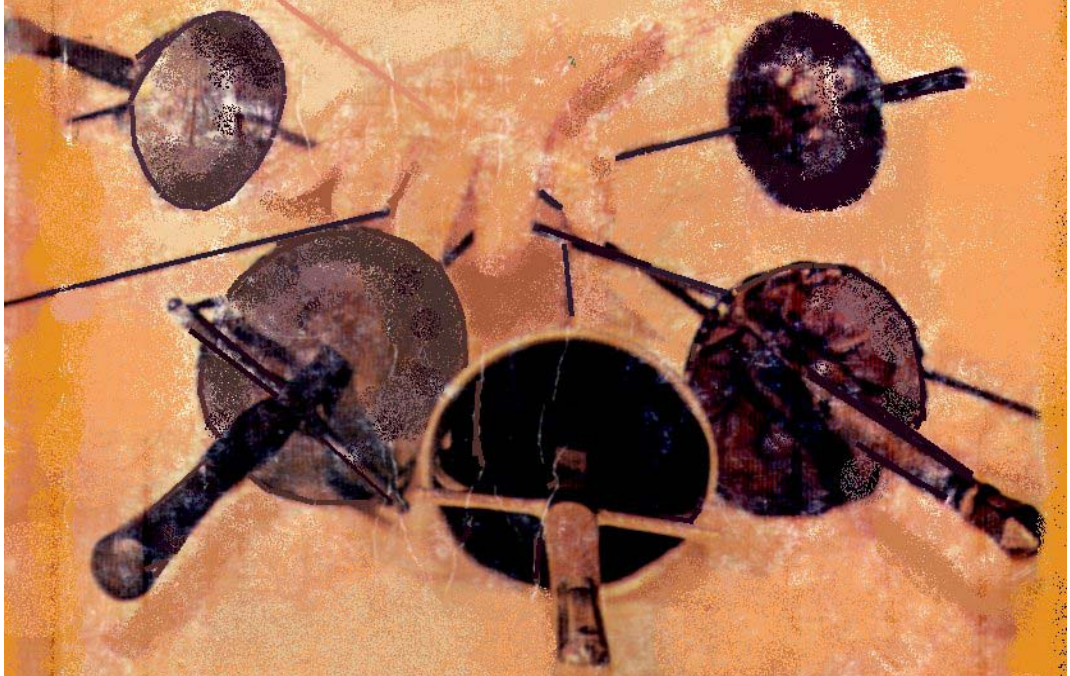
IL FIORETTO

C.O.N.I.

Federazione Italiana di Scherma



Scuola Centrale dello Sport

FEDERAZIONE ITALIANA SCHERMA

Il Fioretto

SCUOLA CENTRALE DELLO SPORT
ROMA 1970

Prefazione

Questo trattato è il frutto del lavoro svolto da una Commissione di noti professionisti e dilettanti ai quali la Federazione chiese di prestare la loro opera di esperti cultori dell' arte schermistica.

Essi sono:

I Maestri Guido Comini, Umberto Lancia, Giuseppe Mangiarotti, Giorgio Pessina, Ugo Pignotti ed i Signori Arturo De Vecchi, Edoardo Mangiarotti e Alfredo Pezzana.

La Commissione così composta, dopo alcune riunioni di lavoro, dette l'incarico ai Maestri Pessina e Pignotti di curare il testo definitivo sulla traccia e nello spirito di quello che era stato il corso dei lavori eseguiti.

Lo scopo del presente trattato è quello di dare a coloro che vogliono intraprendere la carriera magistrale un testo ufficiale dal quale essi possano apprendere la tecnica del fioretto, per poterla poi trasmettere ai loro allievi.

Questo trattato è quindi un manuale teorico-pratico scritto principalmente per una funzione pedagogica, per la formazione dei nuovi maestri.

Volendo fare dei paragoni con altri settori dello scibile umano, il nostro trattato ha le stesse funzioni che per le lingue hanno la grammatica e la sintassi, ove sono dettate tutte le regole che deve apprendere colui che vuole scrivere correttamente il proprio idioma. Dal modo con cui egli avrà imparato ad applicare ed usare nel vivo della creazione queste regole potrà diventare un perfetto artista come potrebbe rimanere un mediocre scrittore, pur osservando tutte le più rigide norme dello stile.

Evidentemente è nella personale applicazione creativa che sta il segreto del successo che viene raggiunto dal vero artista.

Parimenti le regole del manuale attraverso il geniale insegnamento del maestro, saranno i presupposti necessari alla formazione del campione.

Spesso nel nostro ambiente si parla dei trattati e di quanto vi debba essere contenuto, ritenendo necessario ed utile che in essi vengano spiegate azioni schermistiche che secondo noi non sono che applicazioni di quelle che sono le azioni base.

È per questo motivo che il testo non riporta azioni applicative che sconfinano nella fusione di più regole schermistiche, e lascia all'intelligenza, al genio creativo del maestro la possibilità di insegnarle con il metodo che egli riterrà più opportuno.

Nella convinzione che i principi classici, che apprendemmo dai grandi maestri del nostro glorioso passato schermistico e che da essi furono diffusi in tutto il mondo, saranno pur sempre ed ovunque, oggi come ieri, il fondamento e l'essenza della scherma, formulo l'augurio, che è nel contempo una viva speranza, che questo nostro lavoro, richiamandoci alle fonti pure della nostra grande

tradizione, possa dare un contributo fattivo alla rinascita della scherma italiana.

Esprimo anche un sentito ringraziamento ai membri della Commissione per il fattivo contributo da essi dato, ed in particolare ai Maestri Giorgio Pessina ed Ugo Pignotti.

RENZO NOSTINI.

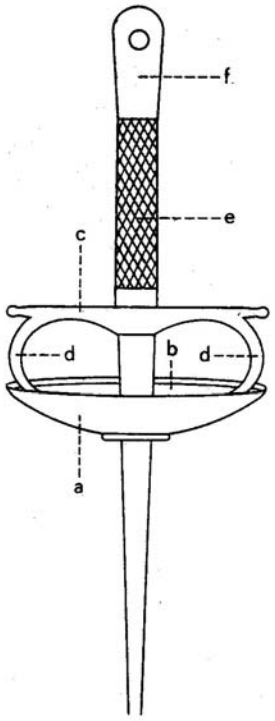


FIG. 1

CAPITOLO I.

ELEMENTI ESSENZIALI

Nomenclatura del fioretto.

Il fioretto si compone della « guardia » e della « lama » . La guardia, che serve a difendere la mano, si compone, a sua volta, dei seguenti elementi:

a) della coccia, in lamina di ferro o di alluminio, a forma di calotta sferica dal diametro inferiore a 120 mm., avente nel centro un foro rettangolare per dar passaggio al codolo ed al ricasso della lama;

b) del cuscinetto, in pelle, gomma o stoffa qualsiasi, pure forato al centro, che nella parte concava della coccia vi combacia perfettamente;

c) del gavigliano, che è una spranghetta di ferro della lunghezza uguale al diametro della coccia e perpendicolare all'asse della lama; al centro del gavigliano è praticato un foro, corrispondente a quello della coccia, nel quale passa il solo codolo;

d) di due archetti d'unione, pure in ferro, che sostengono il gavigliano e lo uniscono internamente alla coccia;

e) del manico, generalmente di legno, forato in tutta la lunghezza dell'asse per dar passaggio al codolo;

f) del pomolo. di forma cilindrica o a tronco di cono, in ferro, che avvitato all'estremità del codolo serve a

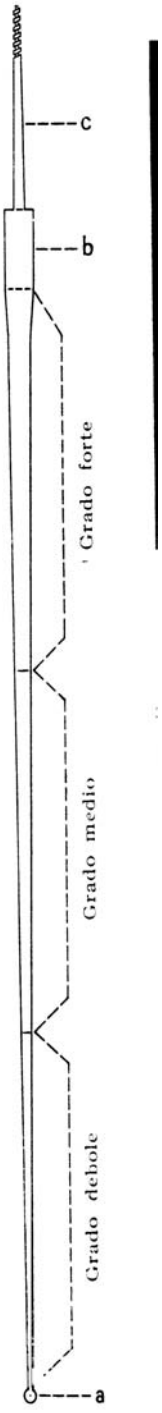


FIG. 2 - *Lama*

FIG. 3
Fioretto francese

FIG. 4
Fioretto ortopedico

tener fissata la lama alla guardia ed al tempo stesso a dare il giusto equilibrio all'arma (vedi fig. 1).

Nella lama, che è di acciaio temperato, a sezione rettangolare o quadrata, si distinguono:

a) il bottone, che è un ingrossamento alla punta della lama stessa ed ha lo scopo di evitare che il colpo arrechi il minimo danno a chi lo riceve;

b) il ricasso, che è la parte più larga della lama e che va ad adattarsi fra la coccia ed il gavigliano;

c) il codolo, che è la parte che sta infilata nel manico e dal quale esce alla sommità una parte terminante con una impanatura per l'avvitamento nel cavo del pomolo.

La lunghezza della lama, calcolata dalla parte convessa della coccia alla punta o bottone, deve essere inferiore ai 900 mm. Per conoscere quale sia la sua graduazione si dividerà immaginariamente detta lunghezza in tre parti uguali, che assumeranno il nome di « gradi » , e precisamente: grado « forte », la parte più

vicina alla coccia; « debole » quella vicina alla punta; «medio» quella compresa fra le altre due (vedi fig. 2).

Nota. — Tre soltanto possono considerarsi i tipi di fioretto usati oggi in Italia e forse nel mondo: quello di modello italiano classico, del quale abbiamo descritto la nomenclatura; quello francese e quello ortopedico. Tali modelli si differenziano fra loro solo nell'impugnatura, poiché la lama o, meglio, la parte scoperta della lama (dall'esterno della coccia alla punta) ossia quella parte dell'arma destinata a toccare, parare, a provocare e subire i contatti ed i contrasti colla corrispondente parte dell'arma avversa, è uguale per ogni tipo di fioretto. Il *fioretto italiano* ha, come s'è detto avanti, l'impugnatura col gavigliano, che corrisponde all'antica croce di tutte 1e armi delle epoche passate; *il fioretto francese* ha l'impugnatura con manico lungo e completamente liscio; il *fioretto ortopedico* ha invece una impugnatura che permette alle dita (medio, anulare e mignolo) di trovare il loro posto fisso segnato da scanalature risultanti dal pezzo fuso di alluminio che appunto ne costituisce il manico.

Dato che il fioretto italiano classico è quello usato dalla grande maggioranza degli schermidori italiani e che è, fra l'altro, il fioretto composto dal maggior numero di elementi, è stato ritenuto superfluo descrivere anche la nomenclatura del fioretto francese e del fioretto ortopedico, composti entrambi solo da una parte degli stessi elementi che compongono quello descritto (vedi figg. 3 e 4).

Equilibrio, peso e lunghezza totale del fioretto.

L'equilibrio di un'arma si avverte appena viene impugnata. Però, per stabilire con esattezza se un fioretto è veramente bene equilibrato è necessario che il centro di gravità, che

trovasi nel forte della lama, sia a circa 4 dita dalla coccia. Sorreggendo il fioretto con le quattro dita poste al di sotto della lama, col mignolo accostato alla coccia, esso dovrà rimanere in perfetto equilibrio sul dito indice.

Il peso dei fioretto deve essere inferiore a 500 grammi, mentre la sua lunghezza dalla punta della lama all'estremità del pomolo deve essere inferiore a 110 centimetri.

Modo di impugnare il fioretto.

Per impugnare il fioretto italiano si pongono il dito indice e il medio fra il ricasso e l'archetto di sinistra, in modo che l'ultima falange del dito indice resti sotto l'angolo dei ricasso, l'unghia combaci contro il cuscinetto e l'ultima falange del dito medio poggi fra il gavigliano ed il ricasso; il dito pollice, passando al di sopra del gavigliano, fa pressione sul lato opposto all'indice; l'anulare ed il mignolo tengono fermo il manico che deve venire sempre a trovarsi lungo il concavo della mano in maniera che il pomolo stia al centro del polso (vedi fig. 8).

L'impugnar bene il fioretto è cosa della massima importanza tanto che a ciò si deve in gran parte l'esito felice di ogni azione. Il Maestro quindi dovrà porre molta cura ed attenzione affinché l'allievo non trascuri o modifichi le norme sopra indicate.

Posizioni di pugno.

Le diverse posizioni nelle quali può trovarsi, nelle varie contingenze, la mano armata dello schermidore, diconsi posizioni di pugno.

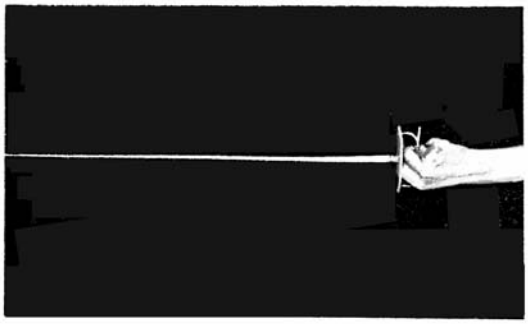


FIG. 5
Posizione di pugno di prima

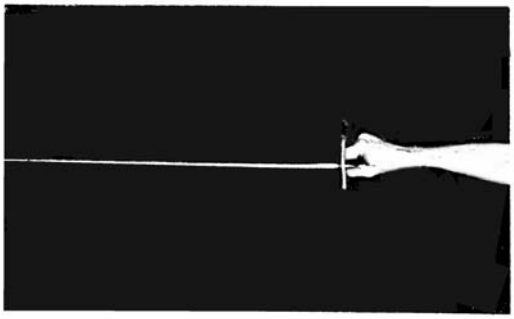


FIG. 6
Posizione di pugn di seconda

Nella scherma di fioretto tali posizioni, che si ottengono ruotando la mano sull'asse longitudinale dell'avambraccio, sono sei, delle quali quattro normali e due intermedie: posizione di *prima*, di *seconda*, di *terza*, di *quarta*, di *seconda in terza*, di *terza in quarta.*

Impugnato il fioretto e postolo in linea (vedi fig. 12), si ha la posizione di *prima*, quando il dorso della mano si trova a sinistra ed il gavigliano perfettamente verticale: di *seconda*, quando il dorso della mano risulta in alto ed il gavigliano orizzontale: di *terza*, quando il dorso della mano

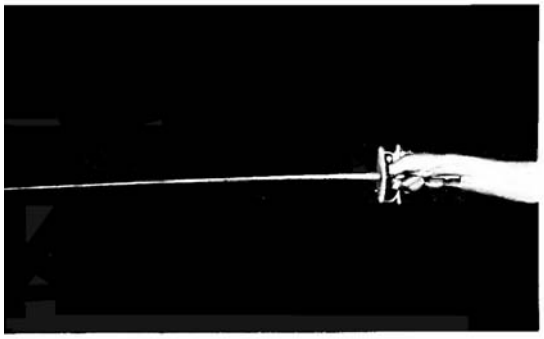


FIG. 7
Posizione di pugno di terza

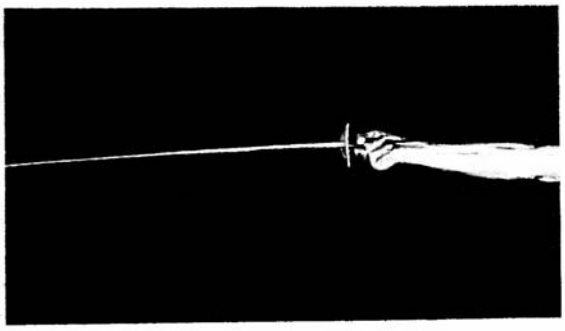


FIG. 8
Posizione di pugno di quarta

risulta a destra ed il gavigliano verticale: di *quarta,* quando il dorso della mano risulta in basso ed il gavigliano orizzontale: di *seconda in terza*, quando il pugno si trova nella posizione intermedia fra la seconda e la terza ed il gavigliano in linea diagonale a destra; di *terza in quarta*, quando il pugno si trova nella posizione intermedia fra la terza e la quarta ed il gavigliano in linea diagonale a sinistra.

Nel fioretto la posizione del pugno di prima è solo teorica, e pertanto possiamo non tenerne conto. Le altre cinque, invece, hanno tutte un pratico impiego nell'esecuzione dei vari movimenti schermistici.

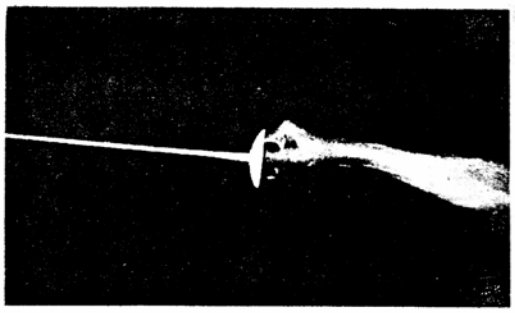


FIG. 9
Posizione di pugno di seconda in terza

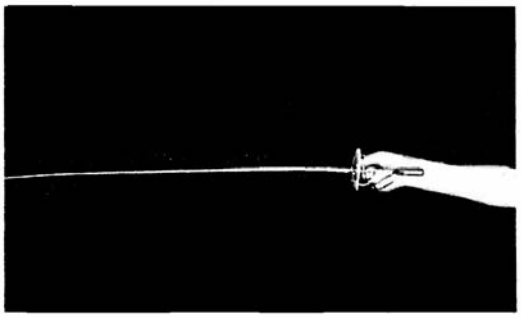


FIG. 10
Posizione di pugno di terza in quarta

La prima posizione.

Impugnato il fioretto nella maniera descritta, si torna coi piedi un angolo retto col destro piazzato nel senso longitudinale della pedana ed il corpo perpendicolare con le spalle aperte e ad uguale altezza fra loro, quindi si porta il fioretto quasi all'altezza della cintura, col pugno in terza posizione, facendo formare alla lama una diagonale con la punta rivolta in basso. La mano non armata si poggia al fianco inforcandolo tra indice e il pollice (vedi fig. 11).

L’arma in linea.

Si intende quella linea retta e parallela al suolo, formata dal braccio e dall’arma, che prolungandosi immaginariamente si congiunge col petto dell‘avversario. Stando in prima posizione, si mette l’arma in linea nel modo seguente si solleva il braccio armato sino a quando il gomito non avrà raggiunto l’altezza della spalla destra; poi, facendo perno al gomito e rasentando la spalla sinistra, si fa descrivere alla punta del fioretto un arco di cerchio dal dietro in avanti fino a formare una linea retta dalla spalla alla punta dell’arma stessa, col pugno di quarta posizione (vedi fig. 12).

Il saluto.

Il saluto e un doveroso atto di cortesia verso l’avversario e gli astanti, atto che lo schermidore non deve mai

FIG. 11
Prima posizione

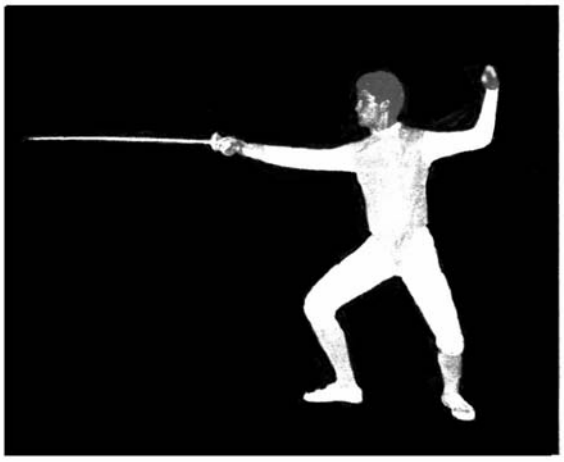


FIG. 12
Arma in linea

trascurare di eseguire sia all'inizio sia al termine della lezione o dell'assalto (1).

Dalla prima posizione, portato il fioretto in linea, lo si alza, flettendo il braccio all'articolazione del gomito, poi lo si riporta in linea col pugno di quarta posizione: in tal modo si saluta l'avversario; quindi, flettendo nuovamente il braccio, lo si distende non completamente col pugno nella posizione intermedia di terza in quarta per salutare tutti coloro che si troveranno alla propria sinistra, ed infine, con lo stesso procedimento, ma col pugno di seconda in terza, si salutano gli astanti di destra.

Naturalmente la testa va ruotata dalla parte ove si compie il saluto, volgendo lo sguardo ai presenti.

La linea direttrice.

Supposti due schermidori l'uno di fronte all'altro in prima posizione, per linea direttrice si intende quella linea immaginaria che, partendo dal centro del tallone sinistro di uno di essi e passando per l'asse del suo piede destro, prolungandosi va ad incontrare negli stessi punti i piedi dell'altro schermidore (vedi fig. 13).

Tale linea serve ad indicare il percorso che normalmente dovrebbero seguire i piedi durante la lezione, gli esercizi o l'assalto.

(1) Il saluto ha antiche origini ed il valore di un gesto simbolico, perché sino dai tempi delle invasioni dei barbari il Cristiano che scendeva in campo per battersi usava portare alle labbra l'elsa della spada che, per la sua forma di croce, dava all'atto un alto significato.

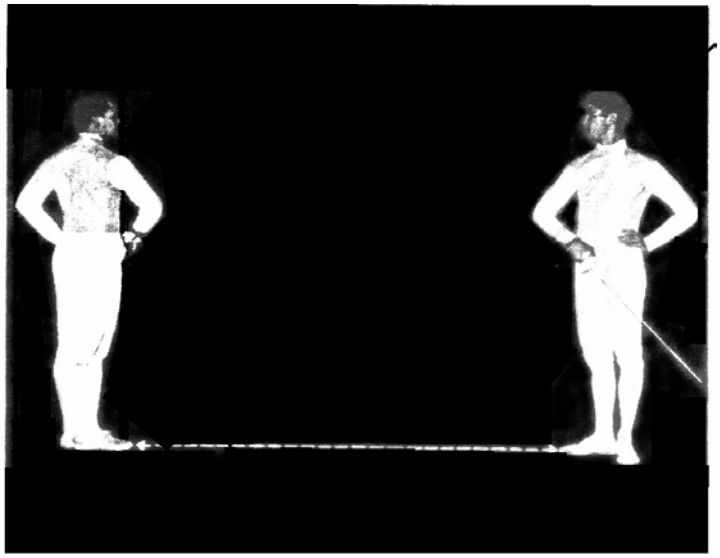


FIG. 13 - *Linea direttrice*

La guardia.

