



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

AD USO DEGLI ASPIRANTI ISTRUTTORI NAZIONALI (TECNICI II 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.

Azioni composte – finte semplici

Si dicono “*finte semplici*” quelle tese a superare una sola parata semplice dell'avversario; si dicono “*doppie finte semplici*” quelle tese ad eludere due parate semplici dell'avversario. Il termine “doppio” non è quindi in contrapposizione con la definizione di “semplice”, come potrebbe altrimenti evincersi dalla lettura di alcune parti del Trattato (cfr. pag. 65).

Le finte possono essere “*di botta dritta*” (o più semplicemente “*dritte*”), “*di cavazione*” e “*di filo*”, in contrapposizione all'invito, al legamento e alla linea -come le rispettive azioni semplici fondamentali da cui derivano, simulandone l'espressione; tutte le finte semplici, dovendo eludere parate semplici, sono necessariamente seguite da una o più cavazioni.

Si danno le seguenti tipologie di finte semplici:

1. ***finta dritta e cavazione***, che per effetto della cavazione che segue la finta di botta dritta, finisce sul bersaglio opposto a quello minacciato in partenza;
2. ***finta di cavazione e cavazione***, che finisce sul bersaglio opposto a quello minacciato con la finta di cavazione, ma sulla medesima linea sulla quale si trovava il ferro soggetto al legamento avverso all'inizio dell'azione;
3. ***finta di filo e cavazione***, che elude la parata semplice (ma anche le cedute!) e finisce al bersaglio opposto a quello minacciato insinuando la punta verso l'avversario; rientrano tra questo genere di finta anche le azioni di finta di fianconata di seconda e di fianconata interna (filo di quarta falso).

Si noti che il Trattato evidenzia come queste azioni si compiano *in due tempi*, per similitudine con le altre finte seguite da una sola cavazione: in realtà questo è vero per le finte di filo solo se si parte dal legamento già effettuato (altrimenti tre movimenti) e, nel caso delle fianconate, non è mai vero, giacché la fianconata intesa come azione semplice a partire dal proprio legamento già di per sé consta di due movimenti (trasporto e filo).

NB: Tutte le azioni di finta descritte possono essere eseguite a *misura d'allungo o camminando*, in questo caso unendo l'espressione della finta (dritta, di cavazione o di filo) al passo avanti. Si ricorda che i fili, come la botta dritta e la cavazione, intesi come azioni semplici, sono eseguibili invece solo a misura d'allungo, poiché a misura camminando non prendono il nome di “filo, cavazione o botta dritta camminando”, bensì di “passo avanti e filo, cavazione o botta dritta”.

Le battute possono essere seguite soltanto da una o più finte dritte, ricordando che l'espletamento a braccio teso di quest'ultime è sconveniente dopo la battuta di terza e di quarta.

Le “*battute di passaggio*” (solo terza e quarta) consentono il guadagno di un tempo (si omette la cavazione anche a braccio piegato, ritraendo il ferro per evitare che l'avversario possa cercare di parare) e finiscono l'una internamente e l'altra al fianco.

Si può anche rispondere di finta (risposta composta per eludere la controparata dell'avversario): si ricordi che dopo la parata di terza la finta va indirizzata al fianco se al distacco e al bersaglio esterno se di filo; dopo la parata di quarta si può eseguire la finta indentro a braccio non disteso.

Le finte (dritte, di cavazione o di filo) seguite da due cavazioni tese ad eludere due parate semplici, come già detto, si dicono “*doppie finte semplici*”, o più semplicemente, “*doppie finte*” e finiscono al medesimo bersaglio minacciato dalla prima finta (o nel caso della doppia finta di cavazione su quello opposto, ma sulla

stessa linea di partenza); tuttavia pare contraddittoria la descrizione data da pag. 59 a pag. 63, ove si adombra la sequenza “finta dritta, finta di cavazione e cavazione”. In realtà la seconda finta non è una “finta di cavazione”, bensì una seconda finta dritta, poiché l’azione non parte dal legamento dell’avversario; Nel descrivere le doppie finte di filo ricordarsi di indicare tutte le possibili parate.

Le doppie finte eseguite a misura camminando prevedono un’esecuzione scandita dal movimento di ciascun piede: il primo unito alla finta, il secondo unito alla prima cavazione, per poi procedere all’affondo dopo la seconda cavazione.

Azioni semplici ausiliarie

Sono nove e servono per *variare le possibilità dell’attacco, sfruttando anche ove possibile le imperfezioni dell’atteggiamento dell’avversario*;

Come dalle azioni semplici, che si distinguono in fondamentali ed ausiliarie, derivano le azioni composte, tra le ausiliarie sono citate anche la finta del filo sottomesso e le altre azioni composte che da esse derivano.

1. **Tirare di quarta bassa**, cioè dirigere con pugno di 4[^] o 3-4[^] un colpo al fianco contro avversari che parano, legano o invitano di quarta senza sfruttare la posizione del gomito e della coccia a protezione di tale bersaglio.
2. **Filo sottomesso** (un solo tempo), ossia riguadagnare di forza la linea, quando sottomessi ad un legamento avverso troppo debole e vibrare il colpo spostando la propria coccia ed il pugno in direzione opposta alla forza esercitata dall’avversario(es.: il legamento di quarta spinge rispetto al nostro ferro con un vettore destra-basso, il pugno nel riguadagnare la linea si sposta quindi a sinistra-alto opponendo una forza superiore a quella del legamento); eseguibili sia a misura di allungo sia a misura camminando i fili sottomessi danno luogo anche alla finta (due tempi) e doppia finta (tre tempi) di filo sottomesso per eludere il tentativo dell’avversario di rinforzare il proprio legamento.
3. **Battute false**, ossia battere in direzione opposta alla forza esercitata da un legamento dell’avversario ed eventualmente procedere alla finta dritta; a pag. 36 si descriveva la battuta eseguita dal proprio legamento, per allontanare maggiormente il ferro avverso, ma trattasi di altra cosa.
4. **Sforzo e colpo dritto**: se a partire da un proprio legamento si percorrono i gradi della lama avversa si esegue uno sforzo, simile alla battuta di potenza, quest’ultima si esegue però a ferro libero. Il colpo dritto che segue lo sforzo viene effettuato senza più contatto di ferri, differenziando questa azione dai fili; lo sforzo e colpo dritto differisce anche dalla finta del filo e cavazione, ove si esegue appunto una cavazione per eludere una parata, non un semplice distacco del ferro prima del colpo.
5. **Copertino**: girando il pugno in 2[^] posizione e alzando alquanto la punta, si copre il ferro avverso, grado forte su grado debole e lo si spinge verso il basso a sinistra, aiutandosi con il contatto lama-coccia, poi si esegue il colpo dritto con pugno di 4[^] e opposizione interna o una finta dritta a braccio flessso (finta del copertino e cavazione).
6. **Intrecciata**, cioè battere di contro quando soggetti al legamento di terza o di quarta o a partire dai propri medesimi legamenti; contrariamente a quanto scritto a pag. 73, nell’intrecciata si batte nella stessa direzione del legamento, previa azione di svincolo. Può essere seguita da finte.

7. **Battuta di quarta falsa** (NON E' una *battuta falsa di quarta!*): con il ferro avverso disposto sulla linea del fianco, battere in senso orizzontale, con pugno di 4^a. Tale azione si origina come una contro di mezzocerchio, ma segue un vettore destra-sinistra, anziché alto-basso (lo stesso movimento si esegue nella fianconata interna, denominata, appunto, "filo di quarta falsa"); se eseguita a partire dal legamento di seconda o soggetti allo stesso, si denomina "intrecciata di quarta falsa". Può essere seguita da finte.

8. **Disarmo**, per togliere all'avversario la presa sul ferro.

Si ha il disarmo verticale (battuta atterrando) quando dal proprio legamento di terza o da quello di mezzocerchio dell'avversario si procede a spingere la lama opposta verso il basso, abbassando il pugno - flessione e in 3^a posizione ed alzando la punta per poi vibrare il colpo dritto.

Si ha il disarmo spirale (guadagno) a sinistra o a destra, quando, rispettivamente dal proprio legamento di terza e di quarta, si procede a percorrere in senso spirale il ferro avverso, insinuando la punta nel bersaglio interno o al fianco. Tale azione differisce dallo sforzo e colpo dritto perché eseguita con uno sforzo avanzando e ruotando contemporaneamente attorno al ferro avverso. Qualche analogia può essere trovata invece con la fianconata interna e la fianconata esterna (filo di quarta).

9. **Ripresa d'attacco o ripigliata**, seconda azione d'attacco dopo un primo tentativo andato a fallire: si dice "secondo colpo" il colpo tirato rimanendo in affondo e indirizzando la punta sul bersaglio opposto a quello coperto dalla parata dell'avversario che non risponde; si dice "rimessa" il colpo tirato sul medesimo bersaglio sotto alla parata avversa; si dice "ripresa d'attacco d'allungo" (ripresa d'affondo) quella eseguita richiamando la gamba sinistra ed eseguendo un nuovo affondo sull'avversario che parando è indietreggiato (o si è difeso di misura); si dice infine "ripresa d'attacco camminando" quella eseguita con passo avanti ed affondo sull'avversario che parando col ferro o difendendosi di misura è indietreggiato di molto (salto indietro, due passi, passo incrociato ...). La ripresa d'attacco, in realtà, può essere anche azione composta se elude una o più parate dell'avversario.

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). 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.

Parate di contro e mezza contro

Piuttosto semplice la definizione delle *parate di contro* e la meccanica della loro esecuzione; si ricorda che la mezza contro dalla prima alla terza non è citata poiché nel Trattato non si considerano i colpi vibrati con angolazione, sebbene la parata dalla quarta alla seconda, menzionata nel testo qualche riga più in basso, rappresenti un'eccezione alla regola.

Le parate dalla prima alla quarta e viceversa, per alcuni "doppie", nella spada sono considerate di contro.

ATTENZIONE: Occorre prestare attenzione a distinguere i concetti di "Parata di Contro" e di "Controparata", troppo spesso confusi: la prima costituisce una tipologia di parata, la seconda un'azione di difesa col ferro (possibile sia con una parata semplice sia con una di contro) eseguita avverso alla risposta dell'avversario.

Azioni composte – finte circolate

Sarà di qualche utilità per il lettore fornire qualche ragguaglio circa la nomenclatura delle azioni di finta circolata, usate per eludere una parata di contro o mezza contro e dunque non “semplici”, ma appunto “circolate”; di seguito si vuol cercare di stimolare un’adeguata riflessione da parte del lettore ed un’acquisizione ragionata e non meccanica dei concetti da parte di chi studia, mettendo volutamente in contrapposizione termini e definizioni che potrebbero indurre in confusione ad una lettura troppo sommaria del Trattato.

Tra le azioni composte, come corrispettivi delle finte semplici (finta dritta e cavazione, finta di cavazione e cavazione, doppia finta dritta ecc.) si aggiungono le finte circolate, date in:

1. **finta dritta circolata**, meglio definibile come “finta dritta e circolata”, ad elusione di una parata di contro, a partire dall’invito dell’avversario (due tempi, termina sul bersaglio minacciato inizialmente);
2. finta **di cavazione circolata** (meglio “e” circolata) detta anche **contro cavazione**, in opposizione ad una parata di contro, a partire dal legamento dell’avversario (due tempi, termina sul medesimo bersaglio minacciato con la cavazione, ma sulla linea opposta rispetto a dove si trovava il ferro soggetto al legamento);
3. **finta di filo circolato** (meglio “e” circolata), anch’essa azione contraria ad una contro, a partire dal ferro avverso disposto in linea d’offesa (due o tre tempi, termina sul bersaglio minacciato inizialmente, anche nella finta del filo circolato di prima, ove l’avversario si oppone necessariamente con una contro di quarta e l’azione termina al petto infuori -definizione corretta anche rispetto alla posizione assunta dal ferro avverso nell’espletamento del filo);
4. **finta dritta circolata e cavazione** (si spiega perché nelle precedenti definizioni venga omessa la congiunzione “e”, altrimenti qui si dovrebbe dire “finta dritta e circolata e cavazione”, decisamente antiestetico), ad eludere una contro ed una parata semplice, a partire dall’invito dell’avversario (tre tempi coordinati con i piedi, bersaglio opposto);
5. **finta di cavazione circolata e cavazione**, come sopra, ma a partire dal legamento dell’avversario (tre tempi coordinati con i piedi, bersaglio opposto ma sulla medesima linea assunta sotto il legamento);
6. **finta di filo circolato e cavazione**, come nelle precedenti ma a partire dal ferro in linea dell’avversario (tre tempi coordinati con i piedi, bersaglio opposto);
7. **doppia finta dritta circolata**, che elude una parata semplice ed una di contro, a partire dall’invito dell’avversario (in realtà “finta dritta e cavazione e circolata”, dunque, appunto, una “doppia finta dritta e circolata” per analogia con la “doppia finta dritta e cavazione” e per l’impossibilità di definirla “finta dritta e doppia cavazione”, giacché il secondo svincolo è una circolata e non una cavazione). Tre tempi, bersaglio opposto;
8. **doppia finta di cavazione circolata**, come sopra ma a partire dal legamento avverso (tre tempi, bersaglio opposto ma sulla stessa linea del ferro soggetto al legamento);
9. **doppia finta di filo circolato**, come nelle precedenti ma a partire dal ferro in linea dell’avversario (tre tempi, bersaglio opposto);

10. **finta dritta e doppia circolata**, in elusione di due parate di contro a partire dall'invito dell'avversario (ma allora perché -come si è già detto in altro paragrafo- non definire “finta dritta e doppia cavazione” anche la “doppia finta dritta”?). Tre tempi, stesso bersaglio;

11. **finta di cavazione e doppia circolata**, come sopra ma a partire dal legamento avverso (tre tempi, stesso bersaglio ma su linea opposta a quella di partenza sotto il legamento);

12. **finta di filo e doppia circolata**, come nelle precedenti ma a partire dal ferro avverso in linea (tre tempi, stesso bersaglio).

Nella denominazione del bersaglio sul quale terminano queste azioni non dimenticarsi delle possibili parate di mezza contro!

Le *finte di fianconate circolate* rientrano tra quelle dei fili circolati; le battute possono essere seguite da finte circolate (qui si descrivono solo azioni in tre tempi, ma nulla vieta che ad una battuta segua una finta e doppia circolata o una doppia finta circolata ecc.).

Fili sottomessi, intrecciate, copertino e battute false possono a loro volta esser seguite da circolate; le risposte composte possono essere di circolata per eludere controparate di contro o mezza contro.

Tempo schermistico

E' importante innanzitutto focalizzare il concetto di “*apprezzabilità di tempo*” della controffesa.

Tutte le azioni composte si eseguono in più di un tempo, pertanto possono subire la controffesa (uscita in tempo) sul primo o secondo movimento; dal Trattato, a meno che non si legga subito il primo quadro sinottico, non risulta sufficientemente chiaro che le battute e i fili, azioni semplici eseguibili in più movimenti e quindi in più tempi, benché non siano azioni composte, possono a loro volta subire la controffesa (cavazione in tempo, in quartata, passata sotto, imbroccata e contrazione).

E' fondamentale conoscere le regole della convenzione schermistica, al fine di saper valutare i casi di incontro, cioè di accensione di entrambe le luci dell'apparecchio segnalatore ed assegnare correttamente il punto, distinguendo tra attacco e difesa.

Risulta chiaro il punto 3 di pag. 123, che afferma il torto di chi, pur terminando a bersaglio, ha subito una parata e risposta prima di colpire l'avversario; al punto 1 di pag. 122 si dice che anche tutte le uscite in tempo, se non impediscono all'avversario di colpire, hanno torto -infatti l'uscita in tempo deve anticipare l'ultimo tempo dell'attacco avverso, impedendone anche la prosecuzione con “l'occupazione” della medesima linea di attacco (arresto, appuntata, imbroccata, contrazione) o sottraendo il bersaglio (in quartata, passata sotto). Fa eccezione la cavazione in tempo, unica uscita in tempo che non prevede l'obbligo di non essere toccati a propria volta, giacché ha torto chi si risolve all'azione senza aver trovato il ferro dell'avversario, cioè dopo essere stato anticipato dalla cavazione in tempo. Al punto 2 si ribadisce con una perifrasi che l'arresto deve impedire all'avversario di colpire, altrimenti ha torto; la contrazione è l'unica uscita in tempo che può essere eseguita in ultimo tempo, quando cioè l'avversario si è già risolto alla fase finale dell'azione di attacco, purché devii il ferro avverso.

NB: L'incontro può darsi in "tempo comune" (simultanée), cioè con attacco contemporaneo da parte di entrambi gli schermitori, il che conduce ad un nulla di fatto; nella spada il colpo simultaneo d'incontro, definito "doppio", dà invece luogo all'assegnazione di un punto per ciascuno schermitore.

Uscite in tempo

Nel Fioretto sono sette e debbono essere memorizzate; si ricorda che questi colpi nella spada, in assenza di convenzione, vengono tutti genericamente denominati come "colpi d'arresto", mentre nella sciabola sono sei (non vi sono imbroccata e passata sotto, ma si aggiunge il tempo al braccio):

1. **Arresto**, uscita in tempo che non solo anticipa l'ultimo tempo dell'azione dell'avversario, ma ne chiude (arresta) anche la linea d'attacco nell'esatto momento del passaggio dalla finta alla cavazione: se il movimento finale dell'attacco minaccia il bersaglio alto o infuori si arresta al petto, se minaccia al fianco o indentro, si arresta al fianco.
2. **Cavazione in tempo**, cioè movimento di svincolo dal ferro avverso seguito da colpo dritto con affondo; nella tradizione non è una controffesa valida la cavazione in tempo eseguita senza affondo, qualora dia luogo ad un incontro -nella pratica poi è molto difficile che un giudice riconosca la validità della cavazione in tempo, preferendo assegnare la stoccata a chi avanza.
3. **Appuntata**, ossia uscita in tempo sulla risposta composta dell'avversario, indirizzata con opposizione di pugno allo stesso bersaglio sul quale era diretto l'attacco ed eseguita sollevando un poco il piede per ricadere subito in affondo nel momento stesso in cui l'avversario passa dalla parata alla cavazione (senza eseguire la finta a braccio disteso);
4. **Imbroccata**, uscita in tempo sulle azioni di filo e fianconata che terminano al fianco (filo di seconda, filo di quarta, fianconata di seconda): da indirizzarsi al fianco rimanendo in guardia con pugno di 2[^] o 4[^], opposizione esterna bassa, sul movimento finale del filo avverso e senza andare in affondo. Differisce dal filo sottomesso perché è l'avversario ad andare in affondo. E' anche possibile eseguire l'Imbroccata andando in affondo con il piede posteriore, come descritto nel Trattato del Masaniello Parise.
5. **Inquartata**, uscita in tempo eseguibile contro gli attacchi che finiscono al petto internamente (quindi dalla propria linea di terza): slanciando diagonalmente il piede posteriore verso destra in fuori, si assume una posizione profilata sottraendo il bersaglio al colpo dell'avversario e contemporaneamente colpendolo a petto internamente con opposizione di pugno interna alta.
6. **Passata sotto**, eseguibile contro gli attacchi che terminano infuori o sopra al petto: si distende il braccio armato e contemporaneamente si esegue un affondo rovesciato, slanciando la gamba sinistra all'indietro e spezzando il bacino per abbassare il busto; la versione moderna di tale azione non prevede di appoggiare la mano sinistra sulla pedana, né tantomeno si esegue con affondo, bensì a piedi riuniti in accovacciata -essa sarebbe altrimenti più facilmente soggetta al fuetto dell'avversario.
7. **Contrazione**, eseguibile sull'ultimo tempo di ciascuna azione di attacco dell'avversario con adeguata opposizione di pugno al fine di deviarne la punta fuori dal bersaglio; si vibra rimanendo in guardia. Simile alla imbroccata, che per certi versi è un elemento dell'insieme delle contrazioni.

Controtempo, finta in tempo e arresto sull'uscita in tempo composta

Il “*controtempo*”, eseguibile sia di parata e risposta, semplice o di contro, sia di uscita in tempo, è la contraria dell'uscita in tempo, azione cioè mirata a suscitare con un attacco la controffesa per pararla e rispondere o uscire in tempo sull'uscita in tempo dell'avversario; il controtempo non può perciò essere mai inteso come un invito seguito da parata e risposta, perché l'invito provoca l'attacco e non l'uscita in tempo dell'avversario. Il controtempo richiede sempre di essere preceduto da un attacco da parte di chi lo esegue e differisce dalla seconda intenzione, determinazione mirata a cadere intenzionalmente sotto la parata avversaria per controparare la sua risposta abituale. Ne consegue che chi esegue il controtempo non va in affondo, chi esegue una seconda intenzione sì.

La contraria di un controtempo eseguito con parata e risposta è la “*finta in tempo*” anche detta “uscita in tempo composta”, ovvero fingere l'uscita in tempo per poi eludere con una o più cavazioni o circolate la parata o le parate semplici o di contro eseguite in controtempo dall'avversario.

La contraria della finta in tempo è o una seconda parata in controtempo o l'uscita in tempo di arresto, che si esegue seguendo i medesimi principi dell'arresto in primo o secondo tempo.

Azioni di prima intenzione vs seconda intenzione

Tutte le azioni d'attacco semplici o composte, eseguite con la determinazione di toccare l'avversario con l'azione stessa, sono di “prima intenzione”: anche una finta dritta e circolata (o altre azioni composte), ad esempio, possono essere azioni di prima intenzione se chi esegue l'azione lo fa con l'intenzione di toccare per effetto della finta e successiva elusione della parata. La seconda intenzione, invece, è l'esecuzione di una azione sia semplice sia eventualmente composta, non per toccare, bensì per permettere all'avversario di parare e rispondere come abitualmente fa, pronti a controparare e rispondere.

Cavazione angolata (o Coupé)

Cavazione eseguibile sul piano verticale anziché orizzontale, al fine di superare il legamento o la battuta di terza e di quarta dell'avversario; nella scherma moderna il colpo che ne consegue è generalmente un fuetto, mentre per il Trattato prevede il ritorno in linea prima di espletare il colpo.

Esercizi convenzionali, avviamento all'assalto e tirocinio (spratico) d'assalto

A scelta di tempo dell'attaccante, servono a migliorare la difesa: si inizia con attacchi predeterminati su azione semplice (botta dritta, cavazione o filo) cui opporre una parata e risposta; si prosegue con azioni composte di finta, affinché chi esegue la difesa migliori la esecuzione dell'ultima (e decisiva) parata; si passa poi ad esercizi di doppia finta, ove la terza e decisiva parata sarà ancora più impegnativa; i medesimi esercizi si possono eseguire nella lezione anche in tempo, con opportuno scandaglio dell'intenzione difensiva del maestro ed eventuale risoluzione di prima intenzione qualora egli non intenda parare.