporre alle azioni dell'avversario.

ATTACCO nelle 4 linee

<i>Azione</i>	<i>Contraria</i>
1. colpo dritto	parata di tasto (semplice) - contrazione - parata di misura e tasto.
2. battuta e colpo	parata di tasto (semplice) -

- Cavazione – parata di misura – misura e tasto.
3. cavazione parata di contro nella stessa linea di tasto o di misura andando in linea opposta – parata di misura – di misura e contro- di misura e tasto.
 4. controcavazione di doppia contro nella stessa linea – di contro e tasto andando in linea opposta – di misura e doppia contro – di misura contro e tasto
 5. circolata Come per la controcavazione (caso 4).
 6. finta parata in relazione alla finta che simula l'azione d'attacco (casi 1 - 2 - 3 - 4 - 5).
 7. intagliata come per la cavazione (caso 2).
 8. angolazione rompendo di mezza contro o raccogliendo di contro.
 9. sforzo o pressione con cavazione eludendo il contatto di ferro.
 10. filo con contropressione o cavazione o parata di misura - di misura con contropressione o cavazione.
 11. presa di ferro - intrecciata – trasporto contropressione, cavazione, controcavazione o parata di misura con contro-

- | | | |
|----|--|--|
| | | pressione, cavando o contro-cavando. |
| 12 | ceduta | parata di mezza contro. |
| 13 | continuazione
d'attacco -
raddoppio -
ripresa d'attacco | rompendo la misura indietro-reggiando o indietro-reggiando e applicando l'opportuna contraria all'azione di attacco. |
| 14 | rimessa | applicando la opportuna contraria alla nuova azione d'attacco - parando di misura. |

DIFESA nelle 4 linee

	<i>Azione</i>	<i>Contraria</i>
1	parata di tasto	cavazione - intagliata.
2	parata di mezza contro	contro-cavazione - circolata
3	parata di contro	contro-cavazione - circolata
4	parata di doppia contro	contro-cavazione con finta.
5	parata di contro e tasto	contro-cavazione - uno due
6	parata e contro e tasto su due linee opposte	contro-cavazione - uno due e tre.
7	parata di contro su due linee opposte	contro-cavazione su linee opposte (double - dedouble), cioè contro-cavare in un senso e contro-cavare in

		un senso opposto.
8	contrazione	opportuna azione in controtempo
9	parata di ceduta	controceduta nella linea opposta.
10	parata di misura - salto indietro	continuazione d'attacco raddoppio - ripresa d'attacco.

Particolari esecutivi di alcune contrarie.

Contro la risposta angolata

In risposta agli attacchi diretti eseguiti con opportuna opposizione di cocchia, esistono le sole parate « di contro » avanzando con il ferro in modo da chiudere con adeguata concentrazione l'offensiva avversaria.

Nella abituale parata di « quarta » con accentuata opposizione di pugno (*inquartata*) da parte dell'avversario, la contraria da applicarsi è d'assicurarsi il ferro in partenza; trasportare il ferro avversario in « contro di terza » e far seguire il filo al corpo, al bersaglio alto esterno.

Contro le rimesse

Contro le rimesse la parata va eseguita molto in avanti, con giusta opposizione.

Contro la continuazione d'attacco

Le continuazioni d'attacco fanno capitolo a sè. Dopo la parata non si deve mai staccare il ferro e si risponde sempre di filo. In tal modo si eviterà che la continuazione dell'attacco abbia a « toccare ».

Contro l'intagliata

L'intagliata si può parare efficacemente dando come seguito alla parata di contro, che l'avversario dovrà necessa-

riamente eludere, una « parata di tasto », nelle linee opposte basse (d'ottava o di seconda) se l'attacco finisce al fianco; di mezzo cerchio se all'addome. Comunque questi cambiamenti immediati di linea sulla parata di « contro e tasto » vanno molto esercitati poiché devono necessariamente essere effettuati con notevole velocità

SINTESI GRAFICA
del
capitolo V

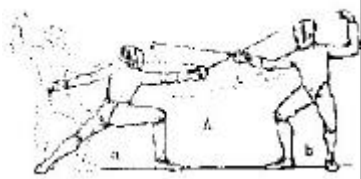
IL COMBATTIMENTO

Il combattimento

L'insieme delle azioni offensive e difensive, offensive-difensive (arresti), difensive-offensive (contrazioni) eseguite condizionandole al tempo esecutivo, alla velocità e alla misura e che determinano la frase schermistica.

Le varie iniziative, basatesi sulle possibilità proprie e dell'avversario, devono essere determinate da un logico piano tattico offensivo-difensivo, cioè essere guidate da un preciso ragionamento schermistico.

Colpo di botta dritta di a), parata di b) seguita dalla risposta andando a-fondo che è contro parata da a). Linee esecutive terza e seconda.

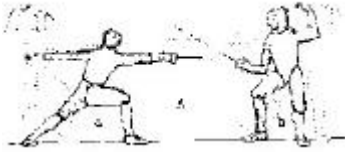


Dall'invito di seconda di b), botta dritta in fuori sopra di a); parata di terza (mezza contro) di b).

Dalla terza, b) risponde al fianco di a) che a sua volta para di seconda e risponde sopra, sul ritorno in guardia di b) a braccio armato abbassato



Frase schermistica di attacco di b), parata di a) e susseguente risposta (con-troffesa) in frecciata, tirata da a) sul ritorno in guardia di b).

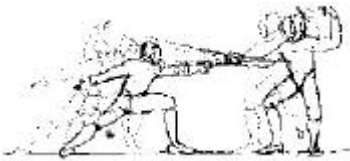


Sul ferro in linea di offesa del tiratore b), l'avversario a) tira di botta dritta all'addome; b) para di quarta a braccio raccorciato e risponde

Sulla risposta diretta al braccio sotto da parte di b), l'avversario a) arresta in riunita seguita da passo indietro (offesa nella difesa) indirizzando la punta all'avancorpo (braccio) e con accentuata opposizione di terza del pugno-coccia.



A-fondo e ripresa dall'a-fondo di a) su b), con botta dritta, sulla parata di misura di b); passo indietro senza altre reazioni.



A fondo e ripresa dall'a-fondo in frecciata di a) su b) che si sottrae alla misura di combattimento eseguendo un passo indietro ed un successivo passo incrociato, sempre all'indietro.

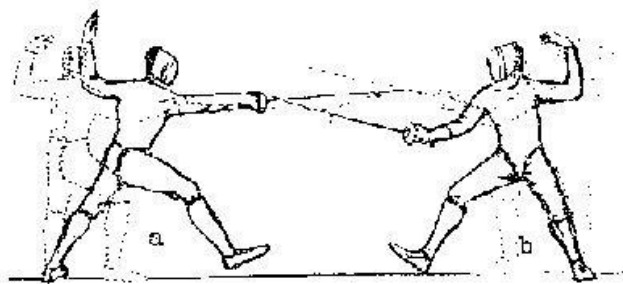


I concetti esecutivi delle azioni nel combattimento di spada sono: d'attacco, d'arresto, di rimessa, di parata (col ferro,

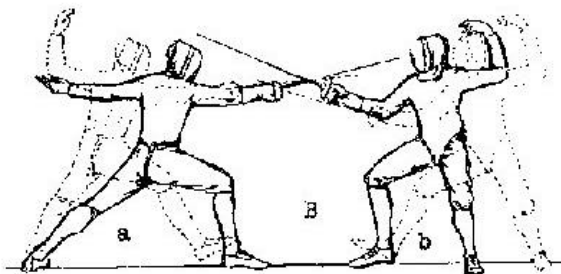
di misura, col ferro e di misura), di contro parata, di risposta, di controrisposta, di ripresa d'attacco, in riunita (rassemblé), sul salto indietro, in contro piede sia in fase offensiva sia difensiva ed offensiva-difensiva.

La seconda intenzione

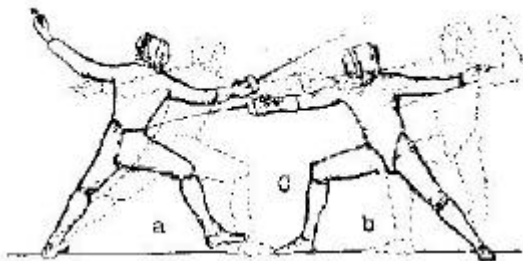
Si oppone alle azioni portate di prima intenzione dall'avversario. Con seconda intenzione si provoca l'iniziativa dell'avversario per neutralizzarla tempestivamente con azioni contrarie a quelle che si sono provocate.



A) *Iniziativa di b) che lega di quarta avanzando. Finta in dentro di colpo dritto e cavazione in fuori da parte di a) che avanza attaccando*



B) *Sull'a-fondo di a), b) para raccogliendo il ferro dell'avversario nella linea di terza, eseguendo nel contempo un passo avanti.*



- C) *La risposta viene portata da b), andando a-fondo e al fianco di a) nel momento del suo ritorno in guardia.*

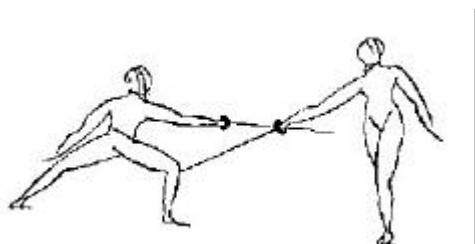
CONVENZIONI DEL COMBATTIMENTO DI SPADA

Modo di tirare le stoccate

La spada è un'arma solo di punta. L'azione offensiva di tale arma si esercita, quindi, con la punta e solo con essa. E' proibito ai tiratori di far strisciare la punta della propria arma, per un tempo prolungato sulla pedana.

Bersaglio valido

Nella spada, il bersaglio valido comprende tutto il corpo del tiratore, compreso l'abbigliamento e l'attrezzatura. Perciò, ogni stoccata arrivata, conta, qualunque sia la parte del corpo (tronco, arti o testa), dell'abbigliamento o dell'attrezzatura colpita.



Bersaglio valido di spada

L'a corpo a corpo

Nella spada, il tiratore che, sia in frecciata, sia portandosi decisamente in avanti, dà luogo, anche più volte di seguito, all'a corpo a corpo (senza brutalità o violenza) non trasgredisce le convenzioni fondamentali della scherma e non commette alcuna irregolarità.

Non va confusa la « frecciata che finisce sistematicamente nell'a corpo a corpo » con la « frecciata che si conclude con un urto che fa perdere l'equilibrio all'avversario » e che, alle tre armi, è considerato come atto di brutalità volontaria e quindi punito.

Al contrario, « la frecciata portata con slancio e che supera poi correndo l'avversario » non è proibita: il Presidente non deve dare l'« Alt » troppo presto per non annullare la eventuale risposta; se eseguendo una frecciata il tiratore non tocca l'avversario, ma esce sistematicamente dal limite laterale della pedana, questi dovrà essere penalizzato come previsto.

Numero delle stoccate - durata dell'incontro

Gli incontri di spada hanno luogo a 3 stuccate, con una durata di 6 minuti per incontro; nell'eliminazione diretta, due incontri a 3 stoccate ed eventuale bella o incontri ad un dato numero di colpi.

Se, a seguito di colpo doppio, i due tiratori arrivano al numero delle stoccate previste, devono tirare una o più stuccate supplementari, fino al limite del tempo. Ogni nuovo colpo doppio sarà annullato (e i tiratori saranno quindi lasciati al loro posto).

Il risultato, in tal caso, sarà sempre segnato al massimo delle stoccate per ciascun tiratore (per es., a 5 stoccate, il risultato segnato sul cartellone sarà S5 e V-5).

Se il tempo scade prima della conclusione dell'incontro:

a) a una stoccata, gli avversari sono entrambi considerati toccati e ciascuno ha una sconfitta;

b) a più stoccate:

___ se uno degli avversari ha ricevuto più stoccate dell'altro, gli si aggiunge il numero delle stoccate necessarie per arrivare al massimo, e lo stesso numero si aggiunge all'altro tiratore;

___ se gli avversari hanno lo stesso numero di stoccate (o non hanno stoccate), si suppone che abbiano ricevuto il massimo delle stoccate e sono sconfitti entrambi.

Giudizio della stoccata alla spada

Le prove di spada sono giudicate con l'aiuto di apparecchio di segnalazione elettrico che registra le stoccate (misura obbligatoria per le prove ufficiali della F.I.E.).

Per giudicare circa la materialità della stoccata, solo l'indicazione dell'apparecchio fa fede. In nessun caso il Presidente può dichiarare toccato un tiratore, senza che l'apparecchio abbia registrato regolarmente la stoccata (salvo i casi di penalizzazione previsti dal regolamento).

Annullamento dei colpi

1. Nel giudicare il Presidente non convalida i segnali risultanti da colpi:

___ tirati prima dell'« A Voi » o dopo l'« Alt »

___ provocati da un incontro tra le punte o per un colpo a terra (se non vi è pedana metallica o fuori di essa) o si siano toccati oggetti che siano al di fuori dell'avversario, ivi compresa la sua attrezzatura.

Il tiratore che, intenzionalmente, provocherà una stoccata ponendo la sua punta su una superficie qualunque al di fuori del suo avversario, sarà penalizzato di una stoccata,

dopo avvertimento nel corso dello stesso girone o incontro di squadra o negli assalti di eliminazione diretta.

2. Inoltre, il Presidente deve tener conto degli eventuali guasti del materiale elettrico e annullare l'ultima stoccata registrata, nei seguenti casi:

a) se un colpo portato sulla cocchia del tiratore segnalato come toccato o sulla pedana metallica, provoca l'accensione dell'apparecchio;

b) se una stuccata regolamentata portata dal tiratore segnalato toccato, non provoca l'accensione dell'apparecchio.

c) se l'apparecchio si accende intempestivamente dal lato del tiratore segnalato toccato, per es., a seguito di sbattonimento del ferro, di qualsiasi movimento dell'avversario, di vibrazioni della pedana trasmesse all'apparecchio o a seguito di ogni altra causa diversa da una regolare stoccata;

d) se il segnale di una stoccata portata dal tiratore indicato toccato:

— non impedisce il segnale di una ulteriore stuccata dopo un tempo superiore a quello del colpo doppio;

— o si trova annullata da una ulteriore stoccata avversaria~

3. Il Presidente deve, inoltre, applicare le seguenti regole di annullamento delle stoccate:

a) solo l'ultima stoccata che precede la constatazione del guasto può essere annullata e solamente se è il tiratore dato come toccato che è svantaggiato da tale guasto;

b) il guasto deve essere constatato da esami fatti immediatamente dopo l'arresto del combattimento, sotto la sorveglianza del Presidente e senza cambiare il materiale utilizzato

c) in tali esami, non si deve cercare di ricostruire quanto è realmente avvenuto nel corso dell'assalto, ma si deve solo constatare se esiste la possibilità materiale di

un errore nel giudizio, a causa di un guasto. La determinazione di tale guasto nell'insieme dell'apparecchio elettrico, ivi compreso l'equipaggiamento personale dell'uno o dell'altro dei tiratori, è senza importanza per il giudizio di annullamento;

d) il tiratore che, senza essere invitato dal Presidente, proceda a modificare o cambiare il suo materiale prima che il giudizio sia reso, perde il suo diritto all'annullamento.

Dopo rimessa in guardia e dopo ripresa effettiva del combattimento (1), un tiratore non può più reclamare l'annullamento di una stuccata su di lui segnalata prima di tale ripresa;

e) non è necessario, per l'annullamento di una stuccata, che il guasto segnalato si ripeta a ciascun colpo, ma è necessario che sia constatato, senza alcun dubbio, almeno una volta dal Presidente;

f) se gli incidenti si producono a seguito del distacco delle prese di contatto del cordone del tiratore (sia presso la mano, sia sul dorso del tiratore), essi non possono dar luogo all'annullamento della stuccata segnalata.

Tuttavia, se il dispositivo di sicurezza prescritto, non funziona o non esiste, l'annullamento deve essere accordato nel caso di distacco della spina sul dorso del tiratore;

(1) Il fatto che il Presidente ha pronunciato « A voi » e che sia trascorso un certo tempo non significa « ripresa effettiva del combattimento » se i tiratori sono rimasti in atteggiamento passivo senza incrociare i ferri. Perché si debba ritenere che vi sia stata ripresa di combattimento bisogna che i due avversari abbiano avuto realmente uno scambio di azioni impegnandosi in una frase schermistica, ciò che avrebbe potuto modificare lo stato del materiale utilizzato.

g) il fatto che la spada di un tiratore presenti, sulla coccia, sulla lama o altrove, macchie isolanti più o meno diffuse, formate da ossido, colla, pittura o altra materia, sulle quali le stuccate avversarie possono provocare un segnale, non può costituire motivo di annullamento di stuccate a carico di quel tiratore;

h) il fatto che il tiratore segnalato come toccato si tro-
va ad aver rotto la propria lama, motiva l'annullamento della stuccata su di lui portata da parte dell'avversario;

i) nel caso in cui, per un colpo a terra, un tiratore strappa la pedana metallica, e nel contempo il segnale si accende dal lato dell'avversario, la stuccata dev'essere annullata.

4. Il Presidente dovrà, inoltre, sorvegliare lo stato della pedana metallica; non ammetterà che l'assalto si tiri o si continui, se la pedana ha degli strappi suscettibili di alterare la registrazione. (Gli organizzatori dovranno prendere le misure necessarie per permettere la riparazione o la rapida sostituzione delle pedane metalliche).

Giudizio del colpo doppio

Nella spada, se i due tiratori sono toccati, si ammetterà una precedenza solo nel caso in cui sarà possibile constatare una differenza di tempo apprezzabile tra le stuccate; ove essa manchi, si avrà « colpo doppio » cioè una stoccata per ciascuno.

Gli apparecchi elettrici segnalano colpo doppio, se la differenza di tempo tra le due stoccate è inferiore a un intervallo compreso tra un ventesimo e un venticinquesimo di secondo.

Nel giudicare senza l'apparecchio elettrico, il Presidente decide solo se vi sia o meno una differenza di tempo che dia luogo a priorità, o se sia un colpo doppio.

Se vi è colpo doppio per due stoccate valide, i due tiratori sono considerati toccati.

Se vi è colpo doppio per una stoccata valida e una non valida (stoccata fuori dell'avversario, stoccata dopo aver strappato la pedana), solo la stoccata valida è ritenuta tale.

Se vi è colpo doppio per una stoccata certa ed una dubbia (guasto all'apparecchio elettrico, disaccordo o indecisione dei giudici), il tiratore che abbia portato la stoccata certa ha la facoltà di accettare il colpo doppio o di farlo annullare.

Terreno - Pedana

Tutte le gare di spada possono essere disputate sia in sala, sia all'aria aperta. Le prove ufficiali della F.I.E. non possono essere disputate che in sala.

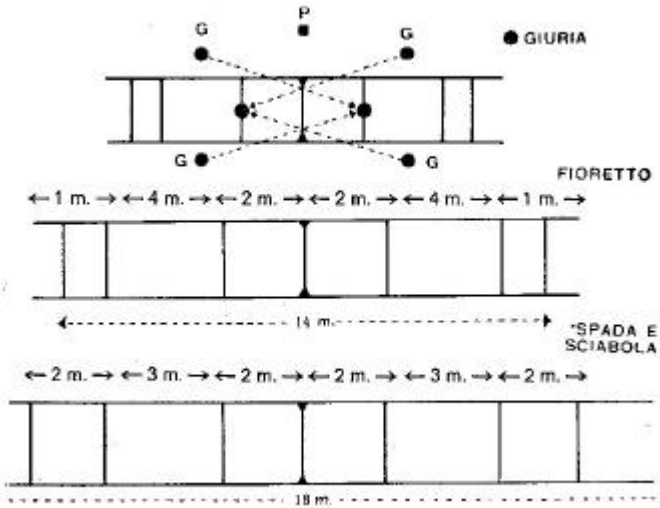
La larghezza del terreno è da m. 1,80 a 2 m. e la lunghezza di 18 m. Per ragioni pratiche, la lunghezza della pedana è prevista di 14 m.; il terreno sarà dato a ciascun tiratore in modo che, essendo piazzato a 2 m. dalla linea di centro, abbia a disposizione, per retrocedere, una lunghezza totale di 7 m., senza superare il limite con i due piedi.

Sulla pedana sono tracciate, in modo ben visibile, 7 linee perpendicolari alla lunghezza della pedana, cioè:

— 1 linea di centro (che può essere sostituita da un punto centrale o da un segno speciale sull'orlo della pedana);

— 2 linee di messa in guardia, a 2 m. a ciascun lato della linea centrale e che devono essere tracciate attraverso tutta la pedana;

— 2 linee di limite posteriore, che devono essere tracciate sulla pedana a 7 m. dalla linea mediana, distanza che può essere minore se non si dispone di terreno sufficiente; tale terreno, in ogni caso, non potrà essere inferiore a 5 m.



— 2 linee di avvertimento, tracciate a 2 m. dai limiti estremi e che possono essere tracciate solo per 30 cm. a ciascun lato della pedana.

Per le gare giudicate con l'impiego dell'apparecchio elettrico, la pedana e i suoi prolungamenti sono interamente ricoperti da pedana metallica, allo scopo di ottenere la neutralizzazione dei colpi portati a terra (obbligatorio per le prove ufficiali della F.I.E.).

Il tavolo sul quale è posto l'apparecchio segnalatore, deve essere piazzato almeno a 1 m. dalla pedana, di fronte alla linea di centro e il Presidente deve sorvegliare perché l'isolamento sia rispettato tanto dalle persone ausiliarie quanto dai tiratori e dagli spettatori. Per principio, lo stesso tavolo non deve essere utilizzato dai cartellonisti, cronometristi, ecc.

CAPITOLO VI

LA DIDATTICA APPLICATIVA

E

GLI ESERCIZI

Gli esercizi convenzionali

Scopo degli esercizi convenzionali è quello di addestrare l'allievo alla pronta e sicura difesa ed offesa e, quindi, a tutte le azioni di attacco e di controffesa ed a tutte le uscite in tempo. E' necessario, perciò, che egli si abitui al colpo d'occhio, a saper scrutare e discernere l'intenzione avversaria, a saper scegliere il tempo e decidersi risolutamente nel condurre a termine la propria azione con fiducia e coscienza nelle proprie forze, senza, però, dimenticare mai, nel vario succedersi delle azioni schermistiche, la severa correttezza ed eleganza che della scherma fanno un'arte bella anche esteticamente.

Non vi è dubbio che questi esercizi siano utili allo sviluppo dell'attacco, è però opportuno che il maestro abbia l'accortezza di saperli graduare, in modo che si passi dai più facili ai meno facili, per finire ai più difficili. Inoltre bisogna che si preoccupi che gli allievi siano accoppiati con avversari di pari forza, perché se così non avviene, il più debole può suggestionarsi, rimanendo perplesso nel giuoco degli esercizi e perdere quella padronanza e quella calma tanto necessaria nell'arte della scherma.

Enumerare gli esercizi che si possono eseguire in base a tutte le azioni gradatamente contemplate nel presente trattato, sarebbe troppo lungo. Pertanto ci limitiamo ad esporne una parte, cominciando da qualcuno molto facile e semplice, per passare ad altri più complessi.

La difficoltà di questi ultimi nasce dalla varietà delle

azioni che si possono svolgere a propria scelta di tempo, o a scelta dell'avversario, mentre questo, a sua volta, oppone l'opportuna difesa, o esegue un'uscita in tempo, o applica la controffesa, la quale, data l'ampiezza del bersaglio, è di difficile riuscita.

Per semplice direttiva del Maestro, esemplifichiamo alcuni esercizi, lasciando poi all'intelligenza, alla fantasia ed alla capacità dell'insegnante la facoltà di stabilirne degli altri, coordinandoli ed adattandoli alla personalità, al progresso ed alla padronanza esecutiva dell'allievo, non dimenticando, però, nella composizione di essi i principi basilari della scherma, di cui nel presente trattato.

I° esercizio

Allievo A.

Dalla spada in linea, a misura di allungo, deve difendersi e controffendere al braccio.

Allievo B

Dalla spada in linea, vibra a sua scelta di tempo un colpo di angolazione al braccio, evitando di essere controffeso.

II° esercizio

Dall'invito o legamento a misura d'allungo deve difendersi e controffendere al braccio, alla maschera, evitando l'incontro,

Dalla spada in linea, vibra a sua scelta di tempo un colpo diritto o di cavazione al braccio o al petto, evitando di essere controffeso.

III° esercizio

Dalla spada in linea, a misura di allungo, deve difendersi e controffendere al braccio, al petto, alla maschera, evitando l'incontro.

Dalla spada in linea, da un invito o legamento vibra un colpo di angolazione al braccio, o esegue una battuta di quarta o di mezzo-cerchio terminando al petto, evitando la controffesa.

IV° esercizio

Dalla spada in linea, a misura camminando, deve difendersi o controflendere al petto, alla maschera, o cavare in tempo al braccio, evitando l'incontro.