La posizione che assume lo schermidore col corpo e con l'arma per essere pronto all'offesa, difesa e controffesa, si chiama «guardia».

Dalla prima posizione si scende in guardia nei modo seguente:

1°) si porta il fioretto in linea, descrivendo un arco di cerchio dal basso in alto e contemporaneamente si distende con lo stesso procedimento il braccio non armato che viene così a formare con l'altro braccio e l'arma una unica linea retta;

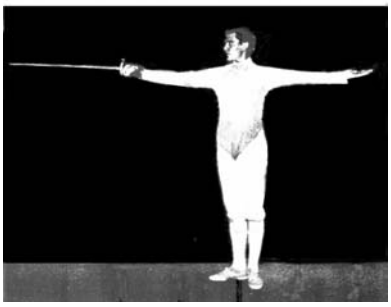
2°) si porta il piede destro in avanti di circa un piede e mezzo piegando nel contempo le gambe in maniera che il ginocchio sinistro risulti perpendicolare alla punta dei corrispondente piede ed il ginocchio destro risulti invece a piombo al centro del piede corrispondente; nello stesso

tempo il braccio inerme viene piegato in alto ad arco col gomito leggermente più alto della spalla e con la mano, a dita unite, in semi-abbandono verso la testa.

Nella posizione di guardia il peso del corpo deve essere ripartito sulle due gambe, con il busto a piombo e la testa in posizione normale ruotata a destra con lo sguardo rivolto all'avversario; le braccia sulla linea delle spalle, bene in profilo; il braccio armato leggermente piegato con la punta del fioretto rivolta al petto dell'avversario.

Fig. 14

Fig. 15



Progressione per la discesa in guardia:
Fig. 14 - 15 - 16

Fig. 16

L'arma in linea di offesa

Si considera «arma in linea di offesa» quando la punta dell'arma stessa, a braccio naturalmente disteso, minaccia una qualsiasi parte del bersaglio valido (I).

L'affondo.

L'affondo è la posizione nella quale viene a trovarsi il corpo dello schermidore al termine di un'azione di offesa, partendo dalla guardia. La sequenza dei movimenti, che traduce in un solo istante il passaggio dalla guardia all'affondo, deve essere coordinata in modo che la esecuzione avvenga senza la minima discontinuità e soprattutto in perfetta armonia.

Si esegue nel modo seguente.

Gradatamente — con precedenza assoluta della punta del fioretto e senza dar luogo a scosse o contrazioni — si completa la distensione del braccio armato al quale segue lo spostamento in avanti del busto; indi, senza la minima interruzione, si porta in avanti il piede destro, rasentando il suolo, per quanto lo consente la contemporanea distensione della gamba opposta.

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

Nella posizione di affondo il busto è mantenuto quasi eretto ed il ginocchio destro leggermente in avanti rispetto al collo del piede stesso (vedi figg. 17, 18, 19).

---

(1) Questa è la definizione contenuta *nel «Reglement pour les épreuves de la F.I.E.»*

Il ritorno in guardia.

Il ritorno in guardia è principalmente un lavoro di gambe, benché l'equilibrio del busto, sostenuto dai muscoli del dorso e dell'addome, svolga una funzione non trascurabile. Il movimento deve essere eseguito con rapidità e con compostezza del corpo. Per ottenere ciò è indispensabile che, come è stato detto per l'affondo, gli elementi che vi concorrono funzionino senza la minima discontinuità ed in perfetta armonia fra loro. Ecco come:

si fa forza sul piede destro e simultaneamente, con rapida flessione del ginocchio della gamba sinistra che recupera il peso del corpo tirandolo a sé, si porta indietro il piede destro al suo esatto punto di partenza sol1evandolo dal suolo lo stretto necessario; nello stesso istante il braccio inerme viene ripiegato in alto, con deciso slancio.

Il passo avanti e il passo indietro.

Nessuna azione schermistica viene eseguita e neppure concepita se non in funzione del fattore « misura ». Pertanto il saper giustamente avanzare e retrocedere è cosa molto importante essendo questo il mezzo attraverso il quale lo schermidore può avere il controllo della misura e delle distanze più opportune per offendere e difendersi. Il passo avanti serve per diminuire la distanza dall'avversario e per giungergli a misura tale da poterlo colpire effettuando l'affondo. Si esegue dalla posizione di guardia e nel modo seguente:

- sollevando di solo qualche centimetro dal suolo il piede destro lo si porta innanzi sulla linea direttrice per lo spazio di un piede al massimo, poi uguale spostamento si fa

Le figure 17, 18 (alla pagina seguente) e 19 (qui di fianco) mostrano la progressione per la andata in affondo.

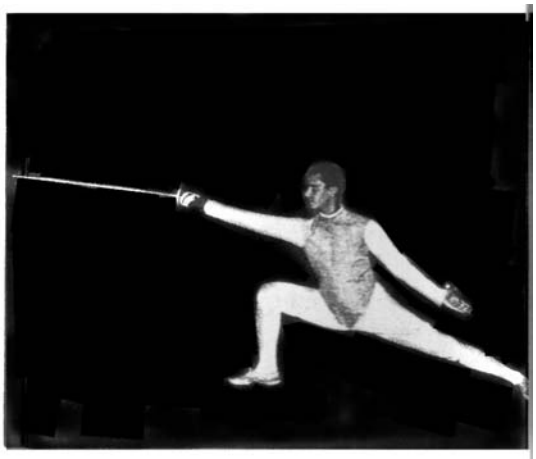


FIG. 19

compiere al piede sinistro in maniera che a passo concluso la distanza fra i due piedi risulti quella stabilita per la guardia normale.

Il passo indietro serve invece a riprendere una distanza di maggior respiro dall'avversario qualora questi, in un dato momento, venga a trovarsi troppo vicino. Si esegue retrocedendo prima con il piede sinistro, di quanto si ritiene necessario, e subito dopo col destro.

Sia nell'avanzare sia nel retrocedere bisogna curare che:

a) il busto rimanga estraneo al movimento delle gambe, ben profilato e in perfetto equilibrio;

b) i piedi siano sempre sulla direttrice;

c) la distanza tra i talloni, a movimento compiuto, risulti la stessa che si aveva prima;

d) il movimento sia compiuto senza sollevarsi dalla guardia;

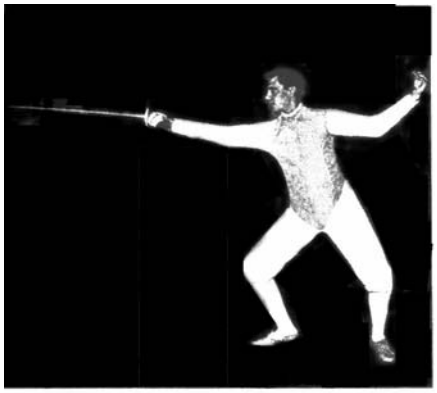


FIG. 18

FIG. 17

e) i piedi, nello spostarsi, siano sollevati il puro necessario per non strisciare.

Nel linguaggio corrente schermistico, l'avanzare si dice anche « stringere la misura » o « accorciare la misura » e il retrocedere « rompere o sciogliere la misura ».

Il salto indietro.

Il salto indietro è un balzo che va compiuto per portarsi fuori misura ed è l'insieme di una serie coordinata di movimenti che hanno inizio con il portare indietro, per l'esterno, il piede destro. Questo va lanciato il più possibile indietro rispetto al sinistro che, a sua volta, portandosi indietro al destro, farà riassumere allo schermidore la normale posizione di guardia.

La misura.

Per misura si intende la distanza che intercorre fra due schermidori in guardia, l'uno di fronte all'altro. Poiché il bersaglio valevole per la scherma di fioretto è limitato al solo tronco, detta distanza potrà essere media, lunga e breve. Queste distanze corrispondono rispettivamente ad altrettante specie di misura che si denominano: *giusta misura* o *misura di allungo, misura camminando* e *stretta misura.*

Si è a *giusta misura* quando è possibile giungere al bersaglio avversario col solo affondo; a *misura caniminando* quando per giungere a giusta misura occorre eseguire almeno un passo avanti; a *stretta misura* quando, invece, e possibile poter colpire l'avversario senza andare in affondo.

Il mezzo pratico per valutare la misura e il seguente:

se due schermidori sono in prima posizione, l'uno di fronte all'altro con l'arma in linea, essi si trovano: a misura di allungo se le punte delle rispettive armi si incontrano al punto dove viene a distinguersi nella lama il grado medio da quello debole; a misura camminando se le punte sono a lieve contatto; a stretta misura se le punte si incontrano dove si distingue il grado forte dal medio:

se i due schermidori sono invece in guardia, ma sempre con l'arma in linea, si trovano: a misura di allungo se le punte oltrepassano di circa quattro dita le rispettive cocce; a misura camminando se le punte giungono al punto ove si distingue il grado medio dal debole; a stretta misura se le punte arrivano a toccare il petto di entrambi gli schermidori.

Resta inteso che queste indicazioni vanno considerate in senso relativo, e cioè in rapporto alla statura ed anche alla conformazione fisica dell'individuo.

Il passo avanti-affondo.

Il passo avanti-affondo è la successione ininterrotta del passo avanti seguito dall'affondo e serve allo sviluppo dell'attacco camminando o marciando. Ad esso si ricorre quando si vuole eseguire un'azione di offesa a distanza ritenuta tale da richiedere, prima dell'affondo, un passo per poter raggiungere il bersaglio.

Esso consta di tre tempi: primo, l'avanzata del piede destro; secondo, l'avanzata del piede sinistro; terzo, l'affondo.

Pertanto, l'esecuzione delle azioni marciando, tutte composte di più di un movimento dell'arma, viene regolata sul ritmo dei tre tempi suddetti per ottenere un insieme armonico ed efficace, un tutto coordinato e fluente, così da permettere alla punta dell'arma, una volta iniziata l'azione, di continuarla con moto uniformemente accelerato, senza la minima discontinuità fino al suo termine.

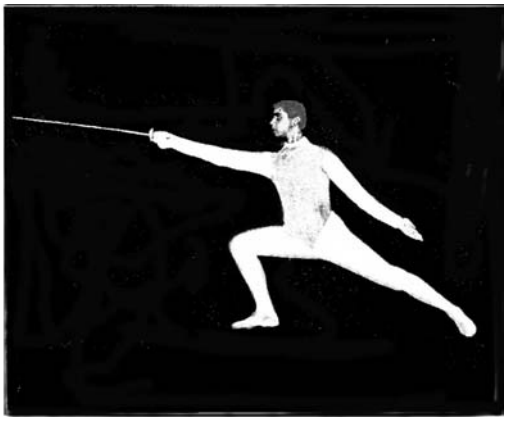
È ovvio che l'azione eseguita marciando richiede un tempo maggiore di quella eseguita con il solo affondo. Perciò lo studio di tali azioni viene rivolto, oltre che al conseguimento della coordinazione fra i movimenti dell'arma e delle gambe, al fattore velocità. Nel caso che la distanza da superare venga giudicata maggiore di quella superabile con un normale passo avanti-affondo è consigliabile attaccare di raddoppio (pag. 18), oppure portarsi a misura adeguata sì da eseguire l'attacco camminando senza esporsi eccessivamente alla controffesa dell'avversario.

Le azioni da svolgersi a misura camminando, come vedremo in seguito, possono essere:

a) quelle che richiedono il mantenimento per un certo tratto del contatto della lama con quella avversaria;

b) quelle così dette a ferro libero;

Progressione per esecuzione del raddoppio:
FIG. 20 - 21 - 22



c) quelle in cui il contatto fra due lame è soltanto un punto d'urto.

Nel primo e secondo caso, l'attaccante avrà particolare cura che i piedi, nel1'eseguire l'avanzata, non battano sul suolo cagionando sensibili oscillazioni del corpo e del pugno (attacco detto « patinato »).

Nel terzo caso l'attaccante potrà sviluppare, sin dall'inizio, tutta la potenza del suo scatto affinché l'azione risulti soprattutto veloce.

Nello sviluppo di queste ultime azioni il passo diventerà una specie di piccolo balzo o saltello, in quanto i piedi si muoveranno ad impercettibile scarto di tempo l'uno dall'altro e l'affondo seguirà fulmineo non appena il piede sinistro andrà a toccare il suolo. Tale specie di attacco è denominato « di balestra » o « saltato ».

Il raddoppio.

Si ha l'attacco di raddoppio quando dalla posizione di guardia, rimanendo piegati sulle gambe, si porta

FIG. 21

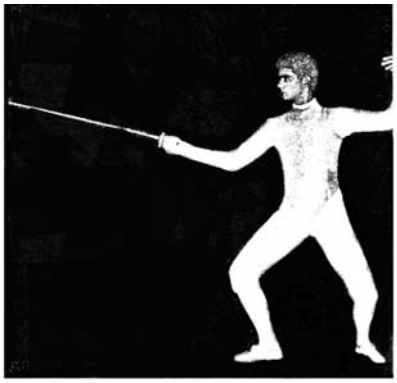


FIG. 20

il piede sinistro in avanti fino a raggiungere il contatto del tallone con quello del piede destro, e poi si va in affondo (vedi figg. 20, 21, 22).

Col raddoppio, quindi, si può superare una distanza uguale e anche maggiore di quella superabile col « passo avanti-affondo »

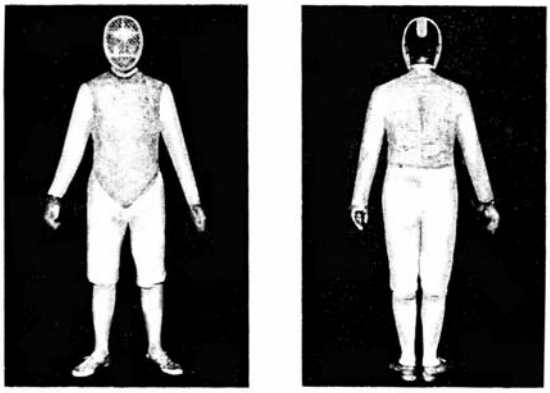
Il raddoppio si può eseguire anche dall'affondo ed in tal caso esso assume il nome di « ripresa d'attacco di raddoppio »

La frecciata (" flèche ").

Altra specie di attacco è quello in « frecciata » *(flèche)* che riteniamo però opportuno venga insegnato quando l'allievo abbia acquistato esattezza e padronanza nell'esecuzione dell'attacco camminando. Per tale considerazione la descrizione della frecciata e stata inserita a pagina 113.

Gli atteggiamenti con l'arma.

Per atteggiamento con l'arma si intende la posizione che assume lo schermidore col braccio armato, stando in guardia di fronte all'avversario.



Bersaglio valevole

FIG. 23 FIG. 24

Lo sviluppo delle singole azioni di offesa è direttamente subordinato all'atteggiamento nel quale viene a trovarsi l'avversario al momento iniziale dell'azione stessa, dato che questa deve adattarsi alle condizioni che offre la posizione dell'arma avversa per avere libertà e possibilità di attuazione.

Gli atteggiamenti con l'arma sono tre e si denominano: invito, legamento, arma o ferro in linea.

L'invito è l'atteggiamento che si prende con l'arma allo scopo di scoprire un bersaglio.

Il legamento è quel contatto che si stabilisce fra le due lame in modo che la propria domini quella avversaria deviandola dalla linea di offesa.

L'arma o ferro in linea si ha quando l'arma è posta in direzione del petto avversario a braccio naturalmente disteso.

Relazione tra bersagli, inviti e legamenti.

E' stato già accennato che nella scherma di fioretto il bersaglio valevole è costituito, grosso modo, dal tronco.

I limiti che determinano l'esatta superficie del bersaglio stesso sono: la parte superiore del collo fino alla linea della piega inguinale, escluse le braccia fino alla linea che congiunge la punta dei rispettivi omeri ed ascella (1) (vedi figg. 23 e 24).

Come subito appresso vedremo, tanto gli inviti quanto i legamenti, assunti regolarmente, determinano la divisione del predetto bersaglio valevole in quattro settori distinti col nome di: interno, esterno, sopra e sotto.

La linea che percorre la punta dell'arma diretta a ciascuno di tali settori dicesi ugualmente: linea interna, esterna, alta e bassa.

Gli inviti sono quattro e si denominano: di prima (o mezzo cerchio), di seconda, di terza e di quarta.

Dal ferro in linea, in un solo movimento, si ha:

l'invito di prima (o mezzo cerchio) quando, deviando il fioretto verso sinistra con movimento dell'avambraccio girando nel contempo il pugno nella posizione intermedia di terza in quarta, si fa descrivere alla punta dell'arma la metà di un cerchio, in maniera che essa risulti a pochi centimetri in fuori dalla spalla destra dell'avversario, venendo così a formare una linea sola col braccio leggermente flesso e coll'arma. Esso scopre il fianco o linea bassa (vedi figg. 25 e 31);

l'invito di seconda quando, mantenendo il pugno in quarta posizione (o girandolo in quella di seconda) e con leggera flessione del braccio, si devia il fioretto alla propria destra in modo che il pugno risulti quasi al livello del fianco e la punta dell'arma

(1) In seguito all'adozione della segnalazione elettrica (vedi pag.116) nelle competizioni di fioretto elettrico la gorgiera della maschera, per ragioni tecniche, non fa parte della superficie del bersaglio valido

Inviti visti di profilo

FIG. 25 - *Invito di prima*

FIG. 26 - *Invito di seconda* (con la posizione di pugno di 4°)

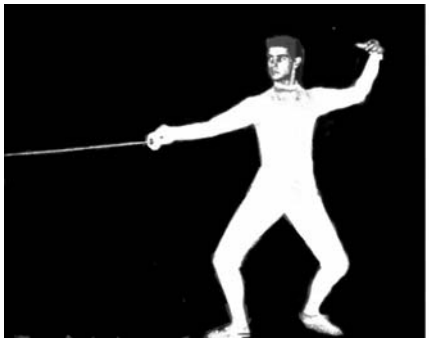


FIG. 27 - *Invito di seconda* (con la posizione di pugno di 2°)

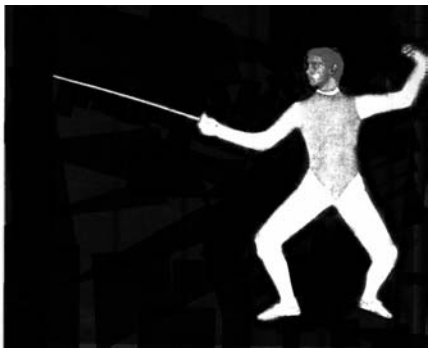


FIG. 28 - *Invito di terza*
(con la posizione di pugno di 4ª)

FIG. 29 - *Invito di terza*
(con la posizione di pugno
di 2ª in 3ª)

FIG. 30 - *Invito di quarta*

Figura 31: invito di prima o di mezzocerchio; figure 32 e 33: invito di seconda; figure 34 e 35 invito di terza; figura 36: invito di quarta

FIG. 31

FIG. 32

FIG. 33

FIG. 34

FIG. 35

FIG. 36

poco discosta dal fianco dell'avversario e leggermente più bassa del pugno: scopre il petto o linea alta (vedi figg. 26,27 e 32,33);

l'invito di terza quando, mantenendo il pugno in quarta posizione (o girandolo in quella intermedia di seconda in terza) e flettendo il braccio, si devia il fioretto di pochi centimetri a destra della linea con la punta un po' in fuori e

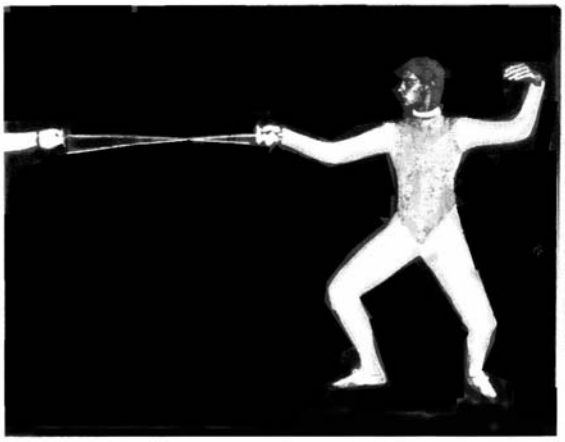


FIG. 37 - *Legamento di prima*

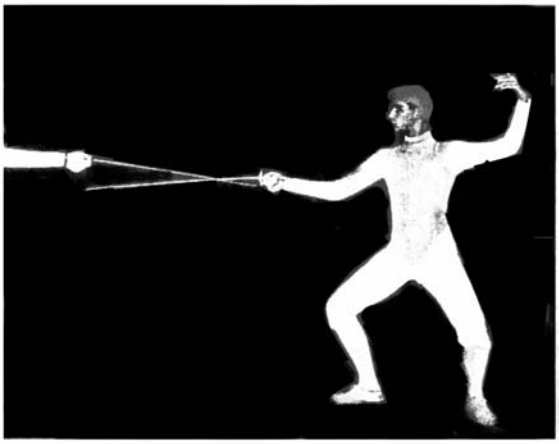


FIG. 38 - *Legamento di seconda* (col pugno di 4ª)

circa all'altezza dell'occhio dell'avversario: scopre il petto internamente (vedi figg. 28,29 e 34,35);

l'invito di quarta quando si flette alquanto il braccio spostandolo unitamente al fioretto verso sinistra, col pugno girato nella posizione intermedia di terza in quarta e all'altezza del fianco, con la punta dell'arma quasi a livello

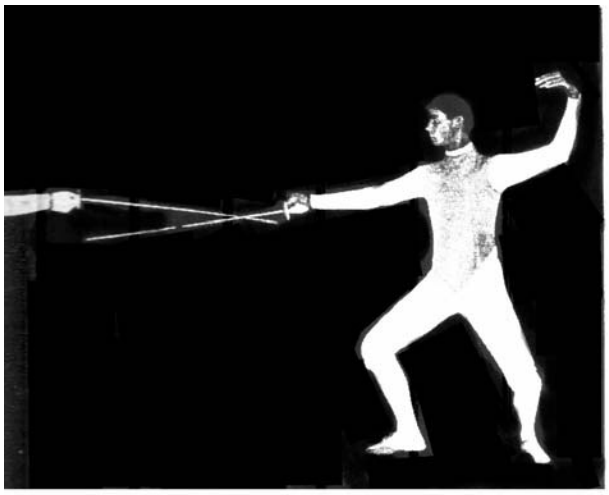


FIG. 39 - *Legamento di seconda* (col pugno di 2ª)

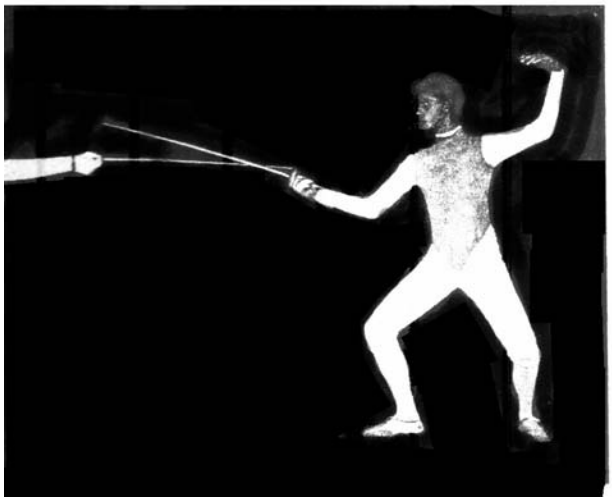


FIG. 40 - *Legamento di terza* (col pugno di 4ª)

dell'occhio destro dell'avversario ed a qualche centimetro fuori in modo che la propria lama segua una linea diagonale a sinistra: scopre il petto esternamente (vedi figg. 30, 36).

I legamenti, come gli inviti, sono quattro e prendono la stessa denominazione: di prima o mezzocerchio, di seconda, di terza e di quarta. Essi risultano nella stessa disposizione

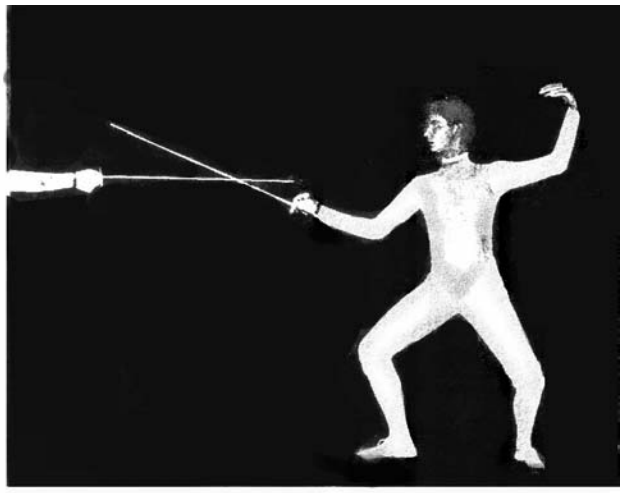


FIG. 41 - *Legamento di terza* (col pugno di 2ª in 3ª)

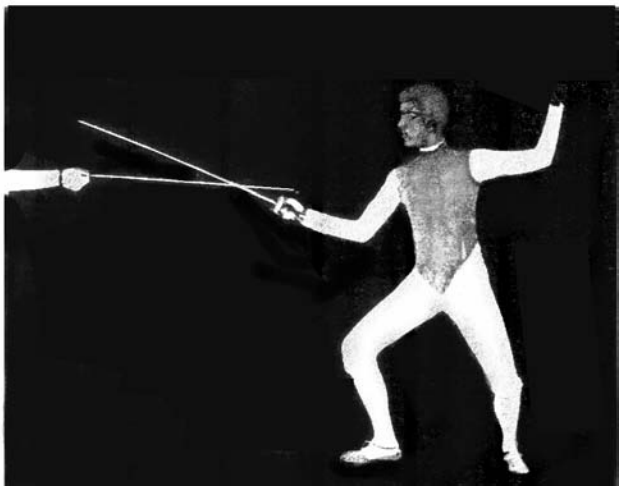


FIG. 42 - *Legamento di quarta*

di braccio, pugno ed arma degli inviti, dominando però con la lama quella dell'avversario e tenendola deviata dal piano dell'offesa, anziché lasciarla libera come risulta negli inviti.

I legamenti, assunti con esattezza, risulteranno col forte della lama sul debole di quella avversaria se presi a misura di allungo; col medio sul debole se presi invece a misura camminando.

CAMBIAMENTI DI LEGAMENTO, TRASPORTI E RIPORTI.

Si ha il cambiamento di legamento quando si passa da un legamento a quello opposto, ossia da quello di prima a quello di seconda e viceversa, e da quello di terza a quello di quarta e viceversa.

Tali cambiamenti si eseguono: facendo perno al pugno, con movimento di svincolo della punta si mette il grado forte della propria lama sul debole di quella avversaria e trasportandola fino ad assumere il legamento opposto.

Per il cambiamento del legamento di prima a quello di seconda e viceversa, il passaggio della punta avviene al di sopra; per quello dalla terza alla quarta e viceversa, avviene al disotto.

Si ha il trasporto quando il passaggio da un legamento ad altro legamento (dalla seconda alla quarta e viceversa e dalla prima alla terza e viceversa) avviene senza disgiungere la propria lama da quella avversaria.

Dicesi, invece, riporto, quando da qualsiasi legamento, senza disgiunzione e mediante avvolgimento intorno alla lama avversaria, si torna allo stesso legamento.

Esempio: dal legamento di quarta riporto in quarta.

CAPITOLO II.

DELLA OFFESA

Definizione delle azioni semplici di offesa.

Tutte le azioni di offesa il cui sviluppo avviene senza l'elusione di una parata dell'avversario, sono denominate azioni semplici di offesa.

Il colpo dritto o botta dritta.

Qualsiasi colpo tirato in modo che la propria lama non strisci su quella avversaria e che la punta della lama stessa descriva una linea retta dicesi «colpo dritto» o «botta dritta».

Questa azione è il colpo fondamentale di offesa in contrapposizione all'invito avversario ed è eseguibile, oltre che dall'arma in linea, anche dal proprio invito o legamento. Si esegue dalla guardia a misura di allungo col pugno di quarta posizione (anche di seconda se diretta sulla linea del fianco), procedendo nel modo già descritto per l'affondo ma con appropriata opposizione di pugno (I).

(i) Per opposizione di pugno si intende l'angolo ottuso formato dall'arma e dal braccio, con vertice al polso ed in corrispondenza della lama avversaria. Tale opposizione serve ad impedire l'offesa avversaria sulla stessa linea e si ottiene mediante spostamento del braccio in senso laterale a sinistra o a destra, secondo la linea da garantire. Pertanto sulla finale di qualsiasi azione (semplice o composta) il pugno deve risultare con l'appropriata opposizione.

Tale colpo, mentre appare facile ad eseguirsi nella lezione per la semplice funzione del pugno e del braccio che guidano l'arma, diviene invece, allorché si tratta di metterlo a segno nell'assalto, la più difficile azione di offesa di tutto il repertorio schermistico per la sua linearità che ne rende agevole la parata da parte dell'avversario. La difficoltà maggiore consiste nel saper bene armonizzare la continuità delle funzioni del braccio e delle gambe dall'istante iniziale a quello estremo del conseguimento del colpo, non disgiunta da una perfetta scelta di tempo, giusta valutazione della misura e grande velocità di esecuzione, requisiti tutti indispensabili e da possedersi in alto grado onde poter superare la velocità difensiva avversaria.

La cavazione.

L'azione di svincolo del proprio ferro da un legamento avversario, dicesi «cavazione».

Come la botta dritta è il colpo fondamentale di offesa applicabile in contrapposizione agli inviti, cosi la cavazione è il colpo fondamentale di offesa applicabile in contrapposizione ai legamenti e si esegue anch'essa in un solo tempo, come è spiegato qui appresso.

Sempre a misura di allungo, con movimento articolare delle dita lievemente sussidiate dal polso, si libera la propria lama dal legamento avversario, facendo descrivere alla punta una spirale allungata in seguito alla progressiva distensione del braccio per risolversi sulla linea del bersaglio scoperto, riducendo al minimo possibile il restante tratto rettilineo nell'esecuzione dell'affondo, evitando la discontinuità del movimento. In contrapposizione ai legamenti di prima, seconda, terza e quarta, la cavazione risulterà rispettivamente diretta al fianco, sopra al petto, in dentro ed in fuori.

Essa termina sempre col pugno di quarta posizione. Solo la cavazione al fianco può essere tirata anche col pugno di seconda.

Mentre nel colpo dritto l'inizio offensivo è avvertito dal solo organo della vista avversario, nella cavazione tale inizio è avvertito anche dal tatto. Pertanto lo svincolo della punta va condotto con estrema leggerezza, guidando la punta stessa senza oscillazioni sulla linea di offesa prima che l'avversario ne avverta il pericolo e si appronti alla difesa.

Fili principali.

Il filo è un'azione di offesa che si esegue dai propri legamenti o sull'arma in linea dell' avversario.

Tale azione si può eseguire anche come risposta, dopo una parata.

La caratteristica del filo, azione che si basa essenzialmente sul guadagno dei gradi, è data dall'abilità, da parte di chi la esegue, di mantenere dall'inizio all'espletamento del colpo il contatto col ferro avversario che servirà di appoggio e guida a quello dell'esecutore, e di ottenere un graduale spostamento della lama avversaria mediante altrettanto graduale dominio della stessa.

Molto difficile è descrivere con esattezza la tecnica di questa importante e semplice azione di offesa che può essere bene appresa solo dopo un lungo studio pratico. Essa richiede grande finezza di esecuzione, rapidità, specie nella distensione del braccio, pugno ben centrato, morbido e saldo nello stesso tempo.

Il filo, eseguito direttamente dal proprio legamento, consta di un solo tempo; se eseguito, invece,

in contrapposizione al ferro in linea avversario consta di due tempi: uno per il legamento ed uno per il filo.

In quest'ultimo caso il legamento avviene gradualmente senza discontinuità durante il guadagno dei gradi e la veloce distensione del braccio.

I fili assumono il nome del legamento dal quale hanno origine, e pertanto abbiamo: filo di prima (o mezzocerchio), di seconda, di terza e di quarta (o fianconata esterna).

Filo di prima. – Dal proprio legamento di prima si alza il braccio e, girando gradatamente i1 pugno di quarta posizione e spostandolo verso destra in avanti per dominare e deviare la lama avversaria senza alcuna discontinuità, si vibra il colpo al petto.

Filo di seconda. – Dal proprio legamento di seconda, mantenendo il pugno di quarta o di seconda posizione, si fa scorrere la lama su quella dell'avversario con graduale opposizione in fuori del pugno, dirigendo nello stesso tempo la punta dell'arma in direzione del fianco ove si effettua il colpo.

Filo di terza. Dal proprio legamento di terza, mantenendo o girando il pugno di quarta se il legamento è preso con la posizione di seconda in terza, si fa scorrere la lama su quella avversaria distendendo velocemente il braccio e dirigendo nello stesso tempo la punta dell'arma in direzione del bersaglio esterno, ove, senza alcuna discontinuità, si vibra il colpo col pugno ben alto e con opposizione in fuori.

Filo di quarta o *fianconata esterna.* – Dal proprio legamento di quarta, si fa perno sul punto di contatto del legamento e, girando il pugno in quarta posizione in senso elicoidale, si

abbassa leggermente il pugno stesso per meglio graduare il dominio dell'arma avversaria; indi si insinua esternamente la punta del fioretto in direzione del fianco e, senza alcuna pausa e mantenendo il contatto fra le due lame, si effettua il colpo con opposizione a sinistra.

Nota. — Alcuni ritengono di effettuare il filo di quarta e quello di prima (e tali li considerano) quando, per effettuare il colpo al bersaglio interno, scorrono sulla lama avversaria con accentuata graduale opposizione in dentro. Tali azioni non possono essere considerate fili veri e propri perché durante l'esecuzione non è sempre possibile mantenere il contatto del ferro avversario.

Precisazione sui fili eseguiti
a misura camminando e sulle prese di ferro.

Quando il filo ha origine direttamente dal legamento la sua esecuzione — come le altre azioni di un solo movimento (botta dritta, cavazione) — è possibile soltanto a misura di allungo.

Trovandoci a misura camminando e volendo eseguire una di tali azioni semplici, occorre prima portarsi a giusta misura mantenendo lo stesso atteggiamento con l'arma, assunto prima di iniziare l'avanzata, e poi espletare il colpo nel modo già noto, In tal caso non sarà stato però eseguito il filo, la botta dritta o la cavazione camminando (come è scritto in qualche trattato) ma semplicemente «passo-avanti e filo», «passo-avanti e botta dritta», «passo-avanti e cavazione» dato che durante l'avanzata, come si e detto, non deve essere accennato alcun movimento con l'arma per non indurre l'avversario alla parata prima dell'esecuzione dell'azione, ossia prima di iniziare l'affondo.

Trovandoci invece a misura camminando e volendo eseguire il filo in contrapposizione all'arma in linea avversaria, si prende prima il legamento unitamente al passo avanti e poi si effettua il filo andando in affondo.

E' uso comune chiamare detta azione «presa di ferro e filo» o «presa di ferro e botta dritta» quando al legamento si fa seguire il colpo dritto.

Fili preceduti da trasporti.

Oltre ai quattro fili principali descritti, che hanno origine dai legamenti e ne assumono il nome, sono possibili altri la effettuazione dei quali ha luogo dopo avere eseguito un trasporto, ossia dopo un passaggio ad altro 1egamento senza disgiungere la propria lama da quella avversaria: sono intesi come fili preceduti da trasporti.

Questi fili, sia pure eseguiti con movimento armonioso, rapido e continuo, constano di due tempi.

E' indispensabile dare una grande precedenza alla punta, iniziando gradualmente il trasporto in senso spirale fino a completare il trasporto stesso unitamente alla totale distensione del braccio e dirigendo nello stesso tempo la punta dell'arma sul bersaglio che conseguentemente risulterà scoperto. Essi sono: La fianconata interna, ossia trasporto dal legamento di terza a quello di prima (in basso) e filo; la fianconata di seconda, ossia trasporto dai legamento di quarta a quello di seconda e filo.

Ecco come si procede per la loro esecuzione:

Fianconata interna .- Partendo dal legamento di terza, mantenendo o girando il pugno di quarta, si trasporta l'arma dell'avversario da destra verso sinistra in senso spirale con graduale e completa distensione del braccio, dirigendo la

punta della propria lama in direzione del bersaglio interno basso, sul quale, senza pausa e con opposizione del pugno a sinistra, si effettua il colpo.

Fianconata di seconda .- Partendo dal legamento di quarta, girando il pugno in quarta o seconda posizione, si trasporta l'arma dell'avversario da sinistra in basso a destra in senso spirale con graduale e completa distensione del braccio, dirigendo nello stesso tempo la punta dell'arma in direzione del fianco, sul quale, senza alcuna discontinuità e con accentuata opposizione del pugno a destra, si effettua il colpo.

Avvertenza. — Riteniamo opportuno far presente che tanto la fianconata di seconda quanto la fianconata interna (denominata impropriamente anche «filo di quarta falso ») non sono eseguibili di risposta, perché durante il trasporto è molto facile portare la punta dell'arma avversaria sul proprio bersaglio basso (gamba).

Facciamo altresì presente che il filo di prima e quello di seconda sono di più agevole esecuzione quando l'arma dell'avversario è tenuta con la punta più bassa del pugno, e quello di terza e di quarta, invece, quando la punta risulta più alta del pugno.

Battute semplici.

Anche la battuta e colpo dritto, come il filo, è azione fondamentale di offesa in contrapposizione all'arma in linea dell'avversario, ma la sua esecuzione è del tutto diversa da quella descritta per i fili.

La battuta, seguendo la direzione di un legamento, si esegue sempre a braccio più o meno piegato, imprimendo un secco e rapido urto, ma di misurata violenza, col forte della propria lama contro la parte media di quella avversaria allo scopo di deviare quest'ultima dalla linea di offesa e di vibrare, subito dopo, il colpo dritto al bersaglio che risulterà scoperto.

La battuta, oltre che sul ferro in linea avversario – nel qual caso potrà essere eseguita sia dal proprio invito sia dal proprio ferro in linea – trova applicazione pratica anche dal proprio legamento. In quest'ultimo caso essa non sarà più informata al principio fondamentale di deviare l'arma avversaria dalla linea di offesa, ma di allontanarla più di quanto lo sia già con il legamento stesso, mettendo così l'avversario in condizione di dover far percorrere alla sua arma uno spazio maggiore per eseguire la corrispondente parata.

Si fa inoltre osservare che si può battere anche facendo scorrere la propria lama in modo che i gradi forti esercitino viva pressione sui gradi deboli e medi di quella avversaria, ma tale battuta, che chiameremo di «potenza », viene oggi usata raramente.

In base a questi tre diversi atteggiamenti dell'arma di chi batte, la battuta potrà essere: semplice e di contro. Per ora ci occuperemo solo di quella semplice, ossia della battuta che devia il ferro avversario dalla linea percorrendo il tratto rettilineo più breve.

La battuta e colpo dritto, da qualsiasi atteggiamento venga eseguita, e tanto a misura di allungo quanto a misura marciando, consta sempre di due tempi. Tuttavia è considerata azione di offesa semplice perché anche essa, come tutte le altre azioni semplici descritte (botta dritta, cavazione e filo), non elude alcuna parata.

Battute e colpo dritto a misura di allungo.

Battuta di prima:

primo tempo._ Dal proprio invito di seconda, girando il pugno nella posizione intermedia di terza in quarta, si dà un energico e secco urto sul ferro avversario dal basso in alto verso sinistra a mezzo del movimento elastico del polso sussidiato efficacemente dall'avambraccio;

secondo tempo. — Immediatamente si completa la distensione del braccio unitamente alla girata del pugno in quarta posizione e si vibra il colpo dritto al bersaglio interno.

Battuta di seconda:

primo tempo. — Dal proprio invito di prima, girando il pugno in quarta o seconda posizione, si dà un energico e secco urto su1 ferro avversario da sinistra in diagonale in basso a destra, oppure orizzontalmente da sinistra verso destra con movimento elastico dell'avambraccio;

secondo tempo. Immediatamente si completa la distensione del braccio e si vibra il colpo dritto sopra al petto col pugno di quarta, oppure al fianco col pugno (li quarta o seconda posizione.

Battuta di terza:

primo tempo. — Dal proprio invito di quarta, girando il pugno in quarta posizione, si dà un energico e secco urto sulla lama avversaria da sinistra a destra mediante il movimento elastico del polso sussidiato dall'avambraccio (I);

(I) Quando la battuta di terza mira all'effettuazione del colpo al bersaglio esterno è consigliabile eseguirla con il pugno di seconda in terza guadagnando i gradi

secondo tempo._ Immediatamente si completa la distensione del braccio e si vibra il colpo dritto al petto esterno col pugno di quarta, oppure al fianco col pugno di quarta o seconda posizione.

Battuta di quarta:

primo tempo._ Dal proprio invito di terza, girando il pugno nella posizione intermedia di terza in quarta, si dà un energico e secco urto sulla lama avversaria da destra verso sinistra a mezzo del movimento elastico del polso sussidiato dall'avambraccio;

secondo tempo._ Immediatamente, con veloce distensione del braccio unitamente alla girata del pugno in quarta posizione, si vibra il colpo dritto al bersaglio interno.

Battute e colpo dritto a misura camminando.

Per eseguire a misura camminando o marciando le quattro battute e colpo dritto descritte, si unisce alla battuta il passo avanti e, con procedimento analogo a quello indicato per quelle eseguite di allungo, si effettua il colpo dritto.

Nota. _ Qualunque sia la velocità di esecuzione, i due tempi di cui consta la battuta e colpo dritto sono nettamente distinti fra loro: il primo si esaurisce nella battuta, il secondo nella messa in linea e nell'effettuazione del colpo. Esiste quindi un momento nel quale l'esecutore della battuta si trova con l'arma spostata di lato verso quella dell'avversario e col braccio ancora piegato. È indispensabile ridurre al minimo possibile il distacco di tempo fra detta posizione e

l'allineamento dell'arma per impedire all'avversario di riconquistare la linea prima che l'attaccante abbia disteso il braccio, ossia abbia dato inizio all'esecuzione del colpo dritto.

A tale scopo sarà molto utile che l'insegnante, almeno per le prime volte, faccia esercitare l'allievo facendo seguire alla battuta la immediata disposizione dell'arma in linea, considerando questi due movimenti come primo tempo dell'azione, ed il proseguimento di essa, cioè l'affondo, come secondo tempo. Così facendo, l'allievo si abituerà, dopo eseguita la battuta,a non rallentare la stretta delle dita, tanto necessaria per riportare rapidamente l'arma in linea, e a dare precedenza e direzione alla punta dell'arma stessa.

Conformemente a quanto è stato detto per l'applicazione dei fili, le battute di prima e di seconda risultano di più agevole applicazione contro l'arma la cui punta è tenuta più in basso del pugno, e quelle di terza e di quarta, invece, quando la punta risulta più alta del pugno.

Circa la preferenza da darsi alle battute o ai fili – tenuto presente che le une e gli altri tendono allo stesso scopo e si attuano in contrapposizione alla stessa disposizione dell'arma avversaria - è consigliabile di eseguire la battuta quando si avverte che l'arma avversaria è tenuta leggermente in linea, e di eseguire i fili quando invece è tenuta in linea rigidamente.

CAPITOLO III.

DELLA DIFESA

Generalità sulla difesa.

Per difesa si intende qualsiasi movimento, eseguito colla propria arma, atto a deviare quella avversaria nel momento in cui la punta di quest'ultima stia per giungere al bersaglio, oppure la sottrazione del bersaglio stesso dal raggio d'azione dell'offesa avversaria, indietreggiando.

Il primo modo dicesi: difesa col ferro; il secondo: difesa di misura.

Quest'ultima non permette a chi se ne serve di passare a sua volta immediatamente all'offesa e pertanto essa non conclude ma prolunga il combattimento.

La difesa col ferro (ossia la vera parata), pur offrendo non lievi difficoltà per l'efficace sua applicazione in tempo giusto, dà invece sempre la possibilità a chi la esegue di far seguire immediatamente la sua offesa.

Le parate possono essere: semplici, di contro, di mezza contro e di ceduta. Per ora ci occuperemo soltanto di quelle semplici, le quali, come tutte le altre - fatta eccezione, come vedremo in seguito, per quelle di ceduta - possono essere eseguite in due modi diversi e cioè di tasto (o di appoggio) e di picco (o di battuta): di tasto, quando il

deviamento dell'arma avversaria viene ottenuto per sola opposizione della propria arma in maniera che, a parata conclusa, le due lame si troveranno a contatto fra loro; di picco, quando l'opposizione sulla lama avversaria, al fine di un maggiore deviamento della stessa, si concluderà con un vero e proprio urto in seguito al quale le due lame verranno a trovarsi nettamente disgiunte.

Parate semplici.

Quando da un invito o da un legamento si difende il corrispondente bersaglio scoperto con una parata percorrente il tratto più breve, tale parata dicesi «semplice», come pure quando da una di queste parate si passa ad un'altra percorrendo ugualmente il tratto più breve.

Le parate semplici, nella scherma di fioretto, sono quattro quanti sono cioè i bersagli da difendere, e si denominano: di prima (o mezzocerchio), di seconda, di terza e di quarta.

Dette parate risultano nella stessa disposizione di braccio, di pugno ed arma già descritta per i legamenti, opponendo, affinché esse risultino della massima efficacia, il grado forte della lama sul grado medio di quella avversaria.

Passaggio da una parata semplice ad altra parata semplice.

Dalla parata di prima, o dal legamento od invito di prima, si passa alla parata *di seconda* in un sol tempo: girando il pugno in quarta o seconda posizione, si porta istantaneamente la propria arma diagonalmente da sinistra a destra in modo che il pugno risulti quasi all'altezza del fianco e la punta dell'arma lievemente più bassa.

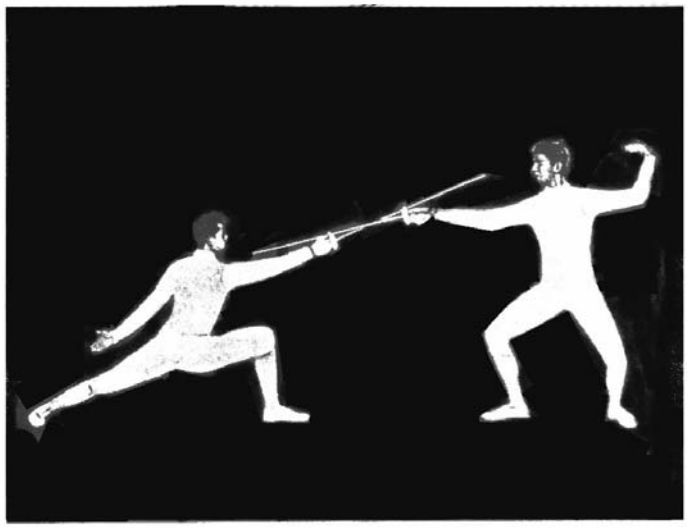
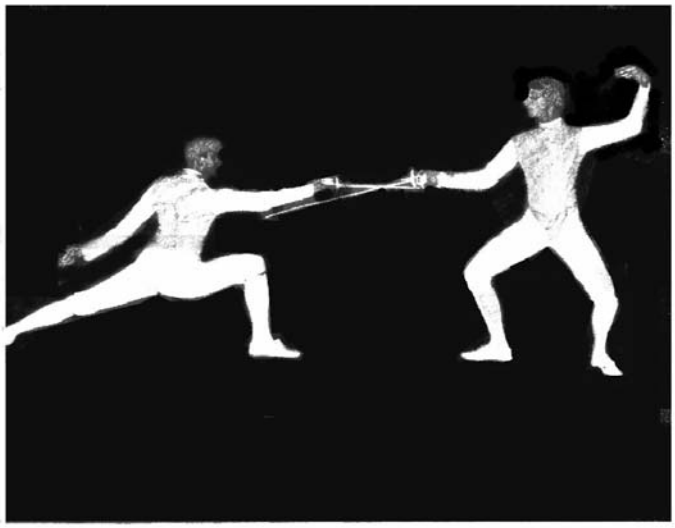


FIG. 43 - *Parata di prima*



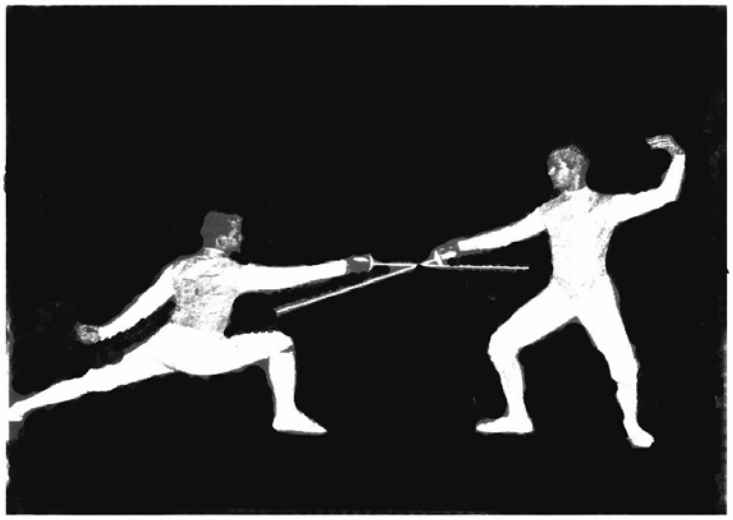


FIG. 45 - *Parata di seconda* (col pugno di 2ª)

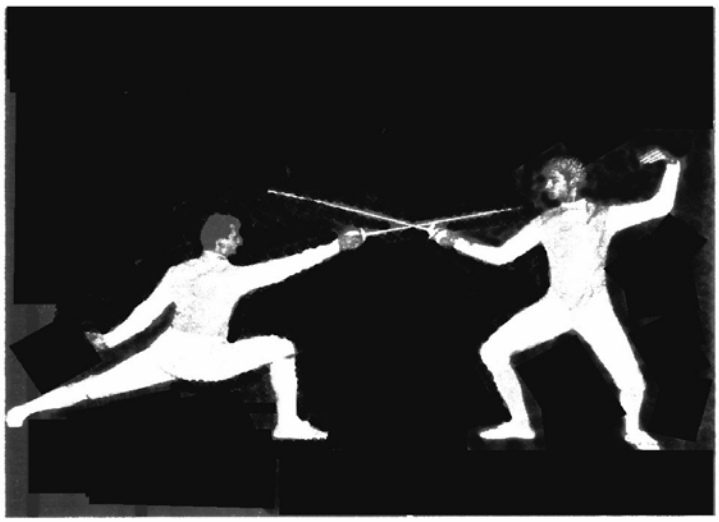


FIG. 46 - *Parata di terza* (col pugno di 4ª)

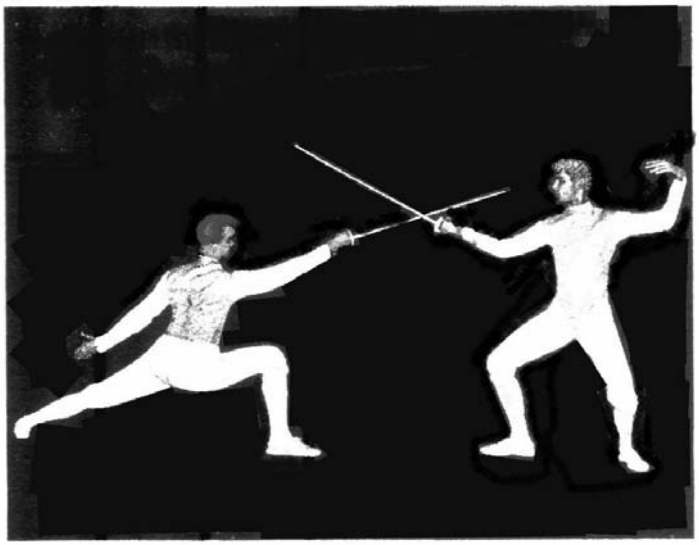


FIG. 47 - *Parata di terza* (col pugno di 2ª in 3ª)

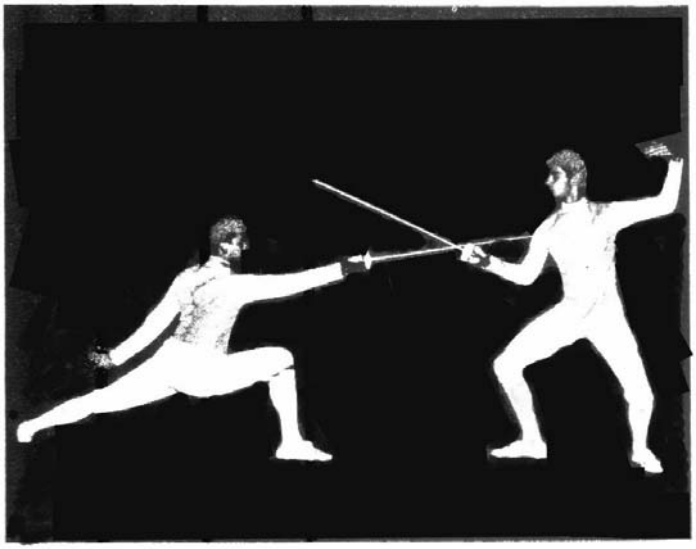


FIG. 48 - *Parata di quarta*

Dalla parata di seconda, o dal legamento o dall'invito di seconda, si passa alla parata *di prima*, in un sol tempo: girando il pugno nella posizione intermedia di terza in quarta, si porta istantaneamente la propria arma da destra a sinistra in alto, opponendo il forte della lama al medio di quella avversaria e deviandone la punta dalla linea ove era diretta.

Dalla parata di terza, o dal legamento o dall'invito di terza, si passa alla parata *di quarta,* in un sol tempo: girando il pugno nella posizione intermedia di terza in quarta, si porta istantaneamente la propria arma da destra a sinistra, opponendo il forte di essa al medio di quella avversaria e deviandone la punta dalla linea ove era diretta.

Dalla parata di quarta, o dal legamento o dall'invito di quarta, si passa alla parata *di terza,* in un solo tempo: girando il pugno in quarta posizione od in quella intermedia di seconda in terza, si porta istantaneamente la propria arma da sinistra a destra, opponendo il forte della lama al medio di quella avversaria, e deviando la punta di quest'ultima dalla linea ove era diretta.

Nota. — E' da considerarsi anche parata semplice quella che si effettua passando dalla seconda alla terza e viceversa.

Avvertenza. — Le linee da percorrere e le disposizioni del braccio e dell'arma stabilite per le parate possono essere modificate rispetto alla linea più o meno ortodossa che potrà formare l'avversario al momento dell'effettuazione del colpo.

Infatti, essendo il bersaglio (considerato valido) un piano e non un punto, risulta evidente che, per difendersi da un colpo portato più basso o più alto del piano di attacco, la corrispondente parata deve

risultare più bassa o più alta del piano stesso onde poter opporre sempre il grado forte della lama al medio di quella avversaria, requisito questo indispensabile perché la parata sia efficace.

Altro requisito importante per la massima efficacia della parata è quello di eseguirla nell'attimo esatto in cui sta per giungere il colpo dell'avversario, poiché, se ritardata, risulterà insufficiente, e se anticipata, predisporrà l'antagonista alla controparata o al cambiamento di linea.

Ciò detto, possiamo stabilire che la precisione della parata nonché la velocità della sua esecuzione sono in rapporto diretto alla reale esecuzione e velocità del colpo che si vuol parare.

Dopo un certo periodo di tirocinio, sarà molto utile abituare l'allievo alla esatta valutazione del tratto che dovrà compiere la sua lama sulle diverse linee, al fine di adattare e limitare al minimo indispensabile lo spostamento – nei vari sensi e sui vari piani – del pugno, del braccio e dell'arma per deviare quella avversaria dal piano di offesa al momento dell'effettuazione del colpo, nonché a dosare il grado di potenza esercitato dalla stretta in tempo della mano sull'impugnatura per vincere la resistenza della lama avversaria.

Parate di ceduta.

Tali parate sono applicabili in contrapposizione ad alcune azioni di filo. Esse sono due: la ceduta di quarta e la ceduta di terza.

Si eseguono assecondando, l'azione di filo avversaria, sia di attacco sia di risposta, dando l'impressione di voler cedere alla pressione del filo stesso, per poi assumere, quasi

sul compimento dell'azione, la corrispondente parata senza mai interrompere il contatto fra le due lame.

La ceduta di quarta si esegue in contrapposizione al filo ed alla fianconata di seconda, nonché al filo di quarta (fianconata esterna); la ceduta di terza si esegue invece in contrapposizione alla fianconata interna (filo di quarta falso).

Definizione della risposta.

Dicesi risposta il colpo vibrato subito dopo aver parato l'azione di offesa avversaria.

La risposta può essere semplice o composta. Ma ora ci occuperemo solo di quella semplice.

Ogni parata, qualunque essa sia, sempre se eseguita di tasto e non di picco, ha due risposte semplici: una al distacco (colpo dritto), l'altra mantenendo il contatto della lama avversaria (filo).

Risposte semplici.

Dalla parata di prima si può rispondere coi colpo dritto al petto sulla stessa linea, oppure di filo sopra al petto sovrapponendo la propria lama a quella contraria.

Dalla parata di seconda si può rispondere sopra al petto, oppure di filo al fianco.

Dalla parata di terza si può rispondere sotto al fianco oppure di filo al bersaglio esterno.

Dalla parata di quarta si può rispondere di colpo dritto al petto in dentro, oppure di filo al fianco esternamente.

CAPITOLO IV.

AZIONI COMPOSTE

Definizione delle azioni composte.

A differenza delle azioni di offesa semplici (quelle il cui sviluppo avviene senza eludere alcuna parata, ossia tutte quelle che già abbiamo descritte) sono azioni composte quelle che durante il loro sviluppo eludono, invece, una o più parate. Queste ultime non sono altro che le derivanti delle prime (semplici o fondamentali) e, come tali, possono anch'esse aver luogo tanto se l'avversario si trovi in un invito quanto in un legamento o con l'arma in linea.

Della finta in genere.

Qualunque movimento coll'arma non seguito dall'affondo, ma atto a indurre l'avversario ad una parata, dicesi «finta». La finta, quindi, non è altro che la simulazione del colpo, una minaccia, e perché possa raggiungere lo scopo, ossia muovere alla parata anche chi ne sia premunito, deve avere tutte le caratteristiche del colpo vero, scelta di tempo compresa, e solo, come s'è detto, mancare dell'affondo.

In genere si ricorre alla finta quando si avverte di non poter superare con l'azione semplice la difesa avversaria, oppure quando, pur avendola superata, si giudica opportuno non ripetere l'azione semplice.

La finta potrà essere più o meno accentuata secondo la minore o maggiore impressione che essa esercita sull'avversario. Per conseguenza, possiamo ritenere che dal momento iniziale della finta fino alla sua massima espressione (in quest'ultimo caso eludere la parata diventa assai difficile) esistono tanti attimi diversi per eludere la parata adeguati alla sensibilità difensiva dell'avversario.

Azioni di finta in genere in rapporto alle parate semplici.

Premesso che la simulazione di un colpo dà luogo ad un'azione di finta e che la prerogativa massima di ogni finta è quella di essere eseguita con tale accento di verità da indurre l'avversario a spostare immediatamente la propria arma a difesa del bersaglio presunto in pericolo, passiamo ora alla descrizione di tutte le azioni di finta che si possono eseguire in contrapposizione alle parate semplici (I).

Finta dritta e cavazione a misura di allungo.

La finta dritta è la simulazione della botta dritta seguita da una cavazione, la quale, eludendo una parata semplice, non può effettuarsi che sul bersaglio opposto a quello della finta e, come la botta dritta della quale è 1a prima derivante, si esegue anch'essa in contrapposizione ad un

---

(i) Le azioni di offesa, costituite da due movimenti e che eludono una parata semplice, nell'uso comune sono denominate, per analogia, azioni di «finta semplice».

invito oppure da un proprio legamento. La sua esecuzione consta di due tempi: uno per la finta, l'altro per la esecuzione della cavazione come ben chiaramente si vedrà appresso.

Finta dritta e cavazione sull'invito di prima:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di prima	Come primo movimento, simula la botta dritta insinuando la punta della lama sulla linea del fianco.
Para di seconda	Come secondo movimento elude subito la parata effettuando la cavazione sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Finta dritta e cavazione sull'invito di seconda

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di seconda	Simula la botta dritta, insinuando la punta della lama sulla linea del petto.
Para di prima o di terza	Elude subito la parata effettuando la cavazione al fianco o in dentro.
Si lascia colpire.	

Finta dritta e cavazione sull'invito di terza:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di terza	Simula la botta dritta, insinuando la punta della lama sulla linea in dentro.
Para di quarta	Elude subito la parata eseguendo la cavazione in fuori.
Si lascia colpire.	

Finta dritta e cavazione sull'invito di quarta:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di quarta	Simula la botta dritta, insinuando la punta della lama sulla linea in fuori.
Para di terza	Elude subito la parata effettuando la cavazione in dentro.
Si lascia colpire.	

Finta dritta e cavazione a misura camminando.

Si esegue nel modo descritto per la finta dritta di allungo, con la sola avvertenza che, unitamente all'insinuazione della punta per esprimere la finta, si effettua un passo avanti, tenendo presente che il movimento iniziale dell'arma deve avere precedenza assoluta.

Finta dritta e cavazione a misura di allungo.

La finta di cavazione è la simulazione della cavazione. Si esegue nel modo descritto per la finta dritta, ma in contrapposizione ad un legamento anziché ad un invito: si svincola la propria lama dal legamento come se si volesse vibrare la cavazione e, eludendo subito la corrispondente parata semplice dell'avversario, si esegue una cavazione sul bersaglio opposto.

Finta di cavazione e cavazione sul legamento di prima:

MAESTRO	ALLIEVO
Lega di prima	Simula la cavazione insinuando la punta della lama sulla linea del fianco.
Para di seconda	Elude subito la parata eseguendo la cavazione sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Finta di cavazione e cavazione sul legamento di seconda.

MAESTRO	ALLIEVO
Lega di seconda	Simula la cavazione insinuando la punta della lama sulla linea sopra al petto.
Para di prima o di terza	Elude subito la parata eseguendo la cavazione al fianco o in dentro.
Si lascia colpire.	

Finta di cavazione e cavazione sul legamento di terza:

MAESTRO	ALLIEVO
Lega di terza	Simula la cavazione insinuando la punta della lama sulla linea in dentro.
Para di quarta	Elude subito la parata eseguendo la cavazione in fuori.
Si lascia toccare.	

Finta di cavazione e cavazione sul legamento di quarta:

MAESTRO	ALLIEVO
Lega di quarta	Simula la cavazione insinuando la punta della lama sulla linea in fuori.
Para di terza	Elude subito la parata eseguendo la cavazione in dentro.
Si lascia colpire.	

Finta di cavazione e cavazione a misura camminando.

Si esegue nello stesso modo descritto per la esecuzione di allungo, con la solo avvertenza che la simulazione della finta viene unita al passo avanti. Il movimento iniziale dell'arma deve avere la precedenza assoluta.

Finta del filo e cavazione a misura di allungo.

La finta del filo è la simulazione del filo stesso e, come tutte le altre azioni di finta finora descritte, consta di due movimenti tanto se eseguita a misura di allungo quanto a misura camminando.

Finta del filo di prima e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
	Dal proprio legamento di prima, finge il filo al bersaglio esterno nel modo già noto.
Para di terza o di prima	Elude subito la parata eseguendo la cavazione al petto in dentro, oppure al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta del filo di seconda e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
	Dal proprio legamento di seconda, fingo il filo al fianco nel modo già noto.
Para di seconda	Elude subito la parata eseguendo la cavazione sopra al petto
Si lascia colpire.	

Finta del filo di terza e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
	Dal proprio legamento di terza, finge il filo al bersaglio esterno nel modo già noto.
Para di prima o di terza	Elude subito la parata eseguendo la cavazione al fianco o in dentro.
Si lascia colpire.	

Finta del filo di quarta (o fianconata esterna) e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
	Dal proprio legamento di quarta, finge la fianconata esterna nel modo già noto.
Para di seconda	Elude subito la parata eseguendo la cavazione sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Finta della fianconata di seconda e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Si lascia legare di quarta	Dal legamento di quarta, con armonioso collegamento al trasporto, finge la fianconata di seconda nel modo indicato per l'azione semplice.
Para di seconda	Elude subito la parata eseguendo la cavazione sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Finta della fianconata interna e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Si lascia legare di terza	Dal legamento di terza, con armonioso collegamento al trasporto, finge la fianconata interna nel modo indicato per l'azione semplice.
Para di prima	Elude subito la parata eseguendo la cavazione al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta del filo e cavazione a misura camminando.

Si esegue unendo alla finta del filo il passo avanti ed effettuando poi, senza pausa, la cavazione. Devesi tener presente che il movimento iniziale dell'arma deve avere precedenza assoluta sull'azione.

Battute seguite da finta a misura di allungo.

Abbiamo detto che lo scopo della battuta è quello di deviare l'arma avversaria dalla linea di offesa onde poter poi effettuare o fingere di effettuare il colpo dritto sul bersaglio che ne risulta scoperto. Quindi, se l'attaccante fa seguire alla battuta una finta dritta, la sua intenzione è quella di indurre l'avversario a parare per poi eludere la parata cavando.

Poiché in pratica, specie a misura di allungo, chi subisce la battuta – secca, nervosa e soprattutto fatta nel momento appropriato – reagisce immediatamente in difesa, è utile particolarmente dopo la battuta di quarta e quella di terza cavare direttamente infuori e indentro senza cioè effettuare la finta dritta, onde evitare di farsi incontrare il ferro dall'avversario.

In tali casi si dovrà quindi eseguire la cavazione non dalla linea di offesa, ma sul posto stesso della battuta e simultaneamente all'immediata reazione in quarta o in terza dell'antagonista.

Battuta di prima, finta dritta e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Presenta l'arma in linea	Come primo tempo, esegue la battuta nel modo già noto; come secondo tempo accenna immediatamente la botta dritta al bersaglio interno nel modo indicato

	per l'azione semplice.
Para di quarta Si lascia colpire.	Elude subito la parata, eseguendo la cavazione in fuori.

Battuta di seconda, finta dritta e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Presenta l'arma in linea	Esegue la battuta nel modo già noto e fa seguire immediatamente la finta di botta dritta al fianco o sopra al petto nel modo indicato per l'azione semplice.
Para di seconda o di terza	Elude subito la parata, eseguendo la cavazione sopra o al bersaglio interno.
Si lascia colpire.	

Battuta di terza, finta dritta e cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Presenta l'arma in linea	Esegue la battuta nel modo già noto e fa seguire immediatamente la finta di botta dritta al fianco o al bersaglio esterno nel modo indicato per l'azione semplice.
Para di seconda o di terza	Elude subito la parata, eseguendo la cavazione sopra o al bersaglio interno.
Si lascia colpire.	

Battuta di quarta, finta dritta cavazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Presenta l'arma in linea	Esegue la battuta nel modo già noto e fa seguire immediatamente la finta di botta dritta al bersaglio interno nel modo indicato per l'azione semplice
Para di quarta	Elude subito la parata, eseguendo la cavazione in fuori.
Si lascia colpire.	

Battute seguite da finta a misura camminando.

Valgono le stesse norme già indicate per le stesse azioni eseguite a misura di allungo, coordinando però alla battuta e alla finta il passo avanti e compiendo poi l'ultimo movimento (la cavazione) con l'affondo.

Battute di passaggio.

Sono quelle battute attraverso le quali la propria lama, scorrendo dall'avanti all'indietro e al disopra di quella contraria, svincola da questa ottenendo effetto analogo a quello della battuta semplice seguita dalla cavazione, ma col guadagno di un tempo.

Di tali battute, date le loro particolari caratteristiche, si possono eseguire solo quella di quarta con effettuazione del colpo al fianco, e quella di terza con effettuazione del colpo a petto in dentro.

Delle due, trova maggiore applicazione quella di quarta per la sua più agevole esecuzione.

Risposte di finta.

Se dopo una qualsiasi parata si accenna la risposta semplice, facendo seguire ad essa una cavazione atta ad eludere la controparata dell'avversario, tale risposta dicesi di finta.

Dalla parata di prima si potrà rispondere fingendo il colpo dritto in dentro e cavare in fuori, eludendo la controparata di quarta; oppure, fingendo il filo sopra e cavare in dentro, eludendo la controparata di terza.

Dalla parata di seconda si potrà rispondere fingendo il colpo dritto al petto ed eseguire la cavazione in dentro o al fianco, eludendo la controparata di terza o di prima; oppure

fingendo il filo di seconda e cavare sopra al petto, eludendo la controparata di seconda.

Dalla parata di terza si potrà rispondere fingendo il colpo dritto al fianco e cavare sopra al petto eludendo la contropatrata di seconda, oppure fingendo il filo di terza e cavare al fianco o in dentro eludendo la controparata di prima o quella di terza.

Dalla parata di quarta si potrà rispondere fingendo il colpo dritto in dentro e cavare in fuori (I) eludendo la controparata di quarta; oppure fingendo la fianconata esterna e cavare sopra al petto, eludendo la controparata di seconda.

Della doppia finta in genere.

Se il secondo movimento di una qualsiasi azione di finta, anziché effettuarlo, lo si finge e se ne aggiunge un terzo unitamente all'affondo, si avrà una azione di doppia finta. E questo terzo movimento, poiché stiamo trattando ancora di azioni in contrapposizione a parate semplici, non potrà essere che una seconda cavazione. L'azione di doppia finta prende la sua denominazione dal primo movimento, quindi: doppia finta dritta, doppia finta di cavazione, doppia finta del filo. Come la finta dritta, di cavazione e di filo sono rispettivamente le derivanti della botta dritta, della cavazione e del filo in contrapposizione ad una parata semplice, così le corrispondenti azioni di doppia finta sono le derivanti delle azioni di finta in contrapposizione a due parate semplici. E, per analogia, nell'uso comune vengono denominate anche azioni di: «doppia finta semplice».

(I) Per l'esecuzione di questa risposta vale quanto è stato detto a pag. 55 per la battuta di quarta e cavazione.

Nota. – Nell'esercitazione di tutte le azioni composte specie in quelle di doppia finta, è molto utile che l'allievo sappia che il maestro per fargliele eseguire effettua tante parate quanti sono i movimenti che compongono l'azione stessa meno una, l'ultima, quella cioè indispensabile per difendersi. Il Maestro applicherà anche quest'ultima parata quando vorrà esercitare l'allievo alla controparata e risposta o sperimentarlo nella sua rapidità di esecuzione.

Doppia finta dritta a misura di allungo.

In contrapposizione all'invito di prima avversario (ossia: finta dritta al fianco, finta di cavazione sopra e cavazione al fianco o in dentro):

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di prima	Finge la botta dritta al fianco.
Para di seconda	Elude la parata fingendo la cavazione sopra.
Para di prima o di terza	Elude anche la seconda parata eseguendo la cavazione al fianco o in dentro.
Si lascia colpire.	

In contrapposizione all'invito di seconda avversario (ossia: finta dritta sopra, finta di cavazione al fianco o in dentro, e cavazione sopra o in fuori):

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di seconda	Finge la botta dritta sopra.
Para di prima o di terza	Elude la parata fingendo la cavazione al fianco o in dentro.
Para di seconda o di quarta	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione sopra o in fuori.
Si lascia colpire.	

In contrapposizione all'invito di terza avversario (ossia: finta dritta in dentro, finta di cavazione in fuori e cavazione in dentro):

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di terza	Finge la botta dritta in dentro.
Para di quarta	Elude la parata dirigendo la cavazione in fuori.
Para di terza	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione in dentro.
Si lascia colpire.	

In contrapposizione all'invito di quarta avversario (ossia: finta dritta in fuori, finta di cavazione in dentro e cavazione in fuori):

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di quarta	Finge la botta dritta in fuori.
Para di terza	Elude la parata fingendo la cavazione in dentro.
Para di quarta	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione in fuori.
Si lascia colpire.	

Doppia finta dritta a misura camminando.

Valgono le modalità indicate per la stessa azione eseguita a misura di allungo, coordinando però le due finte col passo avanti. Si dovrà quindi unire la prima finta col primo movimento del passo, la successiva finta col completamento del passo stesso e poi far seguire la cavazione unitamente all'affondo.

Doppia finta di cavazione.

Quest'azione, sia di allungo sia camminando, si sviluppa con le stesse norme indicate per la doppia finta dritta, poiché, come quest'ultima, elude le stesse

parate. Essa differisce soltanto dall'avere origine da un legamento avversario anziché da un invito e, pertanto, il primo movimento dell'azione sarà una finta di cavazione invece di una finta dritta.

Doppia finta del filo a misura di allungo.

Doppia finta del filo di prima (ossia: finta del filo di prima, finta di cavazione in dentro o al fianco e cavazione in fuori o sopra al petto):

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di prima nel modo già noto.
Para di terza o di prima	Elude la parata fingendo la cavazione in dentro o al fianco.
Para di quarta o di seconda	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione in fuori o sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo di seconda (ossia: finta del filo di seconda, finta di cavazione sopra e cavazione al fianco o in dentro):

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di seconda nel modo già noto.
Para di seconda	Elude la parata fingendo la cavazione sopra al petto.
Para di prima o di terza	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione ai fianco o in dentro
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo di terza (ossia: finta del filo di terza, finta di cavazione al fianco o in dentro, e cavazione sopra o in fuori):

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di terza nel modo già noto.
Para di prima o di terza	Elude la parata fingendo la cavazione al fianco o in dentro.
Para di seconda o di quarta	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione sopra al petto o in fuori.
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo di quarta (ossia: finta di fianconata esterna, finta di cavazione sopra e cavazione al fianco o in dentro):

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge la fianconata esterna nel modo già noto.
Para di seconda	Elude la parata fingendo la cavazione sopra al petto.
Para di prima o di terza	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione al fianco o in dentro.
Si lascia colpire.	

Doppia finta di fianconata interna (ossia: finta di fianconata interna, finta di cavazione al fianco e cavazione sopra):

MAESTRO	ALLIEVO
Sì lascia legare di terza	Con armonioso collegamento al trasporto, finge la fianconata interna.
Para di prima	Elude la parata fingendo la cavazione al fianco.
Para di seconda	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Doppia finta della fianconata di seconda (ossia:finta della fianconata di seconda, finta di cavazione sopra al petto e cavazione al fianco o in dentro):

MAESTRO	ALLIEVO
Si lascia legare di quarta	Con armonioso collegamento al trasporto in seconda finge il filo al fianco.
Para di seconda	Elude la parata fingendo la cavazione sopra al petto.
Para di prima o di terza	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione al fianco o in dentro.
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo a misura camminando.

Valgono le stesse norme indicate per eseguire la stessa azione di allungo, ma si dovranno ben coordinare le due finte dell'azione stessa con i due movimenti che richiede il passo avanti onde poter poi, senza pausa, eseguire la cavazione con l'affondo. Specie per i fili preceduti da trasporto, si dovrà tener ben presente che il movimento iniziale dell'arma deve avere precedenza assoluta sull'azione.

Esercizi convenzionali.

Gli esercizi convenzionali consistono nel prestabilire, fra due schermidori, le azioni che ciascuno di essi dovrà eseguire relativamente all'offesa e alla difesa, attenendosi scrupolosamente, durante l'alternata esecuzione delle azioni stesse, a quanto stabilito.

Tali esercizi integrano in maniera preziosa i benefici della lezione e costituiscono soprattutto i primi passi vérso la libera applicazione dell'offesa e relativa difesa, senza cioè che il maestro ne chieda, volta a volta, l'esecuzione. Servono, altresì, a conferire maggiore senso di verità

all'azione appresa in lezione ed a suscitare nell'allievo le prime vere riflessioni e considerazioni circa l'importanza che hanno i tre elementi che stanno alla base dell'edificio schermistico, ossia: la *misura,* il *tempo* e la v*elocità.* Molteplici sono i modi con cui possono essere combinati detti esercizi, poiché qualsiasi combinazione schermistica, di offesa, difesa e di controffesa, può dar luogo ad un determinato esercizio convenzionale. Quelli che andremo qui sotto indicando sono esercizi in riferimento alle azioni di offesa e di difesa fin qui studiate, ossia in riferimento alle azioni di finta e doppia finta in contrapposizione alle parate semplici.

Su di essi potranno modellarsi, in seguito, tutte le altre combinazioni che si riterranno utili per un più complesso addestramento.

Primo Esercizio: *Botta dritta (in contrapposizione ai quattro inviti):*

A	***B***
Assume l'atteggiamento d'invito	Effettua la botta dritta al corrispondente bersaglio scoperto, cercando di colpire.
Para semplice di tasto e risponde al distacco o di filo.	Si lascia colpire.

Secondo Esercizio: *Cavazione (in contrapposizione ai quattro legamenti):*

A	***B***
Assume l'atteggiamento di legamento	Effettua la cavazione al corrispondente bersaglio scoperto, cercando di colpire.
Para semplice di tasto e risponde al distacco o di filo.	Si lascia colpire.

Terzo Esercizio: B*otta dritta o finta di botta dritta e cavazione a misura di allungo.*

Questo esercizio offre maggiori difficoltà per colui che invita poiché, non sapendo se l'azione dell'avversario sarà di botta dritta o di finta dritta questa alternativa rende meno agevole la sua difesa.

A	***B***
Assume l'atteggiamento d'invito	Esegue la botta dritta al corrispondente bersaglio scoperto, oppure la finta dritta, cercando sempre di colpire.
Esegue una sola parata semplice se l'attacco è di botta dritta, oppure due parate semplici se l'attacco è di finta dritta. Risponde come meglio gli aggrada, e cioè, al distacco o di filo.	Si lascia colpire.

Quarto Esercizio: *Cavazione o finta di cavazione e cavazione a misura di allungo.*

Si esegue in contrapposizione a ciascuno dei quattro legamenti nell'identico modo a quello sopra descritto per l'esercizio di botta dritta o finta di botta dritta.

Quinto Esercizio: *Finta dritta semplice o doppia (in contrapposizione a ciascuno dei quattro inviti), prima a misura di allungo, poi camminando.*

Sesto Esercizio: *Finta di cavazione semplice o doppia (in contrapposizione a ciascuno dei quattro legamenti), prima a misura di allungo, poi camminando.*

Nel quinto e sesto esercizio ancora maggiori sono le difficoltà che si presentano specie per colui che subisce

l'attacco venendosi a trovare nell'alternativa di dover eseguire due o tre parate. Per riuscire nell'intento egli dovrà far bene attenzione a non sbandare il suo ferro nel passaggio dall'una all'altra parata, ma eseguire invece movimenti strettissimi e veloci. Per quanto riguarda l'attaccante, l'attenzione di questi dovrà essere volta particolarmente a non farsi incontrare il ferro nel dare la necessaria espressione alle finte, e a ben coordinare le finte stesse con i movimenti delle gambe quando svolge l'azione camminando.

Nota. - Conformandosi a quanto indicato per questi sei esercizi se ne potranno comporre altri simili in riferimento ai fili e alle battute.

CAPITOLO V.

AZIONI AUSILIARIE

Definizione delle azioni ausiliarie di offesa.

La denominazione stessa dice chiaramente che trattasi di azioni non fondamentali. Non per questo però devesi ritenere che esse rappresentino un ruolo di trascurabile importanza, poiché é proprio mediante l'applicazione di queste azioni che si aumentano le possibilità offensive e si arricchisce, nel contempo, il proprio repertorio schermistico.

Parte di esse si basano sulla imperfezione degli atteggiamenti assunti dall'avversario, hanno origine cioè su linee ritenute coperte e che invece non lo sono completamente o, comunque, su linee debolmente garantite, facilmente conquistabili dall'antagonista.

Riteniamo bastevole questa spiegazione per far comprendere quali risorse offrono nel combattimento queste così dette «azioni ausiliarie» e quanto sia utile, quindi, un particolareggiato studio per la loro applicazione.

Tirare di quarta bassa.

Contro l'avversario che abitualmente invita, lega o para di quarta col pugno all'altezza del petto, e non dell'addome, si potrà dirigere il colpo di attacco di risposta al bersaglio del fianco con il pugno di quarta, anziché a

quello infuori del petto, allo scopo di sorprenderlo sulla linea ritenuta coperta e di abbreviare così il percorso del colpo stesso. Il colpo così portato si denomina di «quarta bassa» (I).

Fili sottomessi.

A differenza dei fili già descritti, i quali hanno origine dal proprio legamento, i fili sottomessi sono eseguibili invece quando la propria lama è soggetta ad imperfetto legamento avversario, ossia ad un legamento debole o comunque insufficiente a garantire la linea corrispondente al legamento stesso.

Eseguire un filo sottomesso significa quindi forzare detto legamento, riconquistare cioè completamente la linea che l'antagonista aveva spostato per tenere la 1ama contraria soggetta alla sua. Indi, non perdendo mai il contatto fra le due lame e guadagnando i gradi di quella avversaria mediante la distensione del braccio, si vibra — senza discontinuità e con la massima decisione — il colpo sul bersaglio ritenuto coperto dall'avversario.

L'azione dev'essere eseguita rapidamente e soprattutto deve avere inizio dall'immobilità assoluta per sorprendere ed impedire così all'avversario di rettificare in tempo utile il legamento tramutandolo in parata.

Da quanto descritto, risulta evidente che la esecuzione dei fili sottomessi consta di un solo movimento. Pertanto anche essi - come gli altri fili, la botta dritta e la cavazione - sono eseguibili solo a misura di allungo.

Filo sottomesso sul legamento di prima. - Mantenendo il contatto della propria lama con quella dell'avversario fino

---

(i) Il colpo di «quarta bassa» , tanto di attacco quanto di risposta, può essere vibrato anche col pugno di terza o di terza in quarta, con

relativa opposizione in dentro.

l'avversario fino all'esecuzione del colpo col pugno in quarta posizione, abbassato e spostato alquanto alla propria sinistra, si insinua nello stesso tempo la punta dell'arma sulla linea del bersaglio interno, ove – senza discontinuità e con opposizione in dentro – si vibra il colpo.

Filo sottomesso sul legamento di seconda. - Conservando il contatto della propria lama con quella dell'avversario sino all'effettuazione del colpo, e mantenendo il pugno di quarta o girandolo in seconda posizione, abbassandolo e spostandolo alquanto verso la propria destra, si insinua nello stesso tempo la punta dell'arma sulla linea del fianco ove – senza alcuna discontinuità e con accentuata opposizione in fuori – si vibra il colpo.

Filo sottomesso sul legamento di terza. – Conservando il contatto della propria lama con quella dell'avversario sino all'effettuazione del colpo, e mantenendo il pugno in quarta posizione, elevandolo alquanto e spostandolo verso destra, si insinua nello stesso tempo la punta dell'arma sulla linea del bersaglio esterno, ove – senza alcuna discontinuità e con opposizione in fuori – si vibra il colpo.

Filo sottomesso sul legamento di quarta. Mantenendo il contatto della propria lama con quella dell'avversario fino all'effettuazione del colpo, ed elevando alquanto il pugno e spostandolo verso sinistra, si insinua nello stesso tempo la punta dell'arma sulla linea del bersaglio interno, ove – senza alcuna discontinuità e con opposizione in dentro – si vibra il colpo.

Nota. – Come s'è detto, i fili sottomessi constano di un sol movimento. Ma nell'apprenderne l'esecuzione sarà bene che questa venga distinta in due

tempi: nel primo, formazione della linea col dominio iniziale dei gradi della lama avversaria; nel secondo proseguire il colpo coll'affondo, mantenendo la dovuta opposizione di pugno.

Appena appresa la perfetta meccanica si passerà all'esecuzione in un sol tempo e quanto più rapidamente possibile.

Finta del filo sottomesso e cavazione.

La finta del filo sottomesso, come tutte le azioni di finta, non è altro che la simulazione del colpo semplice e, in questo caso, la simulazione di uno dei quattro fili sottomessi descritti.

Tale azione risulta di agevole esecuzione specie contro avversari i quali, molto sensibili alle pressioni esercitate sulla loro lama, hanno una reazione difensiva immediata e tale da lasciare ampiamente scoperto il bersaglio opposto a quello minacciato. L'azione stessa è eseguibile sia a misura di allungo sia camminando e in entrambi i casi consta di due tempi.

Infatti, dovendo eseguire – per esempio – la finta del filo sottomesso di quarta a misura di allungo, prima si esprime la finta osservando tutte le modalità descritte per il rispettivo semplice filo sottomesso, meno l'affondo; poi, sulla reazione di ferro dell'avversario (parata di quarta), si effettua la cavazione al bersaglio esterno.

Dovendo invece eseguire la stessa azione a misura camminando, prima si esprime la finta del filo unitamente al passo avanti; poi, sempre nell'atto della reazione difensiva dell'avversario, si esegue la cavazione.

Le stesse modalità saranno osservate per l'esecuzione della finta dei fili sottomessi di prima, di seconda e di terza.

Doppia finta del filo sottomesso.

Per l'esecuzione della doppia finta del filo sottomesso, sia a misura di allungo sia camminando, valgono le stesse norme indicate per le azioni di doppia finta in genere: nel primo tempo, si esegue la finta del filo, nel secondo la finta di cavazione e nel terzo si effettua la cavazione allo stesso bersaglio ove è stata eseguita la prima finta.

Battute false.

Tali battute si eseguono, sia a misura di allungo sia camminando, quando il proprio ferro è soggetto al legamento avversario, battendo in senso opposto al legamento stesso.

Per l'esecuzione della battuta falsa seguita da finta si procederà con le stesse norme indicate per le battute in genere seguite da finta.

Sforzo e colpo dritto.

La stessa battuta in potenza già de scritta a pag. *36* assume la denominazione di «sforzo», quando viene eseguita da uno dei quattro propri legamenti e senza disgiungere la propria lama da quella avversaria.

Lo sforzo e colpo dritto, sia a misura di allungo sia camminando, consta di due tempi: primo, alzandone alquanto la punta si fa scorrere con forza la propria lama su quella avversaria percorrendone i gradi; secondo, girando con rapidità il pugno in quarta posizione, si esegue il colpo dritto.

Nota. – L'esecuzione di questa azione rende quasi impossibile la cavazione in tempo da parte dell'avversario,

cavazione che, come vedremo in seguito, fa parte del capitolo delle «uscite in tempo».

Copertino.

La denominazione di copertino deriva dall'attuazione del primo movimento dell'azione stessa, col quale si va come a coprire la lama avversaria.

Il copertino con botta dritta si effettua esercitando un leggero appoggio a braccio quasi completamente disteso sulla lama avversa, allo scopo di deviarla dalla linea di offesa per poi vibrare la botta dritta al petto.

Tanto a misura di allungo quanto a misura camminando, il copertino con colpo dritto consta di due tempi: primo, girando il pugno in seconda posizione, si striscia col forte della propria lama sui gradi deboli e medi di quella avversaria deviando leggermente quest'ultima alla propria sinistra e in modo che la punta della propria arma risulti di poco più alta del pugno e presso la spalla destra dell'avversario; secondo, girando rapidamente il pugno in quarta posizione e lasciandolo ben disposto con l'opposizione in dentro, si vibra la botta dritta al petto sulla stessa linea interna.

Affinché l'azione abbia buon esito si dovrà fare attenzione di allontanare il meno possibile la punta della propria arma dal piano di attacco nel deviare quella avversaria dalla linea di offesa.

Per l'esecuzione della «finta del copertino», effettuato il deviamento della lama avversaria dalla linea di offesa nel modo su descritto, si procederà con le stesse norme indicate per l'esecuzione della battuta di quarta seguita da finta.

Intrecciata.

L'intrecciata è una battuta che si esegue dai propri legamenti di terza e di quarta, e dagli stessi legamenti

dell'avversario.

Essa si esegue battendo in senso opposto ai suddetti legamenti, e pertanto è preceduta da un movimento di svincolo.

L'intrecciata e colpo dritto, come tutte le altre battute, è eseguibile sia a misura di allungo sia camminando e consta di due tempi: primo, svincolando la propria lama si batte su quella avversaria nel senso sopra indicato; secondo, con la massima rapidità si effettua il colpo sul corrispondente bersaglio.

Per eseguire l'intrecciata con finta, sia di allungo sia camminando, si procederà con le stesse norme indicate per le battute in genere seguite da finta.

Battuta di quarta falsa.

Tale battuta si esegue, sia a misura di allungo sia camminando, quando la lama dell'arma avversaria è tenuta sulla linea bassa del fianco, e l'urto sulla lama viene dato in senso orizzontale da destra verso sinistra. Pertanto essa si differenzia dalla battuta di «prima» (mezzocerchio) e assume una diversa denominazione.

È possibile eseguirla anche dal proprio legamento di seconda o da quello avversario. In tali casi, dovendo la battuta stessa esser preceduta da un movimento di svincolo, viene denominata «intrecciata di quarta falsa».

Per l'esecuzione di tali battute seguite da finta, tanto a misura di allungo quanto camminando, si procederà con le stesse norme indicate per le battute in genere seguite da finta.

Disarmo.

Il disarmo è un'azione eseguita sulla lama dell'av-

versario, tendente, se non proprio a disarmarlo, a fargli perdere il controllo dell'arma e renderlo quindi incapace di difendersi validamente. Si può raggiungere tale scopo con il disarmo verticale o con il disarmo spirale da destra verso sinistra o viceversa.

Il disarmo verticale è applicabile in contrapposizione al legamento di prima avversario o dal proprio legamento di terza; il disarmo in senso spirale è applicabile, invece, dai propri legamenti di terza e di quarta, oppure sull'arma avversaria in linea. Ecco come si esegue.

Disarmo verticale. -— Girando il pugno in terza posizione ed alzando nello stesso tempo la punta della propria lama con breve flessione del braccio unitamente a quella laterale del polso, si batte fortemente
—con movimento energico dell'avambraccio e col concorso del polso — in senso verticale in basso il grado medio della lama contraria col forte della propria, ed immediatamente si vibra il colpo dritto al petto col pugno di quarta posizione.

Disarmo spirale a sinistra. — Sia che si esegua in contrapposizione all'arma avversaria in linea sia che si esegua dal proprio legamento di terza, si imprime un energico e graduale sforzo in senso spirale da destra verso sinistra, in modo da percorrere col forte della propria lama i gradi deboli e medi di quella contraria, ed immediatamente si vibra il colpo dritto al bersaglio interno col pugno in quarta posizione.

Disarmo spirale a destra. — Sia che si esegua in contrapposizione all'arma avversaria in linea sia che si esegua dal proprio legamento di quarta si imprime un energico e graduale sforzo in senso spirale da sinistra verso

destra in basso, percorrendo col grado forte della propria lama i gradi deboli e medi di quella contraria, ed immediata-

mente si vibra il colpo dritto al fianco o al petto rispettivamente col pugno di seconda e di quarta posizione.

Nota. — Le azioni di disarmo da noi descritte — che nei precedenti trattati venivano denominate rispettivamente «battuta atterrando» (il disarmo verticale) e «guadagno» (il disarmo spirale) — pur sempre teoricamente valide, non sono di facile attuazione. Tuttavia, dato il fine al quale esse tendono, dovranno essere seguite solo dal colpo dritto ed effettuate a misura di allungo.

Ripigliata o ripresa di attacco.

La ripigliata, o ripresa di attacco, non è che una seconda azione di offesa che ha inizio dall'affondo, cioè immediatamente dopo l'esito negativo della prima, ed è resa possibile dalla mancata reazione dell'avversario dopo essersi difeso.

Questa nuova azione deve essere quindi eseguita in contrapposizione all'atteggiamento che avrà mantenuto o assunto l'avversario nel difendersi e a seconda della distanza in cui egli verrà a trovarsi dopo aver subìto il primo attacco.

Pertanto, in conseguenza delle diverse situazioni che possono verificarsi, vari sono i modi di eseguire la ripigliata, e ciascuno di essi assume una specifica denominazione.

Ecco quali sono le situazioni che possono verificarsi e come si procede applicando la relativa ripigliata:

I°) L'avversario, pur avendo parato regolarmente un attacco, indugia a rispondere o non risponde affatto. In tal caso, si rimane in affondo e sollevando il piede destro, per acquistare slancio e facilitare il passaggio della punta,

facendolo ricadere nello stesso punto, si vibra un nuovo colpo al bersaglio opposto alla parata con la quale l'antagonista si era precedentemente difeso.

Questa azione si denomina «secondo colpo» (I).

2°) L'avversario procede analogamente come nel caso precedente ma assecondando la parata con un passo indietro. È opportuno allora tornare in guardia col piede sinistro e, senza alcuna pausa, vibrargli un nuovo colpo andando in affondo, colpo che potrà essere anche di finta o doppia finta, oppure un azione sul ferro, se nel retrocedere l'avversario avrà messa l'arma in linea.

L'azione così coordinata viene denominata «ripresa d'attacco di allungo».

3°) L'avversario, parando di misura, retrocede assai più di quanto gli sia necessario per difendersi. Anche in questo caso si torna in guardia col piede sinistro ma la nuova azione di offesa, conforme all'atteggiamento assunto dall' avversario, viene sviluppata questa volta col passo avanti-affondo.

L'azione così coordinata viene denominata «ripresa d'attacco camminando».

La ripresa d'attacco si potrà anche eseguire di raddoppio o in frecciata, sia partendo direttamente dall'affondo sia dopo il ritorno in guardia col piede sinistro.

(I) In alcuni trattati l'azione sopra descritta viene denominata anche «rimessa», mentre a nostro parere la vera e propria rimessa è il secondo colpo vibrato, con opportuni adattamenti di linea, sotto la parata avversaria.

CAPITOLO VI.

DELLE PARATE DI CONTRO E CONSEGUENTI AZIONI DI OFFESA CIRCOLATE

Generalità.

Nei precedenti capitoli sono state descritte le azioni di offesa (risposte comprese) in rapporto alle parate semplici.

Ci accingiamo ora alla descrizione delle parate di contro e delle conseguenti azioni di offesa che possono essere messe in atto per eludere una così fatta difesa.

Come vedremo, la difesa viene esercitata in modo diverso da quello delle parate semplici. Conseguentemente, in modo altrettanto diverso avviene il disimpegno della lama da parte dell'attaccante per l'esecuzione di un'azione composta.

Parate di contro.

Si ha la parata di contro quando, assunto un atteggiamento di invito o di legamento, anziché spostare la propria arma al lato opposto per difendersi dal colpo dritto o cavazione vibrato dall'avversario, si fa perno al pugno e, descrivendo con la punta dell'arma un cerchio intorno alla lama avversaria, si ritorna allo stesso punto di partenza.

Si compie ugualmente una parata di contro se, trovandosi con l'arma in linea oppure ancora ad un invito o legamento, dopo una pressione o urto impresso dall'avversario sul nostro ferro, seguito da colpo dritto, eseguiamo la parata in senso opposto a quella semplice.

Esempi: quando per difendersi dalla battuta di quarta e colpo dritto, anziché eseguire la parata semplice di quarta, si esegue quella in contrapposizione ad essa, ossia la parata di terza.

Quando per difendersi dalla fianconata esterna, anziché eseguire la parata semplice di seconda, si esegue quella opposta di prima.

Quando per difendersi dal filo sottomesso o falsa battuta di quarta, anziché eseguire la parata semplice di quarta, si esegue quella opposta di terza.

E così per tutti gli altri casi nei quali viene applicata la parata in senso opposto alla parata semplice.

Parate di mezza contro.

Si ha la parata di mezza contro quando dalla parata, invito o legamento di seconda o di terza, compiendo solo la metà del giro occorrente per l'espletamento della contro di seconda o della contro di terza, si passa rispettivamente alla parata di quarta e di prima.

La parata di mezza contro ha lo stesso valore difensivo della parata di contro e si elude nello stesso modo, ossia con la circolata.

Nota. – Può essere considerata parata di mezza contro anche il passaggio dalla quarta alla seconda per difendersi da un colpo portato al fianco esterno con accentuata angolazione.

Alcuni denominano parate di mezza contro anche i passaggi dalla quarta alla prima e viceversa, mentre altri li denominano «parate doppie». Le due definizioni non sono esatte in quanto, in entrambi i casi, si effettua, sia pure di passaggio, una parata semplice seguita da una di mezza contro.

Battute di contro.

Con analogo procedimento a quello descritto per le parate di contro, si potranno eseguire anche le battute «di contro».

Partendo da un proprio invito, anziché battere spostando la propria lama al lato opposto come per le battute semplici, si fa centro al pugno e, circolando al disopra o al disotto della lama avversaria disposta in linea, si esegue la battuta nello stesso senso dell'invito.

Così, dal proprio invito di prima si esegue la *battuta di contro di prima* e colpo dritto in dentro; da quello di seconda, *battuta di contro di sec*onda e colpo dritto al fianco o sopra al petto; da quello di terza, *battuta di contro di terza* e colpo dritto sopra o al fianco; da quello di quarta, *battuta di contro di quarta* e colpo dritto in dentro.

Tali azioni possono essere eseguite sia a di allungo sia camminando, tenendo presente che la loro efficacia deriva dal saper bene graduare la battuta e dall'immediata messa in linea dell'arma dopo la battuta stessa.

Nomenclatura delle azioni di offesa circolate.

Finta (tanto se la finta è dritta o di cavazione o di filo) circolata (elude una parata di contro).

Finta (dritta, di cavazione o di filo) circolata e cavazione (elude una parata di contro e una semplice).

Doppia finta (dritta, di cavazione o di filo) circolata (elude una parata semplice e una di contro).

Finta (dritta, di cavazione o di filo) e doppia circolata (elude due parate di contro).

Nota. — In analogia al criterio adottato per le azioni di offesa in contrapposizione alle sole parate semplici, la nomenclatura è stata limitata alle azioni di tre movimenti, altrimenti le combinazioni aumenterebbero indefinitamente.

Comunque, da quanto sopra esposto appare evidente che la direzione da seguire per svincolare la punta della propria arma nelle azioni composte varia in relazione al variare della parata che oppone l'avversario per difendersi: cavare per eludere la parata semplice, circolare per eludere quella di contro. Aumentando il numero dei movimenti il procedimento non cambia, lasciando invariato il movimento iniziale dell'azione, qualunque esso sia, poiché, pur essendo l'offesa in relazione alla difesa, questa nell'applicazione è sempre preceduta da quella.

Finta dritta circolata.

È stato già detto e dimostrato che quando alla finta dritta viene opposta la parata semplice, l'elusione della parata si ottiene a mezzo della cavazione al lato inverso alla finta, e che la risultante azione si denomina: finta dritta e cavazione.

Ora, se alla stessa finta dritta, invece della parata

semplice, viene contrapposta quella di contro o di mezza contro, per l'elusione di questa parata si dovrà circolare, anziché cavare, seguire cioè anche nel secondo movimento la stessa direzione tenuta nel primo, ossia nella finta.

Tale azione, che assume la denominazione di «finta dritta circolata», consta di due tempi, sia se eseguita a misura di allungo sia camminando.

Finta dritta circolata sull'invito di prima:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di prima	Insinuando alquanto la punta dell'arma, finge il colpo sulla linea del fianco.
Para contro di prima	Elude subito la parata effettuando la circolata al fianco col pugno in quarta o seconda posizione.
Si lascia colpire.	

Finta dritta circolata sull'invito di seconda:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di seconda	Insinuando alquanto la punta dell'arma, finge il colpo dritto sopra al petto.
Para contro di seconda, oppure quarta (mezza contro)	Elude subito la parata effettuando la circolata sopra al petto o in fuori.
Si lascia colpire.	

Finta dritta circolata sull'invito di terza:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di terza	Insinuando alquanto la punta dell'arma, finge il colpo dritto in dentro.
Para contro di terza oppure prima (mezza contro)	Elude subito la parata effettuando la circolata in dentro o al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta dritta circolata sull'invito di quarta:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di quarta	Insinuando alquanto la punta dell'arma, finge il colpo dritto in fuori.
Para contro di quarta	Elude subito la parata effettuando la circolata in fuori.
Si lascia colpire.	

Finta di cavazione circolata (controcavazione).

Sia a misura di allungo sia camminando, per l'esecuzione di questa azione, che nell'uso comune si denomina «controcavazione», si procede nel modo descritto per la finta dritta circolata, sostituendo la finta dritta con la finta di cavazione, poiché l'azione ha origine in contrapposizione al legamento e non all'invito.

Finta dritta circolata e cavazione (ossia: finta dritta, finta di circolazione e cavazione).

L'esecuzione di questa azione, sia a misura di allungo sia camminando, è possibile quando l'avversario, dopo aver parato la prima finta con la contro, si difende dalla successiva finta con la parata semplice, per cui è possibile

effettuare la cavazione sul bersaglio opposto.

Finta dritta circolata e cavazione sull'invito di prima:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di prima	Finge il colpo dritto al fianco.
Para contro di prima	Elude la parata fingendo la circolazione al fianco.
Para di seconda	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Finta dritta circolata e cavazione sull'invito di seconda:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di seconda	Finge il colpo dritto sopra al petto.
Para contro di seconda o quarta (mezza contro)	Elude la parata fingendo la circolazione sopra al petto o in fuori.
Para di prima o di terza	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione al fianco o in dentro.
Si lascia colpire.	

Finta dritta circolata e cavazione sull'invito di terza:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di terza	Finge il colpo dritto in dentro.
Para contro di terza o prima (mezza contro)	Elude la parata fingendo la circolazione in dentro o al fianco.
Para di quarta o di seconda	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione in fuori o sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Finta dritta circolata e cavazione sull'invito di quarta:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di quarta	Finge il colpo dritto al bersaglio esterno.
Para contro di quarta	Elude la parata fingendo la circolazione in fuori.
Para di terza	Elude anche la seconda parata effettuando la cavazione in dentro.
Si lascia colpire.	

Finta di cavazione circolata e cavazione (ossia: finta di cavazione, finta di circolazione e cavazione).

Per l'esecuzione di quest'azione, sia a misura di allungo sia camminando, si procede nel modo sopra descritto per quella di finta dritta circolata e cavazione, sostituendo, nel primo movimento, la finta dritta con la finta di cavazione, poiché l'azione ha origine in contrapposizione a un legamento e non a un invito.

Doppia finta dritta circolata (ossia: finta dritta, finta di cavazione e circolazione).

La sua esecuzione, sia a misura di allungo sia camminando, è possibile quando l'avversario, dopo avere contrapposto la parata semplice alla prima finta, contrappone quella di contro alla successiva, permettendo così di effettuare la circolazione sullo stesso bersaglio su1 quale era stata diretta la seconda finta.

Doppia finta dritta circolata sull'invito di prima:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di prima	Finge il colpo dritto al fianco.

Para di seconda	Elude la parata fingendo la cavazione sopra al petto.
Para contro di seconda o quarta (mezza contro)	Elude anche la seconda parata effettuando la circolazione sopra al petto o in fuori.
Si lascia colpire.	

Doppia finta dritta circolata sull'invito di seconda:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di seconda	Finge il colpo dritto sopra al petto.
Para di prima o di terza	Elude la parata fingendo la cavazione al fianco o in dentro.
Para contro di prima o contro di terza, oppure prima (mezza contro)	Elude anche la seconda parata effettuando la circolata rispettivamente o al fianco, o in dentro o ancora al fianco.
Si lascia colpire.	

Doppia finta dritta circolata sull'invito di terza:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di terza	Finge il colpo dritto in dentro.
Para di quarta	Elude la parata fingendo la cavazione in fuori.
Para contro di quarta	Elude anche la seconda parata effettuando la circolazione in fuori.
Si lascia colpire.	

Doppia finta dritta circolata sull'invito di quarta:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di quarta	Finge il colpo dritto in fuori.
Para di terza	Elude la parata fingendo la cavazione in dentro.

Para contro di terza o prima (mezza contro)	Elude anche la seconda parata effettuando la circolazione in dentro o al fianco
Si lascia colpire.	

Doppia finta di cavazione circolata (ossia: finta di cavazione, finta di cavazione e circolazione).

Per l'esecuzione di questa azione, sia a misura di allungo sia camminando, si procede nel modo sopra descritto per l'esecuzione della doppia finta dritta circolata, tenendo presente che il primo movimento dell'azione, avendo origine in contrapposizione ad un legamento e non ad un invito, sarà una finta di cavazione, anziché una finta dritta.

Finta dritta e doppia circolata (ossia: finta dritta, finta di circolazione e circolazione).

Tale azione è possibile eseguirla, sia a misura di allungo sia camminando, quando l'avversario, dopo aver contrapposto la parata di contro alla prima finta, ripete la stessa parata in contrapposizione alla finta successiva, permettendo così l'espletamento del colpo allo stesso bersaglio sul quale erano state dirette le due finte.

Finta dritta e doppia circolata sull'invito di prima:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di prima	Finge il colpo dritto al fianco.
Para contro di prima	Elude la parata fingendo la circolazione al fianco.
Para ancora contro di prima	Elude anche la seconda parata espletando la circolazione allo stesso bersaglio del fianco.
Si lascia colpire.	

Finta dritta e doppia circolata sull'invito di seconda.

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di seconda	Finge il colpo dritto sopra al petto.
Para contro di seconda o quarta (mezza contro)	Elude la parata fingendo la circolazione sopra al petto o in fuori.
Para contro di seconda o contro di quarta	Elude anche la seconda parata espletando la circolazione sopra al petto o in fuori.
Si lascia colpire.	

Finta dritta e doppia circolata sull'invito di terza:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di terza	Finge il colpo dritto in dentro.
Para contro di terza o prima (mezza contro)	Elude la parata fingendo la circolazione in dentro o al fianco.
Para contro di terza o contro di prima	Elude anche la seconda parata espletando la circolazione in dentro o al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta dritta e doppia circolata sull'invito di quarta:

MAESTRO	ALLIEVO
Invita di quarta	Finge il colpo dritto in fuori.
Para contro di quarta	Elude la parata fingendo la circolazione in fuori
Para ancora contro quarta	Elude anche la seconda parata espletando la circolazione in fuori.
Si lascia colpire.	

Finta di cavazione e doppia circolata (ossia: finta di cavazione, finta di circolazione e circolazione).

Per l'esecuzione di questa azione, sia a misura di allungo sia camminando, si procede nel modo indicato per la finta dritta e doppia circolata, tenendo presente

che il primo movimento dell'azione, avendo origine in contrapposizione ad un legamento e non ad un invito, sarà una finta di cavazione anziché una finta dritta.

Finta del filo circolato.

Per l'esecuzione di questa azione, sia a misura di allungo sia camminando, si procede nel modo descritto per la finta dritta circolata, solo che nel primo tempo, anziché fingere la botta dritta, si fingerà il filo.

Finta del filo di prima circolato

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di prima (sopra al petto) nel modo già noto.
Para contro di quarta	Elude la parata effettuando la circolazione in fuori.
Si lascia colpire.	

Finta del filo di seconda circolato:

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di seconda nel modo già noto.
Para contro di prima	Elude la parata effettuando la circolazione al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta del filo di terza circolato:

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di terza nel modo già noto.
Para contro di quarta	Elude la parata effettuando la circolazione in fuori.
Si lascia colpire.	

Finta del filo di quarta circolato:

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di quarta (fianconata esterna) nel modo già noto.
Para contro di prima	Elude la parata effettuando la circolazione al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta della fianconata di seconda circolata:

MAESTRO	ALLIEVO
Si lascia legare di quarta	Unitamente al trasporto in seconda finge il filo al fianco.
Para contro di prima	Elude la parata effettuando la circolazione al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta di fianconata interna circolata:

MAESTRO	ALLIEVO
Si lascia legare di terza	Unitamente al trasporto in prima basso, finge il filo al bersaglio interno.
Para contro di seconda	Elude la parata effettuando la circolazione sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo circolato (ossia: finta del filo, finta di cavazione e circolazione).

Per l'esecuzione di questa azione, sia a misura di allungo sia camminando, si procede nel modo indicato per la doppia finta dritta circolata, solo che nel primo tempo, anziché fingere la botta dritta, si fingerà il filo.

Doppia finta del filo di prima circolato:

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di prima (sopra al petto).
Para di terza o di prima	Elude la parata fingendo la cavazione in dentro o al fianco.
Para contro di terza o contro di prima	Elude anche la seconda parata effettuando la circolazione in dentro o al fianco.
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo di seconda circolato:

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di seconda.
Para di seconda	Elude la parata fingendo la cavazione sopra al petto.
Para contro di seconda o quarta (mezza contro)	Elude anche la seconda parata effettuando la circolazione sopra o in fuori.
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo di terza circolato:

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di terza.
Para di prima o di terza	Elude la parata fingendo la cavazione al fianco o in dentro.
Para contro di prima o contro di terza, oppure prima (mezza contro)	Elude anche la seconda parata, effettuando la circolazione rispettivamente al fianco, in dentro, al fianco.
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo di quarta circolato:

MAESTRO	ALLIEVO
	Finge il filo di quarta (fianconata esterna).
MAESTRO	ALLIEVO

Para di seconda	Elude la parata fingendo la cavazione sopra al petto.
Para contro di seconda o quarta (mezza contro)	Elude anche la seconda parata, effettuando la circolazione sopra al petto o in fuori.
Si lascia colpire.	

Doppia finta della fianconata di seconda circolata:

MAESTRO	ALLIEVO
Si lascia legare di quarta	Unitamente al trasporto in seconda finge il filo al fianco.
Para di seconda	Elude la parata fingendo la cavazione sopra al petto.
Para contro di seconda o quarta (mezza contro)	Elude anche la seconda parata effettuando la circolazione sopra o in fuori.
Si lascia colpire.	

Doppia finta di fianconata interna circolata:

MAESTRO	ALLIEVO
Si lascia legare di terza	Unitamente al trasporto in prima basso finge il filo al bersaglio interno.
Para di prima	Elude la parata fingendo la cavazione al fianco.
Para contro di prima	Elude anche la seconda parata effettuando la circolazione al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta del filo circolato e cavazione (ossia: finta di filo, finta di circolazione e cavazione).

Se, invece di parata semplice e poi di contro come precedentemente, si inverte l'ordine delle due parate, si ha la finta del filo circolato e cavazione. Tale azione, sia a misura

di allungo sia camminando, si attua nello stesso modo descritto per la finta dritta circolata e cavazione, solo che nel primo tempo anziché fingere il colpo dritto si finge il filo.

Finta del filo e doppia circolata (ossia: tinta di filo, finta di circolazione e circolazione).

Per l'esecuzione di questa azione, sia a misura di allungo sia camminando, si procede nello stesso modo descritto per la finta dritta e doppia circolata, solo che nel primo tempo, anziché fingere il colpo dritto, si fingerà il filo.

Avvertenza. — Nell'esecuzione a misura camminando di tutte le azioni circolate descritte, si dovrà porre la massima attenzione per ben coordinare la finta o la doppia finta con i due movimenti del passo avanti.

Battute seguite da finta dritta circolata.

Per l'esecuzione di queste azioni, sia a misura di allungo sia camminando, effettuata la battuta nel modo già noto, si procederà con le stesse norme indicate per l'esecuzione della finta dritta circolata (I).

Battuta di prima finta dritta e circolazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Presenta l'arma in linea	Esegue la battuta ed immediatamente finge la botta dritta al bersaglio interno nel modo già noto.
Para contro di terza o prima (mazza contro)	Elude subito la parata circolando in dentro o al fianco.
Si lascia colpire.	

(i) Poiché in pratica, specie a misura di allungo, la reazione in difesa avviene quasi sempre appena subita la battuta, ne consegue che particolarmente alle battute di quarta e di terza faccia immediatamente

seguito la circolata in fuori e in dentro, senza cioè effettuare la finta dritta, onde evitare di farsi trovare il ferro dall'avversario.

Battuta di seconda finta dritta e circolazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Presenta l'arma in linea	Esegue la battuta ed immediatamente finge la botta dritta al fianco o sopra al petto nel modo gia noto.
Para contro di prima o quarta (mezza contro)	Elude subito la parata circolando al fianco o al petto in fuori.
Si lascia colpire.	

Battuta di terza finta dritta e circolazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Presenta l'arma in linea	Esegue la battuta ed immediatamente finge la botta dritta al fianco o al petto in fuori nel modo già noto.
Para contro di prima o contro di quarta	Elude subito la parata circolando al fianco o al petto in fuori.
Si lascia colpire.	

Battuta di quarta finta dritta e circolazione:

MAESTRO	ALLIEVO
Presenta l'arma in linea	Esegue la battuta ed immediatamente finge la botta dritta al bersaglio interno nei modo già noto.
Para contro di terza o prima (mezza contro)	Elude subito la parata circolando in dentro ai petto o al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta del filo sottomesso circolato.

Il filo sottomesso, come abbiamo veduto quando si e parlato delle azioni di offesa ausiliarie, si esegue in contrapposizione a ciascuno dei quattro legamenti avversari. Pertanto, sarà possibile eseguire la finta del filo sottomesso circolato, sia a misura di allungo sia camminando, quando alla finta del filo stesso verrà contrapposta la parata di contro.

Finta del filo sottomesso circolato sul legamento di prima:

MAESTRO	ALLIEVO
Lega di prima	Finge il filo sottomesso sul bersaglio interno.
Para contro di seconda	Elude la parata effettuando la circolazione sopra al petto.
Si lascia colpire.	

Finta del filo sottomesso circolato, sul legamento di seconda:

MAESTRO	ALLIEVO
Lega di seconda	Finge il filo sottomesso al fianco.
Para contro di prima	Elude la parata effettuando la circolazione al fianco.
Si lascia colpire.	

Finta del filo sottomesso circolato sul legamento di terza:

MAESTRO	ALLIEVO
Lega di terza	Finge il filo sottomesso in fuori.
Para contro di quarta	Elude la parata effettuando la circolazione in fuori.
Si lascia colpire.	

Finta del filo sottomesso sul legamento di quarta:

MAESTRO	ALLIEVO
Lega di quarta	Finge il filo sottomesso in dentro.
Para contro di terza o prima (mezza contro)	Elude la parata effettuando la circolazione in dentro o al fianco.
Si lascia colpire.	

Doppia finta del filo sottomesso circolato (ossia: finta del filo sottomesso, finta di cavazione e circolazione).

Per l'esecuzione di tale azione, che richiede l'elusione di una parata semplice e una di contro, si procede, sia se eseguita a misura di allungo sia camminando, nello stesso modo descritto per la doppia finta dritta circolata, solo che nel primo tempo dell'azione anziché fingere il colpo dritto si finge il filo sottomesso.

Finta del filo sottomesso circolato e cavazione (ossia: finta del filo sottomesso, finta di circolazione e cavazione).

Se, invece di parare semplice e poi di contro come descritto per la doppia finta del filo sottomesso circolato, si inverte l'ordine delle parate, eseguendo cioè prima quella di contro e poi quella semplice, si ha la finta del filo sottomesso circolato e cavazione. Tale azione, sia se eseguita a misura di allungo sia camminando, si attua nello stesso modo indicato per la finta dritta circolata e cavazione, solo che nel primo tempo, invece di fingere il colpo dritto, si finge il filo sottomesso.

Finta del filo sottomesso e doppia circolata (ossia: finta del filo sottomesso, finta di circolazione e circolazione). Per eseguire quest'azione che richiede l'elusione di due parate di contro, si procede, sia se eseguita a misura di allungo sia camminando, nello stesso modo in-

dicato per la finta dritta e doppia circolata, solo che nel primo tempo, invece di fingere il colpo dritto, si fingerà il filo sottomesso.

Battute false seguite da finta dritta circolata.

Per l'esecuzione di queste azioni, sia a misura di allungo sia camminando, si effettua la battuta nel modo già noto (pag. 71) e poi si procede seguendo le stesse norme indicate per l'esecuzione della finta dritta circolata (pag. 80).

Copertino seguito da finta dritta circolata.

L'esecuzione di questa azione, sia a misura di allungo sia camminando, avviene effettuando il deviamento dell'arma avversaria dalla linea di offesa nel modo già noto (pag. 72), e seguendo poi lo stesso procedimento indicato per l'esecuzione della battuta di quarta con la finta dritta circolata (pag. 93).

Intrecciate seguite da finta dritta circolata.

Per l'esecuzione di queste azioni, sia a misura di allungo sia camminando, si effettua la battuta nel modo già noto (pag. 72) e poi si procede nella stessa maniera indicata per l'esecuzione delle battute in genere seguite da finta dritta circolata (pag. 92).

Risposte circolate.

Il principio che rende possibile l'esecuzione di un attacco composto, e cioè che in contrapposizione alla parata semplice si cava e in contrapposizione a quella di contro si circola, vale anche per quanto riguarda la risposta, la quale non è altro che l'immediata reazione offensiva da parte di chi

ha parato.

Quindi, se l'attaccante si difende a sua volta (controparata) con la parata di contro, in tal caso gli si potrà rispondere con azione circolata.

CAPITOLO VII.

GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA SCHERMA

Tempo, velocità e misura.

Abbiamo detto che la scherma, per il raggiungimento dei suoi obiettivi, si basa su tre elementi fondamentali: il tempo, la velocità e la misura. Ma da quanto andremo esponendo sarà facile comprendere che il tempo e la misura rivestono una maggiore importanza della velocità, pur riconoscendo che quest'ultima serve egregiamente a completare la potenza dello schermidore.

Il «tempo», in materia schermistica, ha molti significati ben distinti l'uno dall'altro, ma quando si dice che uno schermidore ha una buona scelta di tempo si intende dire che egli possiede il dono di eseguire una determinata azione di offesa nell'attimo propizio, come se egli, leggendo nel cervello dell'avversario o guidato da una sorta di ispirazione, avesse potuto intuire che proprio in quell'istante l'antagonista si trovava nelle condizioni più sfavorevoli per rendere inefficace la sua determinazione, o comunque di opporvisi validamente.

In altre parole la scelta di tempo consiste nel sapere approfittare di quell'attimo nel quale viene ad essere ridotta l'attività e la concentrazione dell'avversario.

La «velocità» è il tempo minimo che devesi impiegare nell'eseguire una qualsiasi azione offensiva, difensiva o

controffensiva. Essa scaturisce da un lavoro muscolare, ma viene anche potenziata dalla scelta di tempo.

La «misura» significa propriamente la distanza utile per poter raggiungere il bersaglio nella effettuazione del colpo. Il buon conoscitore della misura è quindi colui che quando attacca percepisce che la distanza che separa la punta della sua arma dal bersaglio avversario è superabile dalla sua azione offensiva, la quale potrà essere, come abbiamo già detto, di allungo, camminando o in frecciata.

11 tempo schermistico.

Per «tempo schermistico» intendesi l'apprezzabilità di tempo che deve intercorrere fra il colpo di offesa e quello di controffesa affinché quest'ultimo possa essere giudicato valido.

Un colpo semplice, come ad esempio la « botta dritta », consta di un solo movimento; la «finta dritta e cavazione» di due movimenti: uno è la finta, l'altro la cavazione. Per eseguire la «doppia finta dritta» i movimenti saranno tre: uno per la finta dritta uno per la finta di cavazione, un terzo per la cavazione, e cosi via. Per ciascuno di questi movimenti occorre un tempo e perciò tre movimenti eseguiti successivamente, senza soste o rallentamenti, corrispondono a tre tempi.

Nel caso però che l'esecutore dell'azione rallenti o interrompa l'azione stessa subendo un momento di perplessità, egli in effetti perde tempo nel significato corrente e perde «un tempo» nel significato schermistico, rispetto all'avversario, il quale benché partito dopo di lui,

può arrivare a segno con un « tempo » (schermistico) di anticipo.

Nella pratica comune, sempre che si tratti di azione composta, si considera ciascun movimento dell'azione stessa pari o corrispondente a un tempo e colui che controffende, per veder convalidato il suo colpo ed annullato quello del suo avversario, deve giungere al bersaglio prima che questi inizi il suo ultimo movimento. E cioè: se l'azione dell'attaccante si compone di due movimenti, il colpo di controffesa deve arrivare prima che abbia inizio il secondo.

Ove si trattasse di attacco semplice di un sol movimento, colui che controffende potrebbe averne ragione (a parte l'uscita in tempo di « contrazione » che non fa parte di questo argomento) quando l'attaccante cadesse, come s'è detto avanti, in una esecuzione difettosa, o rallentata, di perdita di tempo: questa però va considerata come un caso di assoluta eccezione, mentre la regola vuole che contro l'azione semplice di un sol movimento non esiste controffesa che si basi sul tempo.

Le uscite in tempo.

L'uscita in tempo non è altro che un'azione di offesa in contrapposizione all'azione di offesa avversaria.

In altri termini, uscire in tempo significa annullare l'offesa avversaria non avvalendosi della parata e risposta, ma vibrando ugualmente un colpo in contrapposizione a quello vibrato dall'antagonista.

Le uscite in tempo sono:

il colpo d'arresto, la cavazione in tempo, l'appuntata, l'imbroccata, la passata sotto, l'inquartata, la contrazione.

In genere le uscite in tempo vengono applicate contro avversari che cadono sovente in ripetizioni oppure fanno intuire anzi tempo le loro intenzioni offensive.

Il colpo d'arresto.

Questa uscita in tempo serve ad interrompere o, meglio, ad arrestare l'espletamento di un'azione di attacco composta. Se trattasi di un'azione di finta il colpo d'arresto deve essere vibrato in primo tempo, e cioè nel momento che l'attaccante sta per passare dal movimento di finta al colpo; se trattasi invece di azione di doppia finta, il colpo d'arresto può essere vibrato anche in secondo tempo, ossia dopo avere eseguito un movimento di parata in relazione alla prima finta dell'attaccante.

Esempi di arresto in primo tempo. — Se, in contrapposizione al nostro invito o legamento di prima o di terza, l'avversario attacca con finta al fianco e cavazione sopra o con finta indentro e cavazione infuori, all'accenno della finta, anziché parare rispettivamente seconda o quarta, gli si vibra un colpo dritto sopra al petto, col pugno di quarta e con opposizione a destra, impedendogli il passaggio dalla linea bassa a quella alta, oppure dalla linea interna a quella esterna.

Se in contrapposizione al nostro invito o legamento di seconda o di quarta, l'avversario attacca con finta sopra e cavazione al fianco, o con finta in fuori e cavazione in dentro, anziché parare rispettivamente prima o terza, gli si vibra un colpo dritto al fianco, col pugno di quarta o seconda posizione e con opposizione a destra, colpo che impedirà il passaggio dalla linea alta a quella bassa oppure dalla linea esterna a quella interna.

Esempi di arresto in secondo tempo. — Dal proprio invito o legamento di prima o di terza, in contrapposizione alla doppia finta dritta o di cavazione dirette rispettivamente al fianco o al petto in dentro, dopo avere contrapposto alla prima finta la parata di seconda o quella di quarta, si vibra

subito, rimanendo in guardia, un colpo dritto al fianco, col pugno di quarta o seconda posizione e con opposizione a destra, impedendo il passaggio dalla linea alta a quella bassa, oppure dalla linea esterna all'interna.

Dal proprio invito o legamento di seconda o di quarta, in contrapposizione alla doppia finta dritta o di cavazione dirette rispettivamente sopra al petto o in fuori, dopo avere contrapposto alla prima finta la parata di prima o quella di terza, si vibra subito, rimanendo in guardia, un colpo dritto sopra al petto, col pugno di quarta e con opposizione a destra, impedendo il passaggio dalla linea bassa a quella alta oppure quello dalla linea interna all'esterna (I).

La cavazione in tempo.

È la cavazione eseguita in contrapposizione all'inizio di un'azione avversaria tendente a deviare il ferro dalla linea. Tale cavazione può avere luogo anche se, trovandosi ad un invito o ad un legamento, l'avversario inizia il suo attacco con una battuta, un'intrecciata o qualsiasi altra pressione sul nostro ferro (2).

L'appuntata.

Questa uscita in tempo è di agevole applicazione contro coloro che abitualmente, dopo aver parato una qualsiasi

(1) Il colpo d'arresto, applicato in primo tempo sulle azioni a misura camminando, è consigliabile che sia eseguito con un piccolo affondo.

(2) Purtroppo in questi ultimi casi, da parte dei presidenti di giuria, sorgono sovente dubbi sulla validità della cavazione in tempo.

azione d'attacco, rispondono di finta. Eseguito l'attacco anziché controparare la risposta avversaria, si rimarrà in affondo e, sollevando un po' il piede destro per acquistare

slancio, si tirerà un nuovo colpo, con opportuna opposizione di pugno, allo stesso bersaglio al quale era stato diretto l'attacco.

L'imbroccata.

Questa uscita in tempo si applica contro le azioni di filo terminanti al fianco e cioè: contro la fianconata esterna (filo di quarta), tanto se eseguita di attacco quanto di risposta, e contro la fianconata di seconda, eseguita di attacco.

Nello stesso momento che l'avversario compie una delle suddette azioni, mantenendo il pugno di quarta o girandolo in seconda posizione e guadagnando i gradi della lama avversaria opponendo il proprio forte al suo debole, si vibra, direttamente dalla guardia, il colpo sulla stessa linea del fianco con opposizione del pugno a destra.

L'inquartata.

Questa uscita in tempo è applicabile contro tutte azioni di offesa terminanti al lato interno, ed ecco come: trovandosi, per esempio, all'invito o legamento di terza, appena l'avversario inizia la botta dritta o la cavazione indentro, gli si vibra subito un colpo dritto allo stesso bersaglio, mettendo bene l'opposizione del pugno a sinistra. Indi, unitamente allo slancio del braccio per vibrare il colpo, si distende indietro la gamba sinistra portando il piede diagonalmente a destra e profilando bene le spalle sulla stessa diagonale venutasi a formare in seguito allo spostamento della gamba sinistra, sottraendo in tal modo il bersaglio.

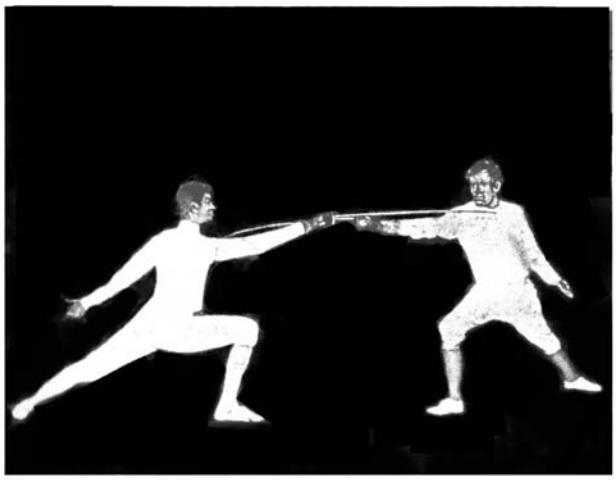


FIG. 49 - *Inquartata*

Volendo eseguire, per esempio, l'inquartata contro l'attacco di finta sull' invito o legamento di quarta, all'accenno della finta si para terza, e poi si vibra il colpo dritto indentro nel modo descritto per l'attacco semplice (vedi fig. 49).

La passata sotto.

Questa uscita in tempo è applicabile, invece, contro tutte le azioni di offesa terminanti sopra al petto o infuori, ed ecco come: trovandosi, per esempio, all'invito o al legamento di seconda o di quarta, appena l'avversario inizia la botta dritta o la cavazione, rispettivamente sopra o in fuori, gli si vibra il colpo dritto al fianco, con l'opposizione del pugno a destra, e nello stesso tempo, distendendo la gamba sinistra indietro, si abbassa il corpo e la testa che verranno a trovarsi sotto l'arma dell' avversario. In tale posizione il petto aderisce alla coscia destra, mentre la mano sinistra, come a sostegno,

poggia sulla pedana a lato del piede destro. Contro l'attacco di finta sull'invito o legamento di prima o di terza, all'accenno della finta si para rispettivamente seconda o quarta, e poi si vibra il colpo dritto al fianco procedendo nel modo descritto in contrapposizione all'azione semplice (vedi fig. 50).

La contrazione.

La contrazione è il colpo vibrato dalla guardia sul movimento terminale di una qualsiasi azione offensiva avversaria, e su tutte le linee (I).

Contro l'attacco semplice si vibra un colpo dritto direttamente dalla posizione che si occupa con la propria arma, sulla medesima linea cui è portata l'offesa avversaria, precedendola, e vibrando il colpo con l'esatta opposizione al fine di ottenere nello stesso tempo il completo deviamento della lama contraria.

(i) Riteniamo opportuno fare osservare che nella scherma di fioretto, dove il bersaglio valevole è costituito, solo dal tronco, l'esito positivo della contrazione contro l'attacco semplice è molto difficile. Infatti, anticipare il movimento terminale dell'azione avversaria con altro movimento percorrente la stessa distanza, riuscirà solo a chi possiede una scelta di tempo nettamente superiore a quella dell'attaccante, oppure quando l'esecuzione di quest'ultimo è molto lenta o comunque difettosa.

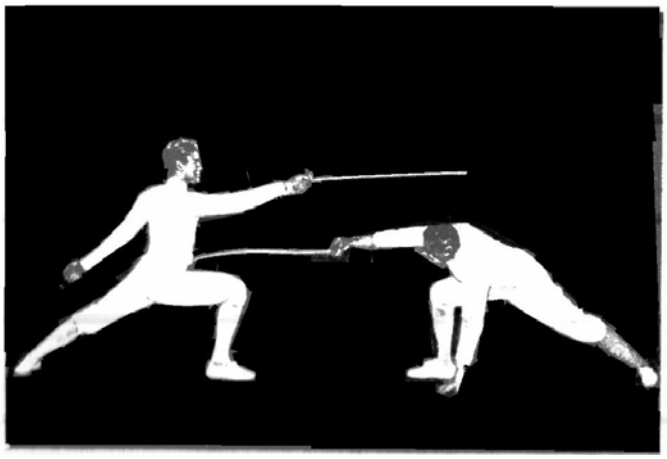


Fig 50 - *Passata sotto*

Contro l'attacco composto, prima si segue la parata o le parate, poi, sull'ultimo movimento dell'azione, si effettua il colpo nel modo sopra descritto.

Il controtempo.

Non esiste azione schermistica alla quale non possa essere applicata la sua contraria, atta ad annullarla.
Pertanto, anche tutte le uscite in tempo — con le quali, come abbiamo veduto, l'azione offensiva viene annullata non dalla parata e risposta, ma da un colpo vibrato in contrapposizione all'azione stessa — possono essere a loro volta annullate dalla rispettiva contraria, costituita dalla parata e risposta, oppure ugualmente da altra uscita in tempo. Tale contraria, in qualsiasi dei suddetti modi venga applicata, prende il nome generico di « controtempo ».
In genere si agisce in controtempo quando si è intuito che l'avversario è proclive all'uscita in tempo. In tal caso si cercherà di facilitarne l'attuazione mostrandogli con chiarezza l'azione che potrebbe dare origine alla sua uscita in tempo, per trarlo in inganno, come se realmente si volesse sviluppare decisamente l'attacco da lui atteso, mentre si è pronti invece ad applicare la contraria non appena egli esce in tempo.
Da quanto esposto appare evidente che l'esecuzione del controtempo va considerata come composta di una simulazione offensiva che, provocando l'uscita in tempo dell'avversario, consente o di opporre una parata e risposta oppure una uscita in tempo che neutralizzi quella dell'avversario.

Esempio: trovandosi l'avversario sull'atteggiamento d'invito o di legamento di prima o di terza e intuendo che egli voglia uscire in

tempo al bersaglio sopra o infuori in contrapposizione al nostro attacco di finta al fianco e cavazione sopra o di finta in dentro e cavazione in fuori, si avanzerà eseguendo la finta e, mentre egli vibra il colpo di arresto sopra al petto, si parerà e si risponderà dalla posizione di guardia.

Trovandosi invece l'avversario all'invito o al legamento di seconda o di quarta, si avanzerà eseguendo la finta e, mentre egli vibra il colpo di arresto al fianco, parerà e si risponderà rimanendo in guardia.

Trovandosi l'avversario con l'arma in linea ed avendo intuito che egli, in contrapposizione al nostro attacco di filo o di battuta voglia cavare in tempo, si simulerà l'azione sul ferro e, mentre egli vibra la cavazione in tempo, si parerà e si risponderà.

E così ritengasi per tutte le altre azioni consimili.

Sulle uscite in tempo di contrazione e di imbroccata il controtempo consiste nel parare e rispondere.

La finta in tempo.

Contro l'avversario che, impressionato dalla uscita in tempo semplice, agisce in controtempo, si può opporre la finta in tempo.

Questa sarà finta di colpo dritto, se derivante dal colpo d'arresto; sarà invece finta di cavazione, se derivante dalla cavazione in tempo. La finta stessa potrà essere rispettivamente finta dritta e cavazione (ossia finta semplice), oppure finta di cavazione circolata (ossia controcavazione), a seconda che l'avversario, durante la sua avanzata in controtempo, usi la parata semplice o quella di contro.

L'esecuzione della finta in tempo non differisce da quella della finta dritta o di cavazione eseguite come azioni di offesa: si finge cioè il colpo dritto o di cavazione in tempo e

poi, eludendo la parata in controtempo dell'avversario, si cava o si circola al bersaglio scoperto.

La finta in tempo, qualunque essa sia, se eseguita regolarmente, viene espletata con l'affondo, poiché l'avversario, al momento che gli si elude la parata in controtempo, trovasi in guardia.

Colpo d'arresto sull'uscita in tempo composta.

In contrapposizione alla finta o doppia finta in tempo, la risoluzione in controtempo, oltre ai modi precedentemente descritti per le uscite in tempo semplici, può avvenire anche mediante l'applicazione del colpo d'arresto, tanto in primo quanto in secondo tempo, a seconda che la contraria uscita in tempo sia rispettivamente di finta o di doppia finta.

L'esecuzione di questo colpo d'arresto in contro tempo è identica a quella già indicata per il colpo d'arresto applicato contro le azioni di offesa, le quali, nel caso in questione, sono rappresentate dalle uscite in tempo di finta o di doppia finta.

Esempio: intuito che l'avversario, in contrapposizione all'azione di battuta di seconda o di quarta, anziché eseguire la cavazione in tempo, eseguirà la finta di cavazione in tempo, non appena simulata la battuta si proseguirà col colpo d'arresto al fianco facendo descrivere all'arma lo stesso tracciato della fianconata di seconda.

Analogamente si procederà quando l'avversario eseguirà la stessa finta in tempo sulla nostra battuta di prima o di terza, in contrapposizione alla quale il colpo d'arresto verrà espletato, sempre in proseguimento alla simulata battuta, sopra al petto.

Nota: La riuscita del colpo d'arresto in controtempo

dipende soprattutto dal saper bene valutare la misura, evitando cioè che non resti alterato il rapporto di distanza che dove intercorrere fra i due antagonisti, e anche dal vibrare, con la massima decisione e con la relativa opposizione di pugno, il colpo d'arresto stesso.

Lo scandaglio.

Per scandaglio intendesi lo studio di indagine tendente a svelare il modo difensivo o controffensivo dell'avversario.

Esso è rappresentato da una simulazione di attacco eseguito con espressione veritiera in maniera da indurre l'avversario a svelare le sue reazioni.

Il traccheggio.

Per traccheggio intendesi quel complesso di movimenti ritenuti di valido aiuto a preparare una propria determinazione schermistica o a stimolare quella dell'antagonista, mascherando a questi le proprie intenzioni.

Il traccheggio si può sviluppare: col passaggio da un atteggiamento ad altro atteggiamento, con le battute, coi trasporti o riporti, con semplici pressioni o contatti esercitati sulla lama avversaria, con stretti e rapidi passaggi di punta della propria arma intorno alla lama contraria, ecc., e tutto ciò, il più delle volte, fatto in unione a piccoli passi avanti o indietro.

L'esecuzione, sia pure spontanea, di questi movimenti, non deve essere semplicemente meccanica, ma attuata con intelligenza ed accortezza, altrimenti di tale traccheggio verrà a trarne vantaggio l'avversario.

Azioni di attacco eseguite a propria scelta di tempo e azioni di attacco eseguite in tempo.

Si ha l'attacco eseguito a propria scelta di tempo, allorquando per propria determinazione si attua l'attacco stesso in contrapposizione ad un atteggiamento gia precisato dall'avversario.

Si ha invece l'attacco eseguito in tempo, allorquando viene attuato nel preciso istante che l'avversario passa da un atteggiamento ad altro atteggiamento.

Come si vede, la distinzione fra i due modi di eseguire un'azione di attacco è caratterizzata soltanto dall'istante di partenza, poiché il fattore « tempo » è sempre indispensabile per il possibile conseguimento del colpo.

Primo esempio. — Se, trovandoci al legamento di quarta, riteniamo opportuno, dato l'atteggiamento specifico, eseguire la fianconata esterna, potremo senz'altro mettere in atto il nostro piano di attacco partendo nell'attimo che, secondo la nostra sensibilità intuitiva, riteniamo più propizio.

Secondo esempio. — Ci troviamo ancora al legamento di quarta e vogliamo ripetere la fianconata, ma questa volta l'iniziativa offensiva è presa dall'avversario che ripetutamente accenna la cavazione in fuori per preparare un attacco di finta per il quale cerca di scoprire quale sarà la nostra parata, se semplice o di contro. Resistendo sempre alla sua minaccia e senza mai assecondarla con alcuna parata, non appena egli accennerà nuovamente la cavazione, situando conseguentemente l'arma in linea, immediatamente si effettuerà la fianconata.

Nel primo caso, avremo eseguita la fianconata di quarta a

propria scelta di tempo; nel secondo caso avremo eseguito la medesima fianconata in tempo.

Con lo stesso procedimento di cui sopra, tutte le azioni di offesa, semplici o composte, si possono eseguire tanto nell'uno che nell'altro modo indicati.

Azioni di prima e di seconda intenzione.

Qualsiasi azione di offesa, semplice o composta, può essere eseguita di prima o di seconda intenzione:

di prima intenzione, se l'azione viene eseguita con il proposito di raggiungere direttamente il bersaglio con l'azione stessa, ossia con l'intento di superare direttamente la reazione avversaria;

di seconda intenzione, se l'azione viene, invece, eseguita non già col proposito di cui sopra, ma con quello di favorire le intuite tendenze difensive o controffensive dell'avversario per applicare a queste le azioni contrarie ritenute più adatte.

Mentre per lo sviluppo delle azioni di prima intenzione viene impiegata tutta l'abilità di tempo e di velocità di cui dispone l'attaccante, in quelle di seconda intenzione l'esecutore — pur dando all'azione tutte le caratteristiche della veridicità, affinché la reazione dell'avversario sia naturale e spontanea — dovrà sviluppare l'attacco in maniera contenuta onde non trovarsi poi nell'impossibilità materiale di eseguire quanto progettato.

La seconda intenzione è molto efficace contro coloro che abitualmente, da una determinata parata, rispondono sempre allo stesso bersaglio.

Nota. — Da quanto sopra é detto, appare evidente la grande affinità fra la seconda intenzione e il controtempo, tanto che non può essere ritenuto del tutto

improprio chiamare anche seconda intenzione il con-

trotempo. Infatti, come precedentemente abbiamo veduto, anche col controtempo si tende alla realizzazione del colpo non già direttamente, ma in contrapposizione ad una provocata reazione avversaria. Comunque, per non generare confusione, è di uso comune la seguente distinzione: col controtempo si provoca l'uscita in tempo applicando, quale contraria, la parata e risposta oppure un'altra uscita in tempo; con la seconda intenzione si provoca la parata e risposta, applicando quale contraria la controparata e risposta. Tanto il controtempo quanto la seconda intenzione costituiscono il settore più complesso e difficile di tutto lo scibile schermistico; il campo ove, pur possedendo l'indispensabile inquadratura tecnica, è facile smarrirsi se non fanno riscontro ad essa doti di profonda osservazione ed una viva intelligenza; il piano sul quale lo schermidore più geniale, più acuto può avere occasione e possibilità di irretire anche un avversario di gran lunga più potente e più veloce di lui.

Considerazioni
sulla cavazione angolata (« coupé »)
e sulla frecciata (« flèche »)

Queste due azioni complementari abbiamo ritenuto opportuno descriverle per ultime, non perché considerate di secondaria importanza, ma solo perché la loro esecuzione, come vedremo, si discosta alquanto da quella di tutte le altre azioni che abbiamo trattato.

L'esecuzione della cavazione angolata.

Pur ammettendo che l'abuso (e non l'uso, come molti sostengono) di tale azione possa condurre all'allontanamento dal classico e meno rischioso schermire in linea, tuttavia non possiamo disconoscere le risorse

che essa offre quando è usata con moderazione e prudenza, e

ciò tanto di attacco quanto di risposta. La cavazione angolata, a differenza di quella normale, è eseguibile in contrapposizione ai soli legamenti di terza e di quarta nel modo seguente.

Con movimento rapido del pugno e lieve ausilio dell'articolazione del gomito, si alza la punta della propria lama di quanto è strettamente necessario per passarla al lato opposto del legamento, rasentando la lama avversaria, ed immediatamente si prosegue coll'effettuazione del colpo, facendo descrivere alla punta dell'arma una vera e propria parabola.

La cavazione angolata si rende particolarmente utile contro avversari che, alternando parate di contro, mezza contro o semplici, rendono molto difficile organizzare il piano di un'azione composta in linea.

In tal caso l'esecuzione della cavazione angolata, oltre al bersaglio del petto (esterno o interno), potrà avvenire anche a quello del fianco).

È parimenti utile se applicata a stretta misura di risposta.

Nota. Si verifica sovente che anche alcuni forti schermidori si trovano a disagio nel parare detta azione. Riteniamo che ciò dipenda dal fatto che i maestri, in genere, insegnano all'allievo ad eseguirla bene di attacco, ma non a difendersene. In altri termini, riteniamo che essi trascurino di eseguirla a loro volta contro l'allievo, il quale, non avendo studiato la particolare cadenza che ha la cavazione angolata rispetto alla normale cavazione, incorre spesso nell'errore di pararla in anticipo (parata a vuoto), oppure in ritardo.

L'esecuzione della frecciata.

È un particolare attacco che, specie se usato con parsimonia, può risultare molto efficace.

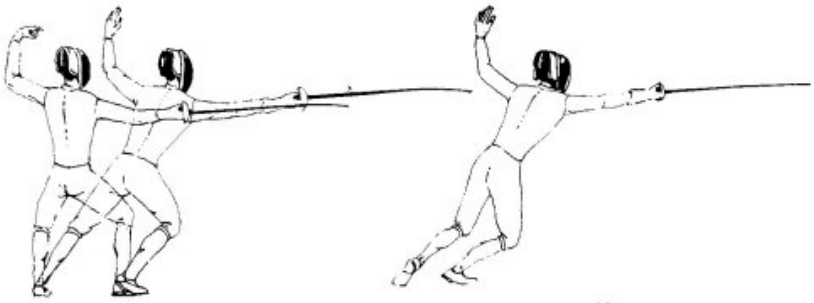


FIG. 51

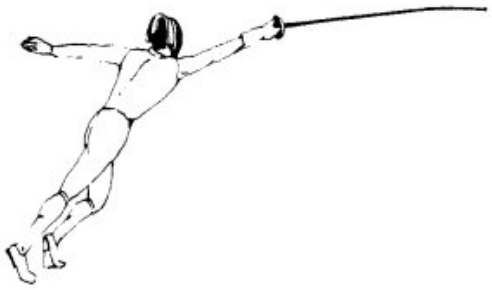
FIG. 52

L'esecuzione della frecciata richiede sempre la massima decisione, poiché il minimo cenno di titubanza può essere bastevole a renderla nulla o controproducente.

La frecciata nasce da un insieme di movimenti che portano lo schermidore a proiettarsi in avanti per cui egli passa dalla guardia ad una posizione nella quale il corpo è decisamente inclinato in avanti con il braccio armato slanciato e l'altro disteso all'indietro.

Indispensabile, per la buona riuscita di questo attacco, è il movimento coordinato delle gambe che debbono scattare come in una partenza di corsa veloce. La gamba sinistra, nella prosecuzione del movimento, sopravanzerà la destra e lo schermidore, superata la distanza per toccare, riacquisterà l'equilibrio terminando la sua corsa.

Nota. Purtroppo molti schermidori partono in frecciata in maniera tale da provocare sovente il corpo a corpo. Bisogna invece evitare questo antiestetico e pericoloso inconveniente scartando da un lato o dall'altro



Progressione per l'attacco in frecciata:
FIG. 51 - 52 - 53

FIG. 53

della linea direttrice, senza uscire dalla pedana e senza urtare col corpo l'avversario.

Per gli attacchi in frecciata, in considerazione della rapidità con la quale devesi slanciare il corpo in avanti, è consigliabile che lo schermidore dia la preferenza alle azioni di uno o due movimenti al massimo.

La difesa contro l'attacco in frecciata è identica a quella che si contrappone alle altre specie di attacco, ossia parando o controffendendo.

Per il raggiungimento di un'ottima esecuzione di questo particolare attacco, sarà bene che il maestro, dopo aver spiegato dettagliatamente le varie sequenze del movimento, faccia eseguire all'allievo la frecciata a corpo libero fino a quando l'allievo stesso non ha acquistato esattezza e padronanza nell'esecuzione, nonché quell'indispensabile scatto che la frecciata richiede.

CAPITOLO VIII.

APPLICAZIONE

Esercizi preparatori per l'avviamento all'assalto.

Completato lo studio di tutte le azioni di offesa, difesa e controffesa, e perfezionatane l'esecuzione, esporremo ora attraverso quali forme di esercitazioni può essere avviato l'allievo all'assalto.

Questo, senza dubbio, rappresenta il periodo più importante e difficile tanto per l'allievo quanto e soprattutto per il maestro, al quale, proprio in questa delicata parte della sua opera, sono richieste particolari doti di scrupolosità e competenza.

Almeno per il periodo iniziale, l'allievo dovrà eseguire gli esercizi di avviamento all'assalto insieme al maestro che, adeguando se stesso alle capacità e possibilità dell'allievo nell'alternata funzione di offesa e di difesa, lo renderà fiducioso nell'esperimentare le proprie attitudini di meccanica, di tempo e di velocità.

E anche quando l'allievo, fattosi più esperto, passerà ad eseguire gli stessi esercizi con un compagno di sala, sarà bene che il controllo del maestro non venga a mancare.

Dopo questa breve premessa, il cui scopo è quello di richiamare sull'importante argomento una particolare attenzione da parte del maestro, passiamo a trattare le varie

forme di dette esercitazioni, riassunte nei seguenti gruppi:

Primo gruppo. – Esecuzione di una qualsiasi combinazione schermistica prestabilita, eseguita a propria scelta di tempo, sia di allungo sia camminando.

Esempio: il maestro stabilisce che l'allievo debba attaccarlo (a misura camminando) con la finta del filo. L'allievo, solo quando si riterrà pronto, dovrà partire con la massima decisione, cercando di portare a segno l'azione eludendo la parata semplice del maestro.

Con analogo criterio, in contrapposizione alla parata semplice o di contro, potranno essere combinate tutte le altre corrispondenti azioni studiate.

Secondo gruppo. -— Esecuzione di una qualsiasi combinazione schermistica a libera scelta d'attacco (semplice o di finta) senza che l'attaccante sappia quale sarà la difesa.

Esempio: il maestro assume un atteggiamento (ferro in linea, invito o legamento). L'allievo esegue l'appropriato scandaglio e, secondo la reazione del maestro, applicherà l'opportuna azione contraria.

Nel caso che il maestro non voglia reagire in difesa l'allievo dovrà risolversi con l'azione semplice.

Terzo gruppo. — Tutte le azioni comprese nei due precedenti gruppi, fatte eseguire « in tempo ».

Nota. — Quando l'allievo avrà raggiunto la necessaria sicurezza e slancio nell'esecuzione delle azioni di attacco, il maestro passerà a fargli eseguire gli esercizi adatti per lo sviluppo della parata e risposta.

Tirocinio all'assalto.

La libera applicazione di tutte le azioni schermistiche studiate si concreta nelle prime esercitazioni di assalto, che rivestono una grande importanza per la formazione dello schermidore.

Nei gruppi di esercizi preparatori precedentemente indicati, si rileva che le diverse funzioni hanno il loro sviluppo previo accordo sulla iniziativa della offesa e della difesa, in modo che ciascuna delle due si compia separata e distinta dall'altra; nel tirocinio dell'assalto, invece, le stesse funzioni si alternano e si succedono senza alcun preventivo accordo sulla iniziativa dell'attacco, della difesa e della controffesa.

Senza dubbio, è proprio in questo primo vero passo verso la messa in opera dell'edificio schermistico che si presentano le maggiori difficoltà: quasi tutti gli iniziati all'assalto convergono la loro attenzione esclusivamente o verso l'attacco o verso la difesa, in maniera che a prolungate pause di inattività fanno seguito attacchi simultanei, il che dimostra quanto ai neo-assaltanti sia difficile passare con opportuna rapidità dall'una all'altra concezione.

Pertanto, norma di assoluto rigore per il maestro sarà quella di seguire attentamente l'allievo nei primi passi dell'assalto, sia tirando insieme a lui in maniera molto blanda e convincente, sia facendogli incontrare poi avversari non molto forti o comunque che si prestino ad effettuare un gioco semplice, e ciò fino a quando l'allievo stesso non avrà acquistato sufficiente disinvoltura nell'orientarsi, specie per quanto riguarda il rapido passaggio dalla concezione dell'offesa a quella di difesa o di controffesa.

Il maestro, adeguando se stesso alle capacità dell'allievo, per le prime volte lo agevolerà svolgendo un gioco della massima semplicità ed opponendo la difesa con sole parate semplici, affinché l'allievo non si smarrisca nella costruzione dei suoi piani offensivi, difensivi e controffensivi. Inoltre userà moderazione nelle risposte al fine di facilitargli la controparata, astenendosi dalle uscite in tempo perché l'allievo stesso

possa sviluppare i suoi attacchi con la massima decisione. Progressivamente cercherà poi di sorprenderlo con qualche attacco composto ed inserirà nella difesa anche le parate di contro. E se i progressi saranno soddisfacenti gli applicherà qualche volta anche le uscite in tempo, la seconda intenzione ed il controtempo, richiamando sempre la sua attenzione ogni volta che l'impiego di un determinato movimento corrisponda più o meno alla opportunità del momento.

Riteniamo sufficiente questo breve e sommario cenno sul comportamento del maestro verso l'allievo per far comprendere quanto importante e delicata sia la sua opera nel periodo che l'allievo stesso incomincia a liberarsi dai legami della pura scolastica avviandosi gradatamente alla libera e soggettiva costruzione.

Tale periodo può essere più o meno lungo, a seconda degli individui: per taluni potrà durare solo alcune settimane, per altri, invece, anche dei mesi.

Comunque, è sempre meglio che venga prolungato anche oltre il necessario poiché è molto facile al neoassaltante, abbandonato a se stesso, prendere dei difetti, che è poi molto difficile, se non addirittura impossibile, eliminare.

L'assalto.

L'assalto rappresenta un combattimento fra due schermidori nel quale, mediante una rigorosa e ragionata applicazione di movimenti offensivi, difensivi e controffensivi, ciascuno dei due antagonisti cerca di prevalere sull'altro.

Per conseguire il successo non bastano solo specifiche attitudini di meccanica, di velocità e di tempo, ma occorre che queste siano disciplinate da una pronta

intelligenza e rapida determinazione. Accade infatti sovente che un ottimo esecutore meccanico venga superato nell'assalto dal meno dotato tecnicamente ma più accorto e più intelligente nell'applicare con opportunità i suoi concetti. Ciò significa che — prescindendo da ogni considerazione di attitudini fisiche — la pur indispensabile base tecnica non è sufficiente da sola a fornire gli elementi per fare di ogni individuo un forte schermidore.

Ogni assalto presