



**APPUNTI E ANNOTAZIONI SUL**  
**TRATTATO DI FIORETTO DELLA F.I.S.**

AD USO DEGLI ASPIRANTI ISTRUTTORI REGIONALI (TECNICI I LIVELLO)

a cura del Maestro Alberto Bernacchi

revisione Giugno 2018

## **Prefazione**

Le seguenti note sono il frutto di riflessioni maturate a titolo personale in merito al Trattato di Fioretto della Federazione Italiana Scherma.

Si presume da parte dell'autore che possano servire agli aspiranti Istruttori Regionali nel corso dello studio, quale ausilio alla lettura del Trattato F.I.S. ufficiale, al fine di renderne più chiari alcuni punti essenziali, laddove questo descriva azioni non più comuni nella scherma moderna e facilitando la memorizzazione dei punti chiave del testo.

Gli appunti non hanno pretesa di essere esaustivi e trattano solamente di alcuni argomenti che possono causare difficoltà ad una prima lettura del Trattato della F.I.S., omettendo invece di citare quei passi del Trattato che non richiedono spiegazioni aggiuntive.

Ove si citano i numeri di pagina del Trattato, essi si intendono riferiti all'edizione originale della Scuola Centrale dello Sport e non alle riedizioni successive che ne riportano integralmente il medesimo testo con numerazione diversa delle pagine.

**ATTENZIONE: IN NESSUN CASO QUESTI APPUNTI SOSTITUISCONO LA LETTURA INTEGRALE DEL TRATTATO DELLA FEDERAZIONE ITALIANA SCHERMA, TESTO E MATERIA UFFICIALE DI ESAME.**

## Posizioni di pugno

Il Trattato della F.I.S., nella descrizione delle diverse posizioni di pugno, fa riferimento al fioretto con impugnatura italiana. Utilizzando invece il più diffuso manico anatomico o il manico francese, occorre considerare che la posizione di pugno di 4<sup>a</sup> assunta col manico italiano corrisponde alla 3/4<sup>a</sup> col manico anatomico, quella di 3/4<sup>a</sup> con l'italiano corrisponde alla 3<sup>a</sup> con l'anatomico e così via, con una equivalenza di mezzo giro in meno per le posizioni col manico anatomico rispetto a quelle col manico italiano, secondo la seguente tabella:

<b>Impugnatura italiana</b>	<b>Impugnatura anatomica o francese</b>
<b>Pugno di quarta</b>	Pugno di terza in quarta
<b>Pugno di terza in quarta</b>	Pugno di terza
<b>Pugno di terza</b>	Pugno di seconda in terza
<b>Pugno di seconda in terza</b>	Pugno di seconda
<b>Pugno di seconda</b>	Pugno di prima in seconda
<b>Pugno di prima</b>	Pugno di prima

NB: La trattatistica francese utilizza per definire le posizioni di pugno (e anche le parate, che sono 8 all'incirca corrispondenti a due a due alle nostre 4) una nomenclatura basata sulle unghie, rivolte verso l'alto o verso terra, ma non è il caso di lasciarsi confondere: per lo studio e per l'esame è meglio riferirsi alla nomenclatura italiana.

**TUTTE LE POSIZIONI DI PUGNO DI SEGUITO CITATE SI INTENDONO ATTUATE CON IL MANICO ITALIANO CONCORDEMENTE CON IL TRATTATO. UTILIZZANDO UN'IMPUGNATURA ANATOMICA SI DOVRANNO MODIFICARE COME INDICATO NELLA TABELLA. CON IL MANICO ANATOMICO LA GUARDIA SI ASSUME CON PUGNO DI TERZA.**

## Saluto

Quando si effettua il saluto, come nella sequenza descritta nel Trattato, si curi nel salutare l'avversario di fronte a sé di disporre l'arma in linea col pugno di 4<sup>a</sup>, curando che la punta sia ben rivolta all'avversario e non cada verso il basso. Salutando poi alla propria sinistra (pugno di 3<sup>a</sup> in 4<sup>a</sup>) ed alla propria destra (pugno di 2<sup>a</sup> in 3<sup>a</sup>) il braccio non deve essere disteso completamente.

Il saluto si effettua prima dalla parte dell'astante di maggior rilievo, Maestro o Arbitro, poi in direzione degli altri presenti. La testa ruota sempre nella direzione del braccio.

## Raddoppio

Con il raddoppio si copre una distanza superiore rispetto a quella superata con il semplice passo avanti. Preliminarmente ricordiamo che:

- la distanza iniziale tra i piedi, nella guardia, equivale ad un piede e mezzo;
- nel passo avanti avanzano parimenti di un piede sia la gamba anteriore sia quella posteriore;
- nel raddoppio il piede posteriore viene spostato fino a che il tallone sia a contatto con il piede anteriore.

Algebricamente appare quindi evidente la disegualianza:

$$\text{passo avanti (1 piede di spostamento)} < \text{raddoppio (1,5 piedi di spostamento)}$$

Infatti, nel passo avanti, il piede posteriore avanza di 1 piede, a seguito del pari spostamento di quello anteriore, mentre nel raddoppio esso avanza di 1,5 piedi, fino a congiungersi con il tallone del piede anteriore, dopo di che il piede anteriore avanza di altre 1,5 unità per riassumere la normale distanza tra i piedi nella comune posizione di guardia.

NB: La spiegazione appare più chiara se prendiamo in considerazione la marcia in avanti invertita, cioè un passo avanti realizzato con lo spostamento del piede posteriore prima di quello anteriore: vi sarà un momento in cui i due piedi, distanti in partenza di 1,5 unità, verranno a trovarsi a 0,5 unità di distanza, a seguito dell'avanzamento di 1 unità del piede posteriore ( $1,5-1=0,5$ ); nel raddoppio invece, che pure si realizza con lo spostamento iniziale del piede posteriore, i piedi si troveranno per un istante a contatto, avendo quindi percorso una distanza di 1,5 unità ( $1,5-1,5=0$ ), pari a quella che li separava inizialmente partendo dalla posizione di guardia.

### **Passo avanti patinando e attacco di balestra**

Il passo patinato, eseguito con moto uniformemente accelerato, non significa passo "strisciato", ma passo eseguito senza bruschi cambiamenti di velocità; esso si rende necessario quando si è:

- *a ferro libero*, per non permettere all'avversario di leggere la nostra avanzata (salvo il caso in cui si voglia effettuare una finta, variando repentinamente il ritmo);
- *a contatto prolungato di ferro* (es: legamento), per evitare di trasmettere alla lama vibrazioni che risultino in una perdita involontaria del contatto tra i ferri.

L'attacco di balestra si esegue invece contestualmente a battute (di tocco) ed azioni che debbano esprimere la massima velocità possibile in una breve frazione di tempo ed è realizzato da un passo eseguito con una battuta e alzata del piede anteriore, andando in avanti, seguita dall'immediato richiamo del piede posteriore, che atterra congiuntamente al primo, fornendo lo slancio per la prosecuzione dell'azione (affondo o flèche).

### **Misure didattiche**

Sono tre:

- *stretta*;
- *giusta, o d'allungo o d'affondo*;
- *camminando o marciando*.

Per quanto possa risultare strano, essendo questo il modo più immediato per valutare la misura, la distanza tra i due schermitori non è misurata dalla posizione di guardia (gambe e braccio armato flessi), comunque equivalente dal punto di vista metrico alla prima posizione con il braccio in linea.

Per determinare a quale misura si trovino, i due schermitori si porranno invece in uno dei modi seguenti:

- *prima posizione* (gambe unite ed erette) con il braccio in linea;

oppure

- *in guardia* (gambe flesse) con il braccio in linea;

Ne consegue che:

- due schermitori si trovano a *stretta misura* quando: dalla prima posizione con braccio teso le loro lame si incontrano medio-forte su medio-forte; dalla guardia con braccio teso si possono toccare vicendevolmente; si dice comunque che due schermitori si trovano a stretta misura allorquando per toccare non sia loro necessario andare in affondo.
- due schermitori si trovano a *giusta misura* quando: dalla prima posizione con braccio teso le lame si incontrano medio-debole su medio-debole; dalla guardia con braccio teso le loro lame superano di 4 dita la cocchia dell'avversario;
- due schermitori si trovano a *misura camminando* quando: dalla prima posizione con braccio teso le lame si sfiorano in punta; dalla guardia con braccio teso le lame si incontrano medio-debole su medio-debole.

NB: Per visualizzare è necessario immaginarsi lo scorrimento delle lame al variare della misura: nel caso della presa di misura stando in guardia con il braccio in linea, le lame sono sempre leggermente più avanti rispetto alla presa della stessa misura stando in prima posizione con braccio in linea.

## Linea

Distinguere tra braccio "*in linea*" e braccio "*in linea di offesa*", cioè che minaccia il bersaglio valido. Con il braccio in linea il pugno è sempre di 4<sup>^</sup>.

## Inviti

*Atteggiamenti* mirati ad ottenere una reazione da parte dell'avversario.

I due inviti che si eseguono spostando il ferro alla propria sinistra (di prima e di quarta) presuppongono il pugno in posizione di 3/4<sup>^</sup>.

L'invito di terza si esegue con pugno di 4<sup>^</sup> o di 2/3<sup>^</sup>. L'invito di seconda con pugno di 4<sup>^</sup> o di 2<sup>^</sup>.

L'invito di terza e quello di seconda coprono il fianco con il gomito, ma mentre il primo scopre il petto internamente, il secondo scopre il petto sopra.

## Bersagli

Si individuano in *esterno*, *interno*, *sopra* e *sotto*, in relazione al ferro dell'avversario: guardando ad esempio l'avversario posto in guardia dinnanzi a noi, saremo sulla linea interna quando il nostro ferro si troverà alla destra del suo.

Talvolta si indica con "sopra" anche il bersaglio che definiremmo esterno; è il caso del filo di terza, che finisce al petto sopra e non esternamente, giacché il ferro avverso assume in questa situazione una posizione più marcatamente orizzontale.

## Azioni semplici

Sono quelle che *non eludono parate* (la scuola francese asserisce che sono quelle in un solo tempo, ma non è il caso di ingenerare confusione).

Le battute e botte sono azioni semplici in due tempi, i fili sono azioni semplici in due tempi se partono dal ferro in linea dell'avversario, in un tempo se partono già dal proprio legamento.

## Botta dritta

E' l'azione di *colpo dritto* che si realizza, a giusta misura, coniugando la distensione del braccio con il movimento di gambe dell'affondo.

NB: I termini "Affondo" e "Botta dritta" non sono sinonimi. Il primo definisce un tipo di movimento delle gambe, il secondo indica un'azione. Si noti anche che a stretta misura, senza andare in affondo, il colpo portato con la sola distensione del braccio può essere chiamato semplicemente "colpo dritto".

La Botta dritta si esegue in un solo tempo, sebbene sia pratica comune far scendere idealmente all'allievo il movimento del braccio da quello delle gambe ("prima il braccio, poi le gambe!"), al fine di consentirgli una migliore precedenza della punta e di rendere i suoi colpi più precisi.

## Colpi con opposizione

Sebbene nel Trattato si riservi all'opposizione di pugno una sola breve nota, è necessario ricordare che tutti i colpi, nella teoria classica, debbono essere tirati con *opposizione*, cioè spostando la propria coccia in direzione della linea su cui è disposta la lama dell'avversario per sfruttare così al meglio la protezione offerta dalla propria coccia.

## Cavazione

Col termine cavazione si intende sia lo svincolo della propria lama dal legamento avversario, sia l'azione di elusione della parata che segue l'espressione di una finta.

Nel primo caso si tratta di *un'azione semplice* in un unico tempo, diversamente dalla finta di botta dritta e cavazione (due tempi). Come azione semplice essa parte dal legamento dell'avversario e finisce sulla linea opposta a quella iniziale (azione indiretta).

NB: Se la cavazione invece viene eseguita a partire da una ricerca di ferro da parte dell'avversario, prende il nome di *cavazione in tempo*, che rientra, più specificamente, nelle azioni di controffesa (uscite in tempo) la cui trattazione si rimanda agli appunti destinati agli aspiranti Istruttori Nazionali.

## Fili

Il filo di prima e quello di seconda si eseguono facilmente se l'avversario tiene la punta più in basso della coccia. Vale il contrario per i fili di terza e di quarta.

Si ricordi anche che *i fili* si eseguono preferibilmente quando ci si accorge che la stretta dell'avversario sull'impugnatura è forte: meglio quindi far precedere il filo da una ricerca di ferro sulla linea opposta, al fine di procurare lo svincolo dell'avversario e conseguente stretta in tempo.

Il filo di quarta non finisce al petto internamente (azione più difficile da eseguirsi senza lasciare il ferro), bensì al fianco: poiché in tale azione è insito un mezzo trasporto del ferro dalla quarta alla seconda, risulta comprensibile il nome di "fianconata esterna" con cui è nota.

NB: Considerando anche le fianconate, di cui al paragrafo sotto, i fili possono contarsi in 6, di cui 4 principali e 2 di fianconata.

## Fianconate

Sono fili preceduti da trasporto e pertanto si eseguono sempre in due tempi.

Il filo di quarta è detto anche *fianconata esterna* perché, in effetti, per colpire il fianco a partire dal legamento di quarta, si compie una mezza rotazione verso l'esterno, cioè un mezzo trasporto.

Tuttavia esso non va confuso con le fianconate vere e proprie, che sono soltanto:

- *di seconda*, che finisce al fianco trasportando il ferro dalla quarta alla seconda;
- *interna* (detta anche filo di quarta falso, perché finisce al fianco come quello di quarta, ma internamente, non esternamente al ferro avverso), eseguita trasportando il ferro dalla terza alla prima.

## Battute

Si distinguono in:

- *battute semplici*, da eseguire a partire dal proprio invito diametralmente opposto o dal proprio legamento o anche dal proprio ferro in linea (in questo caso, più probabilmente, come contro-battuta);
- *battute di contro*, da eseguirsi a partire dal proprio invito (o anche dal proprio ferro in linea in seguito ad una battuta dell'avversario).

NB: Si ricorda che se eseguite a partire dal proprio o dall'altrui legamento di terza o di quarta le battute di contro prendono il nome di "*Intrecciata*" (per la trattazione completa dell'Intrecciata si rimanda al paragrafo sulle azioni ausiliarie negli Appunti per gli aspiranti Istruttori Nazionali).

Quando una battuta è eseguita a partire dal ferro in linea dell'avversario essa potrà essere *di tocco* (breve urto) o *di potenza* (urto iniziale e scorrimento sul ferro avverso). Se la battuta è eseguita a partire dal proprio invito, essa potrà parimenti essere di tocco, o di potenza. Se eseguita dal legamento sarà necessario prima un distacco dei ferri per l'esecuzione di quella di tocco, che però non dev'essere confusa con le battute false, mentre la battuta di potenza a partire dal legamento non dev'essere confusa con lo sforzo (argomenti, questi, che rientrano nel programma per I.N.)

La battuta di seconda e colpo dritto può essere eseguita con pugno di 4<sup>a</sup> se termina al petto, con pugno di 4<sup>a</sup> o di 2<sup>a</sup> se termina al fianco.

La battuta di terza si esegue con pugno di 4<sup>a</sup> se il successivo colpo dritto termina al petto, con pugno di 2/3<sup>a</sup> se finisce al fianco (in questo caso il colpo dritto si tira con pugno di 2<sup>a</sup>).

Ricordare che il colpo dritto che segue la battuta di prima si dice indirizzato al petto internamente.

Le battute, al contrario dei fili, si eseguono preferibilmente quando ci si accorge che la stretta da parte dell'avversario sull'impugnatura è debole.

**ATTENZIONE: Occorre prestare attenzione a distinguere i concetti di "Parata" e di "Battuta", troppo spesso confusi. Pur eseguendosi in modo analogo quanto al movimento del braccio, la prima costituisce una difesa, la seconda un'azione di attacco avverso al ferro in linea di offesa dell'avversario.**

## Parate

Si definiscono *parate semplici* i passaggi:

- *dalla prima alla seconda e viceversa;*
- *dalla seconda alla terza e viceversa;*
- *dalla terza alla quarta e viceversa;*

Si definiscono *mezze contro* i passaggi:

- *dalla terza alla prima;*
- *dalla seconda alla quarta.*

*Non sono mezze contro* i passaggi quarta-prima (perché si passa prima dalla terza, effettuando di fatto una parata semplice) e prima-quarta (perché si passa dalla seconda).

Si chiamano *parate di caduta* quelle che assecondano la pressione del filo avverso al fine di deviarlo. La caduta di terza si esegue sulla fianconata interna, la caduta di quarta sulla fianconata esterna (filo di quarta), sulla fianconata di seconda e sul filo di seconda, azioni che terminano tutte al fianco.

NB: Si chiama "*difesa di misura*" lo spostamento all'indietro del corpo per sottrarre il bersaglio, per esempio con un passo indietro, al fine di evitare il colpo: tale genere di difesa *non dà diritto alla risposta e può subire una ripresa d'attacco*. In nessun caso si può utilizzare il termine "parata di misura" riferendosi alle sottrazioni di bersaglio, poiché si intende per "*parata*" *la sola difesa eseguita con il ferro, che dà diritto alla risposta*.

## Ripigliata e ripresa d'attacco

Se l'avversario para un attacco ma non risponde e rimane fermo, si esegue un secondo colpo premeditato o una rimessa automatizzata sulla stessa linea o su una linea diversa.

Se l'avversario para col ferro indietreggiando anche di un passo, si esegue la ripresa d'affondo (ripresa d'attacco d'allungo); infine, se l'avversario per difendersi di misura indietreggia molto più del necessario si torna in guardia col piede posteriore e si esegue un passo avanti ed affondo (ripresa d'attacco camminando).

NB: Il termine "parata di misura" usato al punto 3 di pag. 77 va meglio sostituito con "difesa di misura" (vedi sopra, paragrafo sulla Parata)

## Tempo, velocità e misura

Il tempo schermistico è il tempo *relativamente* inteso di un'azione, la velocità è il tempo *oggettivamente* impiegato a compiere l'azione stessa, la misura è la distanza tra la punta de il bersaglio valido dell'avversario.

La *scelta di tempo* è l'istinto che guida lo schermitore nell'attimo in cui si avvia alla fase risolutiva di un'azione. Il tempo schermistico è *l'apprezzabilità di tempo necessaria affinché il contrattacco sia giudicato valido*.

Convenzionalmente si intende che le azioni eseguite *in tempo* sono quelle che partono nel momento in cui l'avversario passa da un atteggiamento ad un altro, mentre quelle determinate a *propria scelta di tempo* presuppongono un atteggiamento costante del medesimo.

## Regolamento ed arbitraggio

I problemi di giudizio della stoccata nascono prevalentemente quando si accendono entrambe le luci dell'apparecchio segnalatore. Si ricordi che *ogni uscita in tempo ha torto quando arriva simultaneamente al colpo dell'avversario* (due luci): infatti, se si effettuasse un'uscita in tempo corretta, non si sarebbe a propria volta colpiti. In altre parole, chi esegue un'uscita in tempo, per aver ragione nella convenzione, deve dar luogo all'accensione di una sola luce, la propria.

NB: Nel Fioretto gli apparecchi elettrici sono temporizzati, di modo che se un colpo arriva *300 +/- 25 millisecondi* dopo quello dell'avversario, esso non è segnalato. Quindi se si esce in tempo *300 +/- 25 ms* prima che l'avversario tocchi a sua volta, si ha ragione (una sola luce, la nostra), al contrario, se l'avversario colpisce a sua volta entro tale tempo, l'uscita in tempo sarà in realtà fuori tempo (benché tempo schermistico e tempo cronometrico non siano la stessa cosa), si accenderanno due luci e pertanto l'uscita in tempo avrà avuto torto. Mentre questo appare evidente per le uscite in tempo di Arresto, che addirittura deve arrivare per regolamento con un tempo schermistico di anticipo e chiudere la linea all'avversario, di Inquartata e Passata sotto, che per definizione il colpo devono schivarlo, di Imbroccata sui fili ed Appuntata sulla risposta a tempo perso, di Contrazione, tirata a chiudere la stessa linea del movimento finale dell'attacco dell'avversario, la situazione invece è più problematica nel definire la *cavazione in tempo*. Infatti essa non presuppone nella sua esecuzione alcuna chiusura della linea d'attacco dell'avversario né alcuna schivata del colpo, tuttavia *ha sempre ragione anche se chi la esegue viene a sua volta toccato: se l'avversario avanza senza trovare ferro e si risolve a tirare comunque la botta, ha torto qualora venga a sua volta colpito*. Il Trattato presuppone in questo caso che chi abbia cavato in tempo avesse il braccio in linea, e che quindi stesse attaccando, anche se magari stava arretrando e che chi avanzava senza trovare ferro dovesse fermare la propria azione non avendolo trovato.

### **Primo quadro sinottico**

Si annotino alcuni punti per una più facile memorizzazione:

Si para di prima quando l'azione dell'avversario finisce al petto sopra (non in dentro).

La contro di prima si esegue solo se l'azione avversaria finisce al fianco esternamente.

Alle azioni che finiscono sopra al petto si oppongono le parate di prima, terza, quarta.

Sul filo di seconda, fianconata esterna e fianconata di seconda si para di seconda o di caduta di quarta.

Sulla fianconata interna si para di prima o di caduta di terza. Essa finisce sì al fianco, ma bisogna specificare aggiungendo "internamente".