V° esercizio

Dalla spada in linea, da un invito o legamento a misura d'allungo, deve difendersi o uscire in tempo e controffendere al braccio, alla maschera, al petto, evitando l'incontro.

VI° esercizio

Uguale all'esercizio quinto, eseguito, però, a misura camminando e variando di velocità.

VII° esercizio

Dalla spada in linea, a misura di allungo, esegue una cavazione in tempo al braccio, al petto alla maschera, evitando l'incontro.

VIII° esercizio

Dall'invito o legamento, a misura d'allungo, presenta la spada in linea e si deve difendere e controflendere, evitando l'incontro,

Dalla spada in linea o da un invito, esegue un'azione a piacere sul ferro a sua scelta di tempo, terminando al petto, alla maschera o al braccio, evitando la controffesa o la cavazione in tempo.

Dalla spada in linea, ha libertà di attuare a propria scelta di tempo, un'azione terminante al braccio, al petto, alla maschera o alla gamba, evitando l'uscita in tempo e la controffesa.

Dalla spada in linea o da un invito, esegue un'azione sul ferro a propria scelta di tempo impedendo la cavazione in tempo.

Dalla spada in linea o da un invito, appena l'avversario mette la spada in linea, esegue un'azione sul ferro terminando al braccio, al petto, alla maschera, evitando la controffesa.

IX° esercizio

Si ripete l'esercizio ottavo, camminando, con le azioni semplici eseguite da cavazioni, con l'aggiunta che l'allievo A) può anche uscire in tempo di cavazione al braccio, al petto, alla maschera.

Lo si può eseguire sia dalla guardia, sia con un piccolo passo avanti seguito immediatamente da uno indietro e sempre a misura camminando.

Esercizi di ripresa dell'a-fondo

L'allievo esegue un a-fondo coperto al corpo o al braccio del maestro che si allontana gradatamente e continuamente, lasciandosi toccare retrocedendo.

L'allievo esegue le riprese dell'a-fondo senza rialzarsi mantenendo il ferro all'altezza dell'occhio e a braccio disteso, riportando il piede dietro sino a raggiungere il contatto col tallone del piede davanti, senza far variare la posizione del tronco. Per dare impulso al movimento, il braccio dietro sale e ridiscende con slancio.

Queste azioni vanno eseguite con:

- 1 - Ripresa di botta dritta, nelle quattro linee.
- 2 - Ripresa di cavazione, nelle quattro linee.
- 3 - Ripresa di controcavazione, nelle quattro linee.
- 4 - Ripresa di botta con finta, nelle quattro linee.
- 3 - Ripresa di botta con doppia finta, nelle quattro linee.
- 6 - Ripresa di botta di controcavazione con finta, nelle quattro linee.
- 7 - Ripresa di botta con doublé-dedoublé, nelle quattro linee.
- 8 - Ripresa di botta con doublé-dedoublé e doppia finta, nelle quattro linee.

Riprendendo dall'a-fondo è necessario far precedere sempre i movimenti della punta su quelli delle gambe e

mantenere la perfetta copertura del braccio con le adeguate opposizioni.

Esercizi di parate di contro e tasto e tasto e contro

Esercizi speciali sulle parate di contro e tasto e su quelle di tasto e contro in tutte le linee e con tutti i passaggi (diretti, di mezza contro e mezza contro trasversale, come indicato nel disegno della sintesi grafica del 1° cap).

Questi esercizi vengono eseguiti:

- 1 - Dalla contro di quarta alla parata semplice di terza.
- 2 - Dalla contro di terza alla parata semplice di quarta.
- 3 - Dalla parata di contro di terza alla parata semplice d'ottava.
- 4 - Dalla parata di contro d'ottava alla parata semplice di terza.
- 5 - Dalla parata di contro di quarta alla parata semplice di mezzocerchio.
- 6 - Dalla parata di contro di mezzocerchio alla parata semplice di quarta.
- 7 - Dalla parata di contro di quarta alla parata semplice d'ottava.
- 8 - Dalla parata di contro d'ottava alla parata semplice di quarta.
- 9 - Dalla parata di contro di terza alla parata semplice di mezzocerchio.
- 10 - Dalla parata di contro di mezzocerchio alla parata semplice di terza.

- 11 - Dalla parata di contro d'ottava alla parata semplice di mezzocerchio.
- 12 - Dalla parata di contro di mezzocerchio alla parata semplice d'ottava.

Le risposte vengono eseguite da fermo, andando a fondo ed in frecciata.

Esercizi speciali per contenere le parate

Attacchi di controcauzione al corpo e parate a vuoto di doppia contro sul ritorno in guardia e successivo passo indietro, servono per imparare a contenere le parate di contro e di tasto e si esercitano con la stretta in tempo sul finale della parata stessa.

Esempio:

L'allievo attacca di controcauzione al corpo in fuori, indi sul ritorno in guardia e successivo passo indietro para a vuoto la doppia contro di terza fermando il finale con la stretta in tempo per non abituarsi ad allargare eccessivamente le parate. Così verranno eseguiti i seguenti esercizi:

- 1 - Attacco di controcauzione in fuori, al corpo, parate di doppia contro di terza a vuoto.
- 2 - Attacco di controcauzione in dentro, al corpo, parate di doppia contro di quarta a vuoto.
- 3 - Attacco di controcauzione sopra, al corpo, parata di doppia contro d'ottava a vuoto.
- 4 - Attacco di controcauzione al fianco, parata di doppia contro di mezzocerchio a vuoto.

Da rilevare che il ritorno in guardia ed il passo indietro

devono armonizzare coi movimenti della mano di modo che a quando finiscono gli uni finiscono anche gli altri, vale a dire sincronizzati. Dopo ogni esercizio si deve tornare in guardia.

Esercizio di tasto e tatto

Questo esercizio è di grande utilità essendo l'unico che può migliorare la conoscenza del tempo ed esercitare la sensibilità del tatto, e della immediata reazione visiva; rappresenta la base della scherma. In seguito si potrà eseguire anche ad occhi chiusi aumentando la sensibilità della mano e della partenza in tempo.

La scherma nel complesso è formata da deviazioni del ferro avversario necessari per un inizio d'attacco coperto nelle differenti linee.

E' ovvio che la parte scoperta, quella sulla quale si potrà vibrare immediatamente il colpo, sarà all'opposto di un qualsiasi legamento, delle battute dei fili, delle pressioni esercitate dall'avversario sui ferro, dell'inizio di prese di ferro, delle finte di filo e dei trasporti semplici.

Esempio:

Il maestro lega il ferro dell'allievo con leggerissimo contatto in quarta. Sul distacco del ferro verso l'invito di terza l'allievo tirerà immediatamente una botta dritta al petto del maestro e sulla pressione in quarta l'allievo si svincolerà con una sollecita cavazione in fuori (bersaglio alto). Detto esercizio si può eseguire nelle quattro linee. Dal legamento di terza, nel distacco, la botta dritta al petto, sopra e sulla pressione di terza cavare sul bersaglio interno. Sul legamento d'ottava o seconda, sul distacco di mezzocerchio, tirare la botta dritta al fianco e sulla pressione d'ottava, cavazione sopra, al corpo. Dal legamento di mezzocerchio, sul distacco, tirare la botta dritta in dentro

sui bersaglio basso interno e sulla pressione la cavazione sopra, al corpo. Analogamente detto esercizio, nelle quattro linee, può essere applicato facendo colpire il braccio.

Esercizi di svincolo della punta su tutte le linee dalla posizione di guardia

Questi esercizi devono essere eseguiti a braccio teso e coperto (in linea) e solamente col polso. La loro importanza è basilare poiché insegnano all'allievo lo svincolo della punta nei differenti legamenti del maestro, nelle battute, nei fili, nelle prese di ferro, nei trasporti ecc. Sullo svolgimento di tutte queste azioni l'allievo caverà in tempo. Possono essere eseguiti con tutte le variazioni possibili:

- cavazioni - controcavazioni,
- finta di cavazione,
- doppia finta - controcavazione con finta,
- finta - doublé - dedoublé,
-doublé - dedoublé con doppia finta.

Da rimarcare che l'allievo sulla parata di mezzocerchio caverà sempre al braccio, sotto, col pugno di seconda.

Tutte le su citate azioni possono anche venire eseguite in tempo.

Oltre al pugno si esercitano anche i muscoli rotatori dell'avambraccio.

Esercizi di arresti, angolazioni e parate e risposte indietreggiando

Sul maestro che avanza col ferro in linea angolare, ar-

restare, sotto, sopra, in dentro e in fuori, parando e rimettendo da tutte le linee continuando ad indietreggiare.

Esercizio di arresto con susseguente rimessa e parata finale

Quando viene eseguito un arresto diretto su attacco dell'avversario, mancando il bersaglio, si dovrà sempre avere pronta una rimessa onde evitare che l'immediato proseguimento del colpo tocchi un bersaglio più arretrato, eseguendo in ultima analisi una parata.

Così appare evidente che dopo l'arresto occorre sempre garantirsi con una rimessa seguita da una parata finale.

Esercizio di controparate e risposte

La controparata è la seconda parata contro la risposta dell'avversario.

Alle parate e risposte dirette ed indirette dell'avversario si può controparare e rispondere con azioni dirette e indirette su tutte le linee e su tutti i bersagli, compresi anche le intagliate.

Esercizio dalla guardia (da fermi) di contrazione e trasporto

L'allievo para un colpo alto interno con la contro di terza e risponde dritto al braccio. Il Maestro para terza e risponde al braccio, sotto. Su questa risposta l'allievo arresta di contrazione al braccio e mentre avanza con la punta esegue una caduta della cocchia in basso e in avanti per coprirsi.

Questo movimento di arresto chiamasi di contrazione. In seguito alla contrazione si può anche aggiungere un trasporto del ferro avversario in contro di terza e rispondere con filo diretto al braccio.

Esercizi di filo

Questi esercizi vengono eseguiti con a-fondo, camminando ed anche in frecciata al corpo o al braccio.

- 1 - Dal legamento di quarta filo diretto in dentro, sopra, con opposizione della cocchia in quarta.
- 2 - Dal legamento di quarta fianconata con opposizione di quarta.
- 3 - Dal legamento di terza filo diretto sopra, in fuori, con opposizione in terza.
- 4 - Dal legamento d'ottava o di seconda filo diretto sotto, in fuori, con opposizione sopra.
- 5 - Dal legamento di mezzocerchio filo diretto in dentro, sotto, con l'opposizione di mezzocerchio.
- 6 - Dal legamento di mezzocerchio trasporto sopra, in fuori, e filo con opposizione di mezzocerchio.

Le finte di filo verranno eseguite con una precedente finta del corpo allo scopo di fare avanzare la punta dando ad essa la massima espressione in avanti tanto da provocare la contropressione dell'avversario affinché si scopra e poter in seguito eseguire tutte le azioni composte, quali le cavazioni, le controavazioni, finte e doppie finte ecc. fino al doublé-dedoublé con doppia finta.

Si possono aggiungere tutti gli arresti con riunita o salto indietro e attacco finale in frecciata diretta o indiretta.

Esercizi di trasporti semplici e composti

Prendere il ferro dell'avversario col forte della propria lama eseguendo un passo lungo in avanti e dal legamento di quarta eseguire una contro di quarta in stretto e continuativo contatto col ferro dell'avversario ritornando al punto di partenza.

Per eseguire i doppi trasporti occorrerà lo stesso movimento eseguito due volte consecutivamente.

I trasporti del ferro avversario semplici e composti si possono eseguire nelle quattro linee.

Quelli diretti sono:

- 1 - dalla quarta alla quarta;
- 2 - dalla terza alla terza;
- 3 - dall'ottava all'ottava;
- 4 - dal mezzocerchio al mezzocerchio.

Per i passaggi di mezza contro trasversali non occorrono cambiamenti di linea, per tutti i rimanenti trasporti composti è necessario un cambiamento di linea.

Esercizi di contrarie alle pressioni

Simulando una fase del combattimento, sulle pressioni esercitate dall'avversario su tutte le linee e sul ferro, applicare con immediata reazione azioni di svincolo cavazioni, coupés, controcavazioni, finte e cavazioni ecc.

eseguite da fermo, d'allungo, camminando, in frecciata sulla porzione di bersaglio che ne deriva scoperta. Le stesse possono eseguirsi in controflesa (risposta) dopo aver parato l'attacco dell'avversario e sulla sua conseguente contropressione in linea opposta.

Esercizi di marcia in controtempo

Esempi:

Sull'arresto in tempo tirato dal Maestro al braccio dell'allievo attaccante questi parerà sempre contro di terza e risponderà di filo all'avancorpo. Con la stessa parata e risposta l'allievo con una contro più ampia, perno il polso, raccoglierà anche gli arresti angolati del Maestro diretti verso il braccio.

Si intende che la parata deve essere eseguita con notevole velocità e precisione.

La stessa parata si potrà eseguire, retrocedendo sull'attacco del Maestro, sempre con la contro di terza, rispondendo di filo al braccio con riunita o salto indietro.

Esercizi contro l'avanzata continuativa e coperta dal Maestro

Il Maestro, tenendo il proprio ferro in linea coperta, avanza velocemente dirigendo sempre la propria punta verso la coccia dell'avversario il quale retrocedendo si difende con opportuni ed immediati cambiamenti difensivi ed offensivi quali: arresti, parate e risposte, angolazioni, battute, trasporti, fili, ecc., senza lasciarsi toccare.

Esercizi sulla seconda intenzione

Esempi:

1 - L'allievo lega il ferro del Maestro in quarta, con un passo avanti lungo. Il Maestro tira il tempo. L'allievo

rimane sui legamento e tira dritto al braccio interno alto.

- 2 - L'allievo tenta di legare il ferro del Maestro in quarta avanzando, sul legamento il Maestro cava in tempo sopra, in alto. L'allievo para il colpo e risponde con a-fondo al braccio esterno, alto.
- 3 - L'allievo, con passo avanti lungo, lega di quarta sulla linea interna alta del Maestro e su questo legamento il Maestro esegue una cavazione in tempo. L'allievo para di terza e risponde al braccio, sopra, in fuori, andando a fondo.

Questi esercizi si possono eseguire su tutte le linee con doppia contro e risposta semplice o composta.

Esercizio di colpo al ginocchio

L'allievo esegue una pressione con susseguente finta del filo di terza e sulla naturale contropressione dell'avversario lascia cadere la punta sui ginocchio.

Si può eseguire anche nella pressione e finta del filo di quarta con lo stesso procedimento.

Esercizio di finta al ginocchio e colpo alla maschera

Si esegue una finta dritta espressiva verso il ginocchio dell'avversario poi, con un rapido cambiamento nella linea alta, si tira una botta dritta alla maschera. La finta viene eseguita col braccio coperto e con l'abbassamento della sola punta. Questa azione si può eseguire anche quando l'avversario si trova a-fondo in fase di attacco oppure nel suo ritorno in guardia.

Viceversa si può anche eseguire una finta alla maschera e colpo al ginocchio.

Esercizi di disarmo

I disarmi sono due e si eseguono:

- dal legamento di quarta, strisciare sul ferro eseguendo un trasporto della lama avversaria dalla quarta in seconda girando il pugno di seconda, dall'alto in basso trasversale, facendo seguire un colpo sui bersaglio che viene a scoprirsi e cioè sulla mano sopra e in fuori;

- 2 - dal legamento di terza, strisciare sul ferro eseguendo un trasporto della lama avversaria dalla terza in mezzocerchio, dall'alto in basso in avanti facendo quindi eseguire un colpo angolato al braccio che viene a scoprirsi e cioè in dentro.

Questi esercizi vengono eseguiti da fermo, con a-fondo, camminando o in frecciata.

In seguito si possono anche applicare gli arresti con riunita, salto indietro, e far seguire una controffesa in frecciata.

Esercizi su tutte le linee

- 1 - Dal legamento di quarta sulla cavazione parare contro di quarta e rispondere dritto, parare quarta e rispondere di cavazione in fuori, parare terza e rispondere sopra, parare ottava e rispondere di cavazione sopra, parare mezzocerchio e rispondere al distacco, parare mezzocerchio e rispondere di cavazione al fianco.

- 2 - Parare la doppia contro su tutte le linee e rispondere di controcavalzone.

- 3 - Dal legamento di quarta parare di contro e rispondere con finta analogamente su tutte le linee.
E così consecutivamente da tutte le parate di contro

rispondere con doppia finta, controcauzione con finta e doublé-dedoublé.

4 - Tutte le risposte di filo diretto, sempre dalle parate di contro:

a) dalla contro di quarta, rispondere con opposizione del pugno in quarta.

b) dalla contro di quarta, rispondere di filo al fianco (fianconata).

c) dalla contro di terza, rispondere di filo sopra, con opposizione di terza.

d) dalla contro d'ottava rispondere di filo sotto, con opposizione del pugno in fuori.

e) dalla contro di mezzocerchio rispondere di filo diretto con opposizione del pugno di mezzocerchio e ancora dalla contro di mezzocerchio rispondere di filo sopra con opposizione di mezzocerchio.

5 - Dal legamento di quarta parare contro di quarta e trasportare il ferro avversario due volte consecutive, sullo stesso lato, facendo eseguire alla propria punta due cerchi completi ritornando così al punto di partenza. Indi eseguire il filo di quarta diretto nella linea alta e, sempre valendosi dello stesso procedimento, eseguire il doppio trasporto e filo nelle linee di terza, ottava, mezzocerchio e contro di mezzocerchio e filo sopra. I finali dei trasporti si eseguiranno con la dovuta opposizione di pugno.

6 - Parata di doppia contro in linee opposte con passaggio di tasto e seguenti risposte di controcauzione sulle linee alte (quarta, terza) e dall'alto in basso nei passaggi diretti di mezza contro e mezza contro trasversale (terza-ottava e ottava-terza, quarta-mezzocerchio e mezzocerchio-quarta; quarta-

ottava e ottava-quarta; terza-mezzocerchio e mezzocerchio-terza; ottava-mezzocerchio e mezzocerchio-ottava).

- 7- Fare eseguire all'allievo su tutte le linee, consecutivamente, le quattro battute con susseguenti double e dedouble e doppia finta.
- 8 - Dalla contro di quarta fare eseguire il coupé in fuori, dalla contro di terza il coupé in dentro, dalla contro di quarta il coupé sotto, al fianco.
- 9 - Dalla contro di quarta il coupé di rovescio in fuori; dalla contro di terza il coupé di rovescio in dentro; dalla contro di quarta, finta di coupé di rovescio in fuori, coupé di rovescio in dentro e dalla contro di terza finta di coupé di rovescio in dentro, coupé di rovescio in fuori.
- 10 - Rimanere sull'a-fondo ed eseguire tre o quattro molleggi sino a poter toccare il Maestro che rimarrà fuori misura. Fermarsi un attimo in a-fondo indi tornare direttamente nella prima posizione ed eseguire il saluto.

Esercizio speciale in ripresa d'attacco camminando in controparata e risposta con tutte le variazioni possibili di difesa e di offesa

Questo esercizio serve per abituare l'allievo alla ripresa d'attacco camminando in controparata e risposta con successivi arresti e risposte in frecciata.

Sulla cavazione in fuori, eseguita dal Maestro, l'allievo parerà contro di quarta e risponderà dritto andando a fondo. A sua volta l'avversario-maestro parerà quarta e risponderà pure dritto, cercando di colpire l'avversario che ritornando prontamente in guardia controparerà quarta e riprenderà con

un attacco camminando di finta di botta e botta dritta toccando il Maestro al braccio o al petto. Indi eseguirà un immediato arresto diretto al braccio o al petto in riunita o salto indietro e da questa stessa posizione ripartirà in frecciata diretta al braccio od al petto del Maestro. Il Maestro farà ripetere l'esercizio nelle quattro linee con lo stesso procedimento, dopo di che lo farà eseguire controparando e rispondendo di cavazione, con ripresa d'attacco camminando di cavazione e successivo arresto di cavazione, seguita da una frecciata finale di cavazione. L'esercizio si ripeterà nelle quattro linee e con tutte le variazioni e cioè:

con controcavazione - con finta - con doppia finta - con controcavazione con finta - con doublé - dedoublé e doppia finta.

Esercizio riepilogativo basato su tutte le azioni offensive e difensive

- 1- L'allievo tirerà botta dritta d'allungo alla mano, ppio d'attacco, dall'a-fondo, toccherà di botta dritta al corpo fatta subito seguire dall'arresto diretto al braccio, da un'angolazione sotto con a-fondo e da un altro arresto diretto in riunita o salto indietro e contemporaneamente parlerà terza e risponderà al braccio. In seguito con azione di filo diretto e con trasporto iniziale, controfienderà in frecciata al braccio o al petto.
- 2 - Far eseguire lo stesso esercizio applicando la cavazione. E' preferibile effettuare tale esercizio nelle linee alte di terza e di quarta. Cavare inizialmente alla mano, riprendere di cavazione al braccio e così via in tutti i movimenti che si susseguono, terminando in frecciata con trasporto del ferro in contro di terza o in contro di quarta, rispondendo di filo con accentuata opposizione

della cocchia per coprirsi ed evitare il colpo doppio.

- 3 - Far eseguire la stessa sequenza di movimenti iniziando con la controcazzazione in dentro o in fuori alla mano; ripetendo tutti i movimenti d'attacco, di raddoppio, di angolazione, di arresto, di parata e risposta, di doppi trasporti e fili in frecciata al braccio o al corpo nelle linee di terza o di quarta, preoccupandosi di mantenere sempre coi dovuti spostamenti della cocchia le opposizioni esatte per coprirsi tanto negli attacchi quanto nelle risposte, trasporti e susseguenti partenze in frecciata. Il medesimo esercizio si può anche eseguire con double-dedouble iniziale o con doppi trasporti nelle due linee opposte per finire in frecciata semplice o di filo.

Preparazione all'assalto col metodo della scherma da terreno.

Duello

Il metodo più semplice per coprirsi dai colpi dell'avversario ed il modo migliore per colpire senza essere toccati è quello di dirigere a braccio teso la propria punta verso la cocchia avversa seguendola continuamente in tutti i suoi spostamenti. Questo è stato anche nel duello il metodo più semplice per garantirsi.

Il Maestro si serve di questo giuoco elementare per iniziare presto l'allievo allo spratico d'assalto.

Esso viene esercitato nel seguente modo: il Maestro mantiene il ferro in linea, a braccio teso e coperto, e dirige continuamente la propria punta verso la cocchia dell'allievo seguendolo attentamente in tutti i suoi possibili movimenti e spostamenti del braccio impedendogli di colpirlo. L'allievo cerca in tutti i modi di trovare il

braccio del Maestro con tutte le azioni possibili: legamenti, pressioni, battute, cavazioni, angolazioni, finte, doppie finte, trasporti e fili, senza allargare l'esecuzione delle azioni per non autotoccarsi cadendo sulla punta avversaria.

Questo esercizio servirà a preparare l'allievo ad una immediata reazione ed alla partenza coperta ed in tempo.

CAPITOLO

VII

DOMANDE E RISPOSTE

Domande e risposte

Domanda: Che cos'è la spada?

Risposta: E' l'arma più razionale (un tempo usata per il duello) in quanto chi tocca per primo ha ragione e tutto il corpo costituisce bersaglio valido. La coccia è più grande di quella del fioretto; la lama, di sezione triangolare, è più pesante e più rigida di quella del fioretto.

Domanda: In quante parti si divide l'arma?

Risposta: Nella lama, nella guardia, nell'impugnatura terminante nel pomolo.

Domanda: E la lama, a sua volta, in quante parti si suddivide?

Risposta: Codolo (parte interna del manico) filettato per avvitarvi il pomolo alla sua estremità e lama propriamente detta che si scompone in: forte (primo terzo vicino alla coccia); medio (secondo terzo); debole (terzo terzo), parte alla cui estremità vi è la punta.

Domanda: Che cos'è la linea di offesa?

Risposta: La linea di offesa è la positura del braccio armato: gomito, pugno e punta su una linea sola, minacciante il bersaglio valido dell'avversario.

Domanda: Che cos'è la linea direttrice?

Risposta: E' la linea immaginaria di movimento dello schermidore in pedana.

Domanda: Quali sono i movimenti fondamentali di avanzata ed indietreggiamento?

Risposta: In avanti: distensione del braccio; a-fondo; passo avanti; passo avanti a-fondo; ripresa dell'a-fondo;

frecciata. Indietro: ritorno in guardia; passo indietro; salto indietro.

Domanda: Che cos'è la misura?

Risposta: Lo spazio che intercorre tra il bersaglio valido dei due tiratori.

Domanda: Qual è il principio fondamentale della spada?

Risposta: Chi tocca per primo ha ragione.

Domanda: Come viene registrata questa precedenza?

Risposta: Precedendo la stoccata avversaria di un 20-25mo di secondo, altrimenti è colpo doppio.

Domanda: Com'è la guardia classica di spada?

Risposta: Alta, a corpo eretto, col ferro in linea di guardia con minima piegatura del gomito e impugnatura di terza in quarta con leggera opposizione in terza; la punta costantemente rivolta verso il braccio dell'avversario, gambe leggermente flesse pronte all'offesa e alla difesa.

Domanda: E l'a-fondo?

Risposta: Tronco eretto, testa all'indietro, bacino in avanti in modo da spezzare per quanto è possibile il fianco, braccio armato teso e all'altezza del viso, braccio dietro sulla linea spalle-gamba.

Domanda: Come si esegue il passo in avanti e il passo indietro?

Risposta: Senza strisciare o battere il piede, eseguendo il movimento con leggerezza, naturalezza e senza contrazione muscolare.

Domanda: Quali sono le misure di spada?

Risposta: Le stesse del fioretto salvo che a misura camminando in luogo del passo avanti a-fondo è preferibile la frecciata.

Domanda: Qual è la sequenza logica della frase schermistica di spada?

Risposta: Alle azioni offensive si contrappongono le contrazioni, gli arresti, le rimesse e solo come ultima risorsa la parata e risposta.

Domanda: Come si deve eseguire la parata?

Risposta: Comunque in avanti per conquistare il dominio del ferro dell'avversario e con minimo spostamento dalla linea di offesa, e mantenendo la punta sul bersaglio in modo che la risposta per toccare abbia a percorrere la minima distanza possibile.

Domanda: Quante sono le angolazioni fondamentali al braccio?

Risposta: Quattro: sotto, sopra, interno, esterno.

Domanda: Come si eseguono le quattro angolazioni?

Risposta: Quella sotto col pugno in seconda, l'interna col pugno in terza e le altre due col pugno in quarta e opportune opposizioni.

Domanda: Come si eseguono gli arresti?

Risposta: Da fermo, in riunita, saltando indietro.

Domanda: Come si eseguono le rimesse?

Risposta: Dopo l'attacco, a braccio teso.

Domanda: Quali sono le rimesse?

Risposta: Dirette sulla stessa linea; indirette sulla linea opposta, applicando azioni di svincolo.

Domanda: Come si eseguono le prese di ferro?

Risposta: Portando il ferro in avanti, col forte della lama e sfruttando l'angolo coccia-lama.

Domanda: Quando si può tirare la frecciata?

Risposta: In attacco ed in controffesa: di risposta ed in contropiede.

Domanda: Da quali misure?

Risposta: In attacco da misura camminando o da lunga misura; in contropiede anche da misura d'allungo.

Domanda: Come si porta il ferro durante l'esecuzione del colpo in frecciata?

Risposta: In avanti e con opportuna opposizione del pugno per garantire la copertura del braccio.

Domanda: Come principio, quando si può eseguire la frecciata a ferro libero?

Risposta: Tirando agli avancorpi.

Domanda: E volendo tirare al corpo?

Risposta: Come principio, con presa di ferro e filo.

Domanda: Qual è il colpo in frecciata più sicuro?

Risposta: La presa di ferro in terza e filo eseguita di seconda intenzione.

Domanda: Come si può volutamente realizzare il colpo doppio?

Risposta: Provocando l'attacco o l'arresto nell'avversario e tirando sul tirare a ferro libero in frecciata.

Domanda: Alla spada, qual è la più sicura azione di difesa?

Risposta: L'arresto di contrazione.

Domanda: Come ci si difende su un attacco prolungato dell'avversario?

Risposta: Facendo seguire al tentativo d'arresto una o più rimesse, rompendo la misura e ricorrendo alla parata solo come ultima risorsa.

Domanda: Quante sono le misure considerate didatticamente?

Risposta: Cinque: da fermo; d'allungo; camminando; stretta misura; lunga misura.

Domanda: Che cos'è l'impugnatura?

Risposta: Nella nomenclatura delle armi si intende tutto ciò che sta al di là della coccia, cioè il manico e i suoi annessi. Con lo stesso termine si definiscono le varie posizioni del pugno armato che si devono distinguere dalle posizioni del braccio armato.

Domanda: Quante sono le fondamentali posizioni del ferro?

Risposta: Quattro: di quarta, relativa al bersaglio interno alto; di terza, esterno alto; di ottava, esterno basso; di mezzo cerchio, interno basso.

Domanda: Qual è il bersaglio valido nella scherma di spada?

Risposta: Tutto il corpo.

Domanda: Quanti sono i quadranti relativi ai bersagli?

Risposta: Sono quattro.

Domanda: Che nome prendono in rapporto agli inviti?

Risposta: In rapporto all'invito di quarta: petto e-sterno alto; in rapporto all'invito di terza: petto interno alto; in rapporto all'invito di seconda: addome; in rapporto all'invito di mezzocerchio: fianco.

Domanda: Quali sono gli atteggiamenti che uno schermidore può assumere stando in guardia?

Risposta: Sono tre: arma in linea, invito, legamento.

Domanda: Quali sono le azioni fondamentali che si possono eseguire in opposizione all'arma in linea dell'avversario?

Risposta: Sono tre: battute, legamenti, fili.

Domanda: E in opposizione agli inviti?

Risposta: Botta dritta.

Domanda: E in opposizione ai legamenti?

Risposta: Le cavazioni.

Domanda: Che cos'è l'invito?

Risposta: L'invito è l'atteggiamento di seconda intenzione che assume lo schermidore scoprendo volontariamente un bersaglio per indurre l'avversario a colpirlo.

Domanda: Quanti sono gli inviti e quali?

Risposta: Sono quattro: mezzocerchio, seconda, terza e quarta.

Domanda: Che cos'è il legamento?

Risposta: Lo spostamento del proprio ferro sino a portarlo a contatto con quello dell'avversario.

Domanda: Quanti e quali sono i legamenti?

Risposta: Sono quattro: mezzocerchio, seconda, terza, quarta.

Domanda: Quali sono le principali azioni di offesa?

Risposta: Colpo dritto, botta dritta, battuta, cavazione, controcaavazione, circolata, finta e intagliata.

Domanda: Quali sono le differenze sostanziali?

Risposta: Il colpo dritto e la botta dritta vanno direttamente al bersaglio; la battuta sposta il ferro dell'avversario dalla sua linea di offesa; la cavazione elude un legamento, una presa di ferro o una parata.

Domanda: Quale differenza c'è tra controcaavazione e circolata?

Risposta: La controcaavazione elude un legamento e una parata di contro partendo da una posizione; la circolata elude le stesse azioni in contrapposto ad un invito. La prima richiede un giro e mezzo, la seconda uno.

Domanda: Che cos'è la finta?

Risposta: Azione per indurre l'avversario a scoprire un bersaglio. Può essere semplice o composta, diretta o indiretta.

Domanda: Che cos'è l'intagliata (fr. *coupé*)?

Risposta: Azione di svincolo dal ferro avversario eseguita per flessione di polso, ritirando il proprio ferro con pressione strisciata, portandolo successivamente sulla linea opposta passando al disopra del ferro avversario.

Domanda: Che cos'è l'angolazione?

Risposta: Azione offensiva diretta su di una linea per terminare con opposizione di pugno.

Domanda: Che cosa sono gli sforzi e le pressioni sui ferro?

Risposta: A legamento avvenuto, spostamento del ferro avversario, eseguito con forza più o meno accentuata su una determinata linea.

Domanda: Che cosa sono i fili?

Risposta: I fili sono azioni di offesa portate a bersaglio a diretto e costante contatto del proprio ferro con quello avversario.

Domanda: Che cos'è una presa di ferro?

Risposta: Azione di offesa che porta la propria arma ad impadronirsi, col forte, del ferro avversario in una determinata linea (esempio: presa di ferro in terza; presa di ferro in quarta).

Domanda: Che cos'è il trasporto di ferro?

Risposta: Azione di offesa che porta ad impadronirsi col forte della propria arma del ferro avversario deviandolo con forza da una linea ad un'altra.

Domanda: Che cos'è la ceduta?

Risposta: Controattacco eseguito in tempo utile col proprio ferro sottomesso a quello dell'avversario.

Domanda: Quali possono essere le azioni che continuano l'azione offensiva?

Risposta: La continuazione d'attacco, il raddoppio, la ripresa d'attacco e la rimessa. La prima nel corso del-

l'attacco quando si è costretti a cambiare il piano offensivo; il secondo su mancata risposta dell'avversario che para di misura; la terza ad attacco esaurito ritornando in guardia e riprendendo l'iniziativa; la quarta da corta misura sulla ritardata risposta o sulla risposta che non tocca.

Domanda: Quali sono le azioni di difesa?

Risposta: Le parate col ferro e le parate di misura.

Domanda: Quali e quante sono le parate col ferro?

Risposta: Quattro di tasto: due in linea alta e due in linea bassa; otto di mezza contro: quattro in linea diretta e quattro in linea trasversale; quattro di contro nelle quattro linee.

Domanda: Che cosa sono le parate composte?

Risposta: Tutte quelle che si eseguono alternando parate di tasto, mezza contro e contro e viceversa.

Domanda: Che cos'è la contrazione?

Risposta: Azione difensiva sul ferro che chiude, andando incontro con opportuna opposizione di pugno, la linea d'attacco dell'avversario.

Domanda: Quando è razionale la parata di misura?

Risposta: Quando viene eseguita in tempo e modo utili per poter passare da una condizione di difesa ad una azione offensiva.

Domanda: Che cosa si intende per sistema difensivo-offensivo?

Risposta: Tattica intenzionale per poter passare da una condizione di difesa ad una immediata azione offensiva e viceversa contrastando il ritmo avversario sia retrocedendo sia avanzando.

Domanda: Quando è razionale il salto indietro?

Risposta: Quando permette l'applicazione di immediate azioni di controffesa.

Domanda: Come può variare nel combattimento l'esecuzione di un'azione?

Risposta: In base alla misura, alla velocità ed al tempo.

Domanda: Che cos'è l'attacco?

Risposta: L'azione iniziale di una frase schermistica continuamente minacciante la superficie valida dell'avversario.

Domanda: Che cos'è la risposta?

Risposta: Azione offensiva del tiratore che ha parato l'attacco.

Domanda: Che cos'è la controrisposta?

Risposta: L'azione offensiva del tiratore che ha parato la risposta.

Domanda: Come possono essere gli attacchi e le risposte?

Risposta: Diretti e indiretti, semplici e composti.

Domanda: Un esempio di attacco semplice e diretto.

Risposta: La botta dritta.

Domanda: Un esempio di attacco semplice e indiretto.

Risposta: La cavazione; l'intagliata.

Domanda: Un esempio di attacco diretto e composto.

Risposta: Battuta e colpo; l'uno-due.

Domanda: Un esempio di attacco indiretto e composto.

Risposta: La controcavazione; l'uno-due-tre; la battuta e cavazione.

Domanda: Che cosa sono i controattacchi?

Risposta: Azioni semplici tirate con precedenza di tempo sull'attacco dell'avversario.

Domanda: Quali sono?

Risposta: Contrazione, uscita in tempo, arresto.

Domanda: Che cosa si intende per controtempo?

Risposta: Tutte le azioni intenzionalmente preordinate dall'attaccante per neutralizzare i controattacchi.

Domanda: Che cosa si intende per controffesa?

Risposta: Termine generico per designare la ripresa di iniziativa offensiva del tiratore che ha subito l'attacco (es. risposta, controrisposta, attacco sui ritorno in guardia, ecc.).

Domanda: Che cosa si intende per « frase schermistica »

Risposta: Sequenza compiuta di azioni nel combattimento.

Domanda: Che cosa si intende per « contraria »?

Risposta: La contraria è l'azione che si oppone razionalmente all'azione avversaria di offesa o difesa, anche quando le azioni sono eseguite di passaggio e di svincolo.

Domanda: Come si deve contrastare un attacco?

Risposta: Arrestando, parando o schivando nettamente.

Domanda: Quando si considera che un attacco è correttamente eseguito?

Risposta: Quando la punta è portata con armonica coordinazione direttamente al bersaglio.

Domanda: Quali sono gli elementi del rapporto punta-bersaglio?

Risposta: Tempo-spazio-velocità.

Domanda: Come si esegue razionalmente una parata?

Risposta: Senza abbandonare la direzione di offesa, guadagnando spazio in avanti.

Domanda: Come si può raggiungere il bersaglio?

Risposta: In rapporto alla misura: angolando il ferro, distendendo il braccio, andando a fondo, camminando, in frecciata.

Domanda: Come si può simulare con efficacia espressiva un colpo?

Risposta: Spostando la linea di guardia dal basso all'alto o viceversa, invitando, battendo, legando o premendo sul ferro dell'avversario o alternando questi atteggiamenti e movimenti (traccheggio).

Domanda: Quali altri mezzi esistono per mantenere l'iniziativa?

Risposta: Variando coordinatamente l'espressione e la velocità dell'avanzare e del retrocedere del corpo, del ferro, del pugno.

Domanda: Come si può colpire l'avversario applicando un preordinato piano tattico?

Risposta: Di prima, di seconda, di terza intenzione.

Domanda: Quando si colpisce di prima intenzione?

Risposta: Quando si impedisce che l'iniziativa passi all'avversario.

Domanda: E di seconda intenzione?

Risposta: Quando si provoca intenzionalmente l'iniziativa avversaria per neutralizzarla portando a segno la propria stoccata.

Domanda: E di terza intenzione?

Risposta: Quando intenzionalmente si elude la seconda intenzione dell'avversario concludendo a proprio vantaggio.

CAPITOLO VIII

LA SEGNALAZIONE ELETTRICA DELLE STOCCATE

Apparecchiature e materiali

- L'apparecchio
- I ripetitori
- I rulli
- I cavi di collegamento
- La pedana
- Il passante
- La spina interno coccia
- I fili conduttori nella lama
- La punta

Spada elettrica

Cenni storici. Primi tentativi nel 1919. Primo apparecchio a batteria creato dallo svizzero ingegner Perin di Ginevra nel 1932 e realizzato dalla ditta Souzvy di Parigi. Primo apparecchio ad alimentazione-rete creato dall'ingegner Strada di Milano per la Sala Mangiarotti nel 1933. Adottato in Italia dalla FIS a titolo sperimentale per gli allenamenti per le Olimpiadi di Los Angeles. Adozione internazionale definitiva nel 1933 (Campionati Europei di Budapest).

Arma

Peso 770 gr. mass.
Lunghezza totale: 110 cm. »

Lunghezza della lama	90 cm mass.
Larghezza della lama	24 mm. »
Freccia: . con incastro a 70 cm. dalla punta e peso di 200 gr. applicato a 3 cm. dalla punta da	4,5 a 7 cm.
Coccia: con bordo circolare deve passare in un calibro cilindrico di diametro di . .	cm. 13 e lun- ghezza di cm. 15
Profondità	da cm. 3 a cm. 5,5
Lunghezza dal bordo della coccia alla punta	95,5 cm. mass.
Eccentricità	3,5 cm. »
Punta elettrica:	
Pressione di funzionamento	oltre 750 gr..
Corsa di accensione	1 mm. minimo
Corsa supplementare	0,5 mm. Mass.
Diametro	8 mm.
Resistenza elettrica	3,5 ohm mass

Apparecchio segnalatore

Condizioni di funzionamento: nel caso di stoccata da entrambe le parti l'apparecchio segnala colpo doppio se l'intervallo è inferiore a 40 millisecondi. Se l'intervallo è superiore deve segnalare solo la prima stoccata. Tra i 40 e i 50 millisecondi esiste la « zona di tolleranza » (o incertezza).

Con resistenza esterna in serie alla punta di 10 ohm devono essere segnalate le stoccate della durata di 10 millisecondi. Con resistenza esterna di 30 ohm le stoccate devono essere segnalate senza limite di durata.

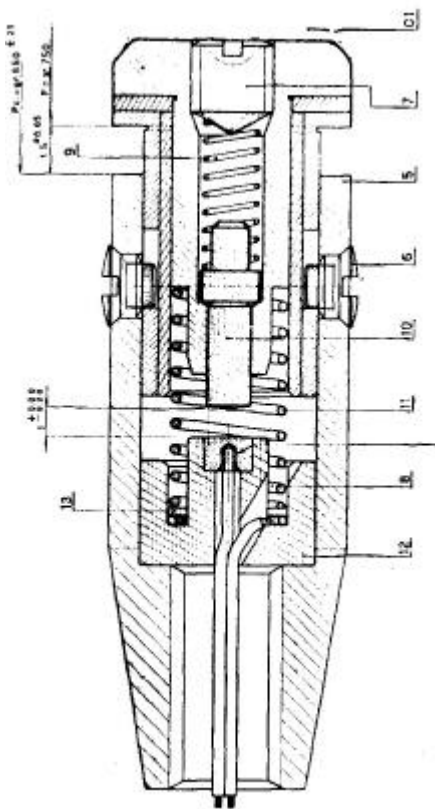
La neutralizzazione dei colpi contro la cocchia (o pedana) deve essere assicurata con resistenza sino a 30 ohm posta in serie alla cocchia.

I segnali devono essere di color rosso da una parte e di color verde o arancione dall'altra.

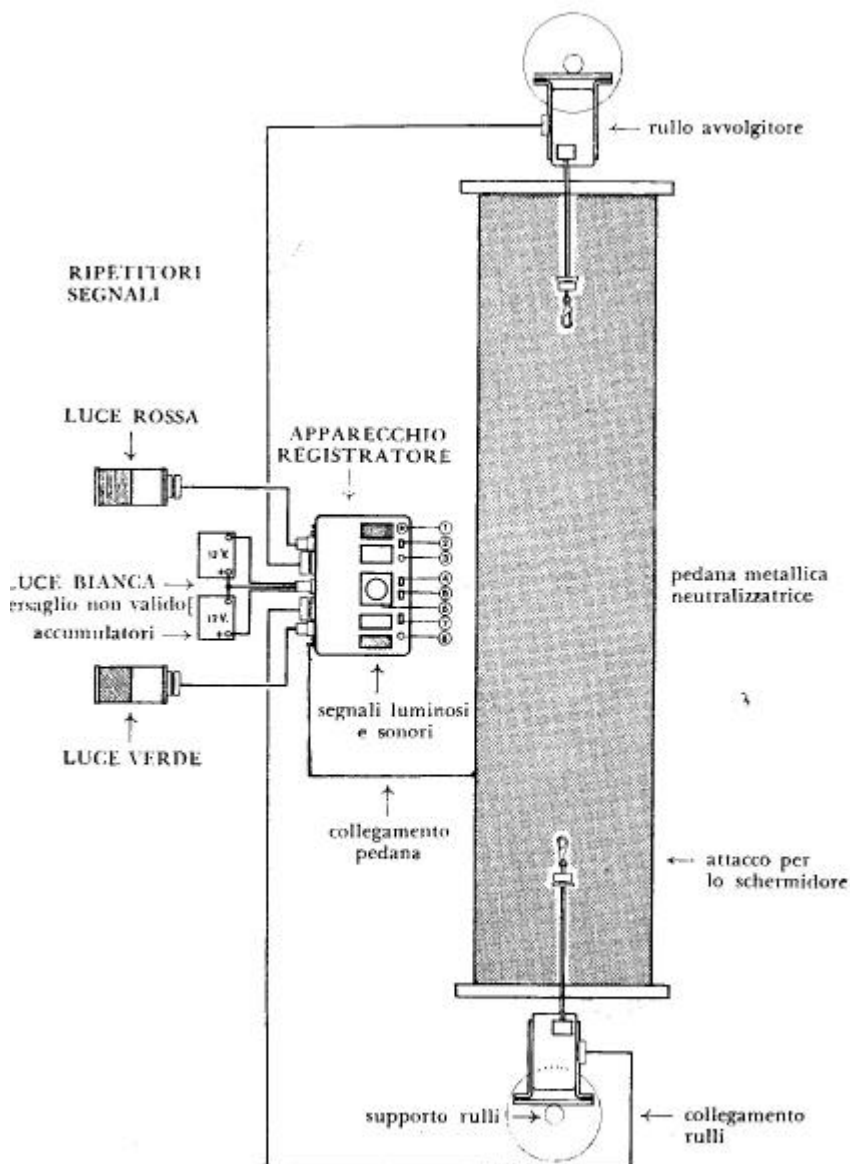
SEZIONE DELLA PUNTA ITALIANA MOD. E.M.

Leggenda.

- 5) *Bossolo.*
- 6) *Vite laterale di fermo.*
- 7) *Vite di chiusura sulla molla del cilindro di contatto.*
- 8) *Molla respingipeso (gr. 750).*
- 9) *Molla del cilindro di contatto.*
- 10) *Cilindro di contatto (polarità +).*
- 11) *Capocorda di contatto (polarità -).*
- 12) *Isolante inferiore.*
- 13) *Anello di filo, polarità +, che attraverso la molla respingipeso porta la corrente al cilindro di contatto.*



La punta mod. E.M. è stata adottata dai fabbricanti italiani; in essa il contatto avviene quando il cilindro (polarità +) tocca il capocorda (polarità -), a differenza dal sistema « internazionale », illustrato nella sintesi del primo capitolo,



1 Pulsante di ricarica 2 Inseritore ricarica automatica 3 Regolatore ricarica automatica 4 Pulsante fioretto 5 Pulsante spada 6 Suoneria 7 Interruttore generale 8 Lampadina spia

dove la chiusura del circuito si ha quando la molla di contatto (piccola sul perno del puntale) si posa su due spilli

di differente polarità situati nell'isolante inferiore. Col modello italiano i vantaggi sono:

- a) – impossibilità di far variare a piacimento la corsa di contatto (mm 1);
- b) – nessuno sbandamento a lato della molla di contatto con conseguenti « masse » che annullano la segnalazione delle stoccate;
- c) – sicurezza e stabilità del contatto.

Il sistema italiano all'esame della Commissione della F.I.E. ed è stato realizzato da Edoardo Mangiarotti per le Olimpiadi di Berlino nel 1936.

VOCABOLARIO

Termini tecnici più comuni

Italiano . francese . inglese . tedesco

<i>Italiano</i>	<i>Francese</i>	<i>Inglese</i>	<i>Tedesco</i>
A-fondo	Fente (se fendre)	Lunge	Ausfall
Angolazione	Angulation	Angulation	eine Aktion in abgewinkelter Faustlage
Apparecchio segnalatore	Appareil électrique	Electrical apparatus	Signalgerät
Appuntata	Appuntata (Remise)	Remise	Rimesse
Arresto	Coup d'arrêt	Stop hit	Zwischenstoss
Assalto	Assaut	Bout	Kampf, gefecht
Attacco	Attaque	Attack	Angriff
Attacco diretto	Attaque directe	Direct attack	Direkter Angriff
Attacco in tempo	Attaque d'à propos	Attack in time.	Tempoangriff
Attacco sul ferro	Attaque au fer	Attack on the blade	Klingenangriff
Avancorpo	Avancés	Nearest part of the target	der vorderste Teil der Trefffläche
Battuta	Battement	Beat	Eisenaufschlag
Bersaglio (valido)	Surface (valable)	Target	Gültige Trefffläche
Botta dritta	Coup droit	Straight thrust	Gerader Stoss
Braccio in linea	Entre en ligne	Be in line	Gestreckter arm
Cambiamento	Changement	Change of line	Wechsel
Camminare	Marcher	Advance (to)	Vorgehen
Cavazione	Dégagement	Disengagement	Umgehung
Cavazione in tempo	Dérobement	Dérobement	Umgehung in Tempo
Ceduta	Cédé	Ceding	Nachgebung
Chiusura	Fermer la ligne	Close the line	Abstand schliessen

Circolata	Double	Double	Kreisstoss
Coccia	Garde	Coquille (garde)	Glocke
Codolo	Queue de la lame	Tang of the blade	Stiel
Colpo di taglio	Coup de tranchant direct	Cut	Direkter Hieb
Colpo doppio	Coup double	Double-hit	Doppelstoss
Combattimento	Combat	Assault	Kampf
Composto	Composé	Composed (Compound)	Gesamtaktion
Contraria	Contraire	Opposite	entgegengesetzte Aktion
Contrattacco	Contre-attaque	Counter-attack	Gegenangriff
Contrazione	Couper la ligne, contraction	Cut the line (to)	Gegenaktion
Controcavazione	Contre dègagé (double)	Counter disengage	Umgehungskreisstoss
Controffesa	Contre-offense	Counter offensive	Gegenangriff
Controparata	Contre-parade	Counter-Parry	Gegenparade
Contropiede	Contre-pied	Counter-foot	Contrepied
Contro risposta	Contre risposte	Counter risposte	Gegenstoss oder Hieb
Controtempo	Contretemps	Counter time	Gegenzeitangriff
Corpo a corpo	Corps-à-corps	Corps-à-corps	Körper en Körper
Dare il ferro	Donner le fer	Give the blade	die Klinge geben
Debole	Faible	Foible	Schwäche (schwach)
Difesa	Defense	Defence	Verteidigung
Direttorio tecnico	Directoire technique	Directoire technique	Technisches Direktorium
Disarmo	Désarmement	Disarm	Entwaffnung
Duello	Duel	Duel	Duell

EIlsa	Garde	Hilt	Parierstange, Korb
Eludere il ferro	Tromper le fer	Deceive the blade (to)	der Klinge ausweichen
Esercizio	Exercice	Exercise	Ubung
Essere in vantaggio	Mener	Lead in a bout (to)	Fuehren
Ferro in linea	Fer en ligne	Sword in line	gestreckte Klinge
Fianconata	Lient au flanc, crois~	Croisé	Flankengleitstoss
Fianconata volante	Flanconnade à la mouche	Change hit	Sturzangriff mit Flankengleitstoss
Filo	Coulé	Coulé	Gleitstoss
Finale	Finale	Final	Endrunde
Finta	Feinte	Feint	Finte
Finta di intagliata	Feinte de coupé	Feint by coupé	Deckungswurfstoss
Fioretto	Fleuret	Foil	Florett
Forte	Fort	Fort	Stärke (Stark)
Frase schermistica	Phrase d'armes	Fencing phrase	Gefechtsabschnitt
Frecciata	Flèche	Flèche	Struzangriff
Giravolta	Volte	Ducking	Umdrehung
Girone di eliminazione	Poule de élimination	Elimination round	Vorrunde
Girone di semifinale	Poule de demifinale	Semi-final round	Zwischenrunde
Girone finale	Poule finale	Final	Endrunde
Giurato	Assesseur	Judge	Kampfrichter
Gradi del ferro	Degrés du fer	Parts of the blade	Klingenaufteilung
Guardia	Garde	Guard	Stellung
Impressione	Impression	Impression	Eindruck

In guardia	En garde	On guard	in Stellung
Inquartata	Estocade avec écart de côté	Inquartata	Ausweichen mit Innenstoss
Intagliata	Coupé	Cut over (coupé)	Wurfstoss (coupé)
Intenzione	Intention	Intention	Absicht
Intrecciata	Enveloppement	Envelopment	W'echselglei tstoss
Invito	Invite	Invitation	Einladung
invito aperto	Absence du fer	Absence of blade	Offene Einladung
Lama	Lame	Blade	Klinge
Legamento	Engagement	Engagement	Bindung
Legamento d'invito	Liment	Bind	Einladungsbindung
Linea di attacco	Ligne d'attaque	Line of attack	Angriffslinie
Linea di offesa	Ligne d'offense	Line of attack	Drohungslinie
Linea direttrice	Ligne directrice	Original line	Führungslinie
Manico	Manche	Sleeve (handle)	Griff
Martingala	Martingale	Martingale	Martingal
Maschera	Masque	Mask	Maske
Mezzocerchio	Demi-cercle	Semi-circular	Halbkreis
Mezzo giro	Demi-vol te	Side-step	Flalbundrehung
Misura	Mesure	Fencing measure	Fechtabstand
Molleggio	Faire ressort		federnde Bewegung
Mulinello	Moulinet	Moulinet	Kreishieb
Offesa	Offense	Offensive	Angriff, Offensive
Opposizione	Opposition	Opposition	Widerstand
Parare bene	Avoir de la main	Secure parry	Gui parieren

Parata	Parade	Parry	Parade
Parata di tasto	Parade de tac au tac	Parry by attachment	Tastparade
Parata semplice	Parade simple	Simple parry	Einfache Parade
Parata di prima	Parade de prime	Parry of prime	Erste Parade
Parata di seconda	Parade de seconde	Parry of seconde	Zweite Parade
Parata di terza	Parade de tierce	Parry of tierce	Dritte Parade
Parata di quarta	Parade de quarte	Parry of quarte	Vierte Parade
Parata di quinta	Parade de quinte	Parry of quinte	Fünfte Parade
Parata di sesta	Parade de sixte	Parry of sixte	Sechste Parade
Parata di settima	Parade de septime	Parry of septime	Siebente Parade
Parata di ottava	Parade de octave	Parry of octave	Achte Parade
Parata di ceduta	Céder	Ceding parry	Nachgebungsparade
Parata di contro	Parade de contre	Counter parry	Kreisparade
Passante	Fu du corp	Body wire	Körperschnur
Passata sotto	Passata sotto	Passata Sotto	Ausweichen mit tiefen Stoss
Passo	Pas	Step forward	Schritt
Passo avanti	Pas en avant	Advance	Schritt vorwärts
Passo indietro	Pas en arrière	Retire	Schritt rückwärts
Pié fermo	De pied ferme	From immobility	In nahem Fechtabstand
Pedana	Piste, planche	Piste	Fechtbahn
Pomolo	Pommeau	Pommel	Knopf
Posizione	Position	Position	Stellung
Presca di ferro	Prise de fer	Prise de fer	die Klinge nehmen

Presidente di giuria	Président	President	Obmann
Pressione	Pression	Pressure	Druck
Prima posizione	Position de base	Basic position	Grundstellung
Pugno in seconda	Pronation	Pronation	Zweite Faustlage
Pugno in quarta	Supination	Supination	vierte Faustlage
Punta elettrica	Pointe électrique	Electrical point	die Spitze einer elektrischen Waffe
Punteggio	Score	Score	Wertung-Trefferstand
Raccogliere	Enveloper	Envelop (to)	Wechselgleitstoss
Raddoppio	Redoublement	Redoublement	Wiederholer Ausfall
Retrocedere	Rompere	Retire (to)	Zurückgehen
Ricasso	Ricasso	Ricasso	Ricasso
Rifiutare il ferro	Refuser le fer	Refuse the blade (to)	der gegnerischen Klinge ausweichen
Rimessa	Remise	Remise	Rimesse
Riparto	Reporter le fer	Taking the blade	Klingenbindung
Ripresa	Reprise	Reprise	Wiederholer Angriff
Risposta	Risposte	Risposte	Nachstoss Riposte
Ritornare in guardia	Revenir en garde	Recover to guard	Wiedereinnahme der Fechtstellung
Riunita	Rassemblé	Rassemblement	Rassemblé
Rompere il gioco	Briser le jeu	Cut the line	Das gegnerische Spiel stören

Salto indietro	Saute en arrière	Leap backwards	Rücksprung
Saluto	Salut	Salute	Gruss
Sciabola	Sabre	Sabre	Saebel
Schivata	Esquive	Displacement of target	Entziehung der Treffflaeche
Serrare la misura	Serrer la mesure	Close the measure (to)	Fechtabstand vermindern
Spada	Epée	Epée	Degen
Stoccata	Touche	Hit	Treffer
Strisciare sul ferro	Fròlement	Graze	angelegter Stoss
Striscio	Froissement	Froissement	Streich-battuta
Tasteggio	Doitgté	Finger-play	Abtasten
Tempo	Coup de temps	Time bit	Vahl zur Aùsfuehrung eines erfolgreichen Angriffs
Tempo comune	Coup simultané	Simultaneous hits	Gleiche Zeitwahl
Terreno guadagnato	Terrain gagné	Ground gained	Gewonnener Boden
Terreno perduto	Terrain perdu	Ground lest	Verlorener Boden
Traccheggio	Trainer le fer	Drag the blade (to)	Klingenspiel
Trasporto	Prise de fer (maitriser le fer)	Prise de fer	Uebertraguno
Trovare il ferro	Trouver le fer	Find the blade	die Klinge finden
Turno	Tour	Round	Runde
Uno, due (tre)	Un, deux (trois)	One, two (three)	Eins, zwei, (drei)

Le fotografie a carattere didattico che illustrano il presente volume sono originali e cortesemente fornite dalle raccolte personali del Maestro Giuseppe Mangiarotti e dei figli Dario ed Edoardo; dalle agenzie fotografiche Giancolombo e Coppini di Milano.

La copertina e le fotografie proprie del testo sono di Irene Lopez.

I disegni al tratto sono stati realizzati con la collaborazione grafica del Prof. G. Cappadonia rielaborando elementi tratti dai testi.:

« La vera scherma » .edizione Longanesi 1965

« Fechtavanie » .arti grafiche sovietiche 1967

« Degenfechten » .arti grafiche ungheresi 1969

INDICE DELLE TAVOLE

FOTOGRAFICHE

	pagina
La spada	17
Atteggiamenti dello spadista prima di scendere in guardia	22
La guardia	24; 25
La misura	27
L'a-fondo	28;29
Il raddoppio o ripresa dell'a-fondo	32
La frecciata	34; 35
La frecciata in contropiede	36
La frecciata con ceduta	36
La posizione del pugno armato	39
Le posizioni del braccio armato e le linee relative ai bersagli	40
Gli inviti	43
I legamenti	45
Il colpo alla maschera, al ginocchio, al piede	86
Le prese di ferro	49; 50; 51
Le angolazioni	91; 92; 93
L'angolazione sotto	94
I fili	96; 97; 98
Il colpo doppio	112
L'arresto	134
L'inquartata	136
La passata sotto	136
L'arresto di contrazione	138; 139

INDICE ANALITICO

	pagina
Abbigliamento	62
A-fondo	28; 68
- angolo gambe tronco nell'a.	73
Angolazione	89; 119; 169
- esercizi di angolazione indietreggiando	204
Apparecchio segnalatore	193
- condizioni di funzionamento	234
- schema dell'impianto	236
Appuntata	137
Arresto	133; 153; 169
- al braccio	135
- al corpo	136
- di contrazione	135; 138; 154; 205
- esercizi di a. indietreggiando	204
- esercizio di a. con seguente rimessa e parata finale	205
- particolare esecutivo di a.	110
- sulla finta, di a. in tempo	140
- variazioni di a.	137
Assalto	
- Modo di condurre l'a.	170
Attacco	169
Attrezzatura	62
Avancorpi	41
- Esercizi di misure agli avancorpi	73
Battute	100; 124
- di terza	100
- di quarta	101
- di mezzocerchio	101
- di seconda	102
- di tocco (o coupè)	100; 103; 127
- variazioni sulle b.	102
Bersagli	41
- bersaglio valido	41; 63; 186
- quadranti del b.	74
Botta dritta	85
Cavazione	87; 122

	pagina
— c. angolata	94
— c. a toccare	88
— c. di svincolo	88
— c. in tempo	87
Ceduta	52
— parate di c.	143
Chiusura	145
Circolata	89
Coccia	17; 18; 57; 59; 61; 234
Codolo	19; 61
Colpo a) ginocchio o al piede	110
— alla maschera con finta al ginocchio	110
— annullamento del c.	188
— c. doppio	35; 113; 129
— c. dritto	85; 121
— c. dritto eseguito con opposizione	87
— esercizio di c. al ginocchio	209
— esercizio di c. alla maschera con finta al ginocchio	209
— giudizio del c.	188
— giudizio del c. doppio	191
Combattimento (vedi cap. V)	167; 169; 183
— convenzioni del c. di spada	186
Contrarie	173
— esercizi di c. alle pressioni	207
— particolari esecutivi di alcune c.	176
Contrazione	
— arresto di c.	135; 138; 205
— esercizio dalla guardia di c. e trasporto	205
Contro	79
— doppia c.	79
— mezza c.	78
— parate di c. e mezza c. (vedi)	142
Contro attacco	133; 153; 163
Contro cavazione	89
— angolata	94
Controffesa (vedi cap. IV)	161; 163
Controparata	170; 205
— esercizio di c. e risposte	205
Contropiede	170
— frecciata in c.	72
Controrisposta	170; 205
Controtempo	146; 159
— esercizi di marcia in c.	208
— Corpo a corpo	145; 187

	— pagina
Coupé (vedi intagliata)	103; 127
Difesa (vedi cap. III)	131
Disarmo	100
— esercizi di disarmo	210
Duello	214
Elsa 17;	61
Esercizi	
— contro l'avanzata continuativa e coperta del maestro	208
— convenzionali	197
— dalla guardia (da fermi) di contrazione e trasporto	205
— di arresti, angolazioni e parate e risposte indietro- giando	204
— di arresto con susseguente rimessa e parata finale	205
— di colpo al ginocchio	209
— di colpo alla maschera con finta al ginocchio	209
— di contrarie alle pressioni	207
— di controparate e risposte	205
— di coordinamento	37
— di disarmo	210
— di filo	206
— di marcia in controtempo	208
— di misure agli avancorpi	73
— di parate di contro e tasto e tasto e contro	201
— di preparazione all'assalto col metodo della scherma da terreno	214
— di ripresa dell'a-fbndo	200
— di svincolo della punta su tutte le linee dalla posi- zione di guardia	204
— di tasto e tatto	203
— di trasporti semplici e composti	207
— per le gambe	38; 72
— riepilogativo, basato su tutte le azioni offensive e difensive	213
— speciale in ripresa d'attacco camminando in contro- parate e risposta con tutte le variazioni possibili di difesa e di offesa	212
— speciali per contenere le parate	202
— sulla seconda intenzione	208
— su tutte le linee	210
Ferro in linea	64
Fianconata	
— di seconda	99
— di quarta	99
Filo	95; 123

	— pagina
— f. sottomesso	98
— esercizi di f.	206
— finta di f.	108
Filo di corpo (o passante)	61; 62
Finta	105; 128
— f. di filo	108
— f. in tempo	109
Flèche (vedi frecciata)	33
Frase schermistica	170
Frecciata (o flèche)	33; 70
— f. in contropiede	72
— f. in rapporto all'avversario	71
Giravolta	146
Gradi	19
Guardia	23; 65
— angolo tronco gambe della g.	73
— compasso della g.	65
— razionalità della g.	66
— ritorno in g.	31; 68
Guardia (parte della spada)	18
Incontro	
— durata dell'i.	187
Inquartata	137
Intagliata (o coupé o battuta di tocco)	103; 127
— di rovescio	104; 127
— di rovescio con finta	105
Intrecciata (o presa di ferro)	48
Inviti	42; 76
Lama	17; 18; 57; 58; 61
Legamenti	44; 76; 80
— cambiamenti di l.	46
Linea direttrice	21; 64
— posture dei pieni rispetto alla l. d.	66
Linee di offesa	21; 41; 64; 74
— esercizi su tutte le l.	210
Manico	17; 18; 57; 61
Martingala	59
Maschera	61; 62
Misura	26; 67
— esercizi di m. agli avancorpi	73
— movimenti per variare la m.	69
— parata di m.	144; 146
Molleggio	38; 72
Offesa (vedi cap. II)	

	pagina
— azioni di o.	85
Opposizione	
— colpo dritto eseguito con o.	87
— Parate	140; 155; 170
— composte	143
— col ferro	140
— di quarta	141
— di terza	141
— di mezzocerchio	142
— di seconda	142
— di ceduta	143
— di contro	142; 176
— di doppia contro	143
— di mezza contro	142
— di misura	144; 146
— di picco	141
— semplici (o di tasto)	141
— esercizi di p. di contro e tasto e tasto e contro	201
— esercizi di p. e risposte indietreggiando	204
— esercizi speciali per contenere ie p.	202
Passante (o filo di corpo)	61; 62
Passata sotto	145
Passo	
— avanti	30
— avanti a-fondo	31
— indietro	30
Pedana	192
Pomolo	17; 18; 57; 61
Posizioni	
— del braccio armato	41
— del pugno armato	42; 75
Presa di ferro (od intrecciata)	48
Pressione	47
— esercizi di contrarie alle p.	207
Prima intenzione	172; 173
Prima posizione	20; 64
Punta d'arresto: elettrica (vedi punta elettrica)	60
— normale	61
Punta elettrica (mod. internazionale)	19; 57; 60
— dati tecnici	234
— italiana, modello E.M.	235
Raddoppio (o ripresa dell'a-fondo)	33; 69; 170
Rassemblé (o riunita)	135; 136
Ricasso	19

	pagina
Rimessa	111; 170
— esercizio di arresto con susseguente r. e parata finale	205
— variazioni sulla r.	111
Riporti	47
Ripresa	
— dell'a-fondo (o raddoppio)	33; 69
— d'attacco	33; 170
— esercizi di ripresa dell'a-fondo	200
— esercizio speciale in ripresa d'attacco camminando	212
Risposta	164; 170
— di cavazione	165
— di controcaavazione	165
— di filo	164; 165
— di finta di intagliata e intagliata	165
— di intagliata	165
— di uno e due	165
— dritta	164
— esercizi di controparate e risposte	205
— esercizi di parate e risposte indietreggiando	204
— risposte semplici e dirette	164
— risposte semplici e indirette	165
— risposte composte	165
Riunita (o rassemblé)	135; 136
Salto indietro	31; 146
Saluto 21;	64
Schivata	145
Seconda intenzione	173; 185
— esercizi sulla s. i.	208
— gli inviti (vedi)	42
— le finte (vedi)	105
Sforzo	100; 103
Sistema difensivo - offensivo	133; 138; 144; 146; 153; 154
Spada	
— caratteristiche generali della s.	58
— cenni storici	33
— dati tecnici	233
— elementi della s.	57
— equilibrio, peso, lunghezza della s. 19;	58
— modo di impugnare la s. 20;	63
— nomenclatura della s. 18;	19
Stoccata	186; 187
— giudizio della s. alla spada (vedi colpo)	188
Tallone	17; 57
Tasto	

	pagina
— esercizi di tasto e tatto	203
— parare di t.	141
Tempo	169
Terreno	192
Terza intenzione	173
Traccheggio	144
Trasporti (semplici e composti)	47; 48; 82
— esercizi di trasporti	207
Zona di tolleranza	234

INDICE GENERALE

	pagina
Presentazione	7
La spada arma agonistica	11
Capitolo I - Gli elementi essenziali della spada i movimenti le azioni	
— Nomenclatura della spada	18
— Equilibrio, peso e lunghezza della spada	19
— Modo di impugnare la spada	20
— La prima posizione	20
— La linea di offesa	21
— La linea direttrice	21
— Il saluto	21
— La guardia	23
— La misura	26
— L'a-fondo	28
— Il passo avanti e il passo indietro	30
— Il passo avanti a-fondo	31
— Il salto indietro	31
— Il ritorno in guardia	31
— La ripresa d'attacco	33
— Il raddoppio o ripresa dell'a-fondo	33
— La frecciata	33
— Esercizi di coordinamento	37
— Esercizi per le gambe	38
— Il molleggio	38
— Le linee ed i bersagli	41
— Le posizioni del braccio armato	41
— Le posizioni del pugno armato	42
— L'invito	42
— Il legamento	44
— I cambiamenti di legamento	46
— Il riporto	47
— La pressione	47
— La presa di ferro od intrecciata	48
— I trasporti semplici e composti	48
— La caduta	52

Sintesi grafica del capitolo I - Gli elementi essenziali della spada - i movimenti - le azioni	
— La spada (gli elementi essenziali)	57
— Caratteristiche generali della spada	58
— Punta d'arresto (mod. internazionale)	60
— Attrezzatura	62
— Abbigliamento	62
— Modi di impugnare la spada	63
— Il bersaglio	63
— Atteggiamenti dello spadista prima di scendere in guardia	64
— La linea di offesa e la linea direttrice	64
— La guardia	65
— Il compasso della guardia	65
— Le posture dei piedi rispetto alla linea direttrice	66
— Razionalità della guardia	66
— La misura	67
— L'a-fondo	68
— Il ritorno in guardia	68
— Movimenti per variare la misura	69
— La ripresa dell'a-fondo	69
— La frecciata	70
— La frecciata in rapporto all'avversario	71
— La frecciata in contropiede	72
— Esercizi per le gambe: il molleggio	72
— Angolo gambe tronco	73
— Le misure per esercizi agli avancorpi	73
— Le linee di offesa - i quadranti del bersaglio	74
— Le posizioni del pugno armato	75
— Gli inviti	76
— Grafia dei percorsi seguiti dalla punta dell'arma nell'esecuzione delle azioni fondamentali in rapporto ai quadranti del bersaglio ed ai relativi passaggi, legamenti, inviti e parate	77
— Sintesi riassuntive	80
— I legamenti	80
— I trasporti	82
Capitolo II - Le azioni basilari della spada - L'offesa	
— Azioni di offesa	85
— Il colpo dritto	85
— La botta dritta	85
— Il colpo dritto eseguito con opposizione	87
— La cavazione	87
— La circolata	89

— La controcazzazione	89
— L'angolazione	89
— La cavazione e la controcazzazione angolata	94
— Il filo	95
— Il filo sottomesso	98
— La fianconata di seconda	99
— La fianconata di quarta	99
— La battuta	100
— La battuta di terza	100
— La battuta di quarta	101
— La battuta di mezzocerchio	101
— La battuta di seconda	102
— Variazioni sulle battute	102
— Lo sforzo	103
— L'intagliata (battuta di tocco) o coupé	103
— L'intagliata di rovescio	104
— L'intagliata di rovescio con finta	105
— La finta	105
— La finta di filo	108
— La finta in tempo	109
— Particolari esecutivi di alcune azioni	110
— La rimessa	111
— Variazioni sulla rimessa	111
— Il colpo doppio	113
Sintesi grafica del capitolo II - L'offesa	
— Le angolazioni	119
— I colpi dritti	121
— Le cavazioni	122
— I fili	123
— Le battute	124
— Le intagliate (battute di tocco) o coupés	127
— Le finte	128
— Il colpo doppio	129
Capitolo III - Le azioni basilari della spada - La difesa	
— Premessa	133
— L'arresto	133
— L'arresto al braccio	135
— L'arresto al corpo	136
— L'appuntata	137
— L'inquartata	137
— Variazioni di arresti	137
— L'arresto di contrazione	138
— L'arresto in tempo sulla finta	140
— La parata	140

	pagina
— Le parate coi ferro	140
— Le parate semplici	141
— La parata di mezza contro	142
— La parata di contro	142
— Le parate composte	143
— La parata di ceduta	143
— La parata di misura	144
— Sistema difensivo-offensivo	144
— Il traccheggio	144
— La schivata	143
— La passata sotto	143
— La chiusura	143
— La giravolta	146
— Il salto indietro	146
— Il controtempo	146
Sintesi grafica del capitolo III - La difesa	
— I controattacchi o arresti	153
— Gli arresti di contrazione	154
— Le parate	155
— Il controtempo	139
Capitolo IV - La controffesa	
— La controffesa	163
— La risposta	164
— Le risposte semplici e dirette	164
— Le risposte semplici e indirette	165
— Le risposte composte	165
Capitolo V - Il Combattimento	
— Il combattimento	169
— Significato dei termini tecnici	169
— Modo di condurre l'assalto	170
— Le azioni preordinate	172
— Le contrarie	173
— Particolari esecutivi di alcune contrarie	176
Sintesi grafica del capitolo V - Il combattimento	
— Il combattimento	183
— La seconda intenzione	183
Convenzioni del combattimento di spada:	
— Modo di tirare le stoccate	186
— Bersaglio valido	186
— L'a-corpo a corpo	187
— Numero delle stoccate - durata dell'incontro	187
— Giudizio della stuccata alla spada	188
— Annullamento dei colpi	188
— Giudizio del colpo doppio	191

	Pagina
— Terreno - pedana	192
Capitolo VI - La didattica applicativa e gli esercizi	
— Gli esercizi convenzionali	197
— Esercizi di ripresa dell'a-fondo	200
— Esercizi di parate di contro e tasto e tasto e contro	201
— Esercizi speciali per contenere le parate	202
— Esercizio di tasto e tatto	203
— Esercizi di svincolo dalla punta su tutte le linee dalla posizione di guardia	204
— Esercizi di arresti, angolazioni e parate e risposte indietreggiando	204
— Esercizio di arresto con susseguente rimessa e pa- rata finale	205
— Esercizio di controparate e risposte	205
— Esercizi dalla guardia (da fermi di contrazione e trasporto)	205
— Esercizi di filo	206
— Esercizi di trasporti semplici e composti	207
— Esercizi di contrarie alle pressioni	207
— Esercizi di marcia in controtempo	208
— Esercizi contro l'avanzata continuativa e coperta del Maestro	208
— Esercizi sulla seconda intenzione	208
— Esercizio di colpo al ginocchio	209
— Esercizio di finta al ginocchio e colpo alla maschera	209
— Esercizi di disarmo	210
— Esercizi su tutte le linee	210
— Esercizio speciale in ripresa d'attacco camminando in controparata e risposta con tutte le variazioni possibili di difesa e offesa	212
— Esercizio riepilogativo basato su tutte le azioni of- fensive-difensive	213
— Preparazione all'assalto col metodo della scherma da terreno (duello)	214
Capitolo VII - Domande e risposte	219
Capitolo VIII - La segnalazione elettrica delle stuccate	
— Apparecchiatura e materiali	233
— Spada elettrica	233
— Apparecchio segnalatore	234
Vocabolario - Termini tecnici più comuni (italiano - fran- cese - inglese - tedesco)	241
Indice delle tavole fotografiche	
Indice analitico	
Indice generale	
	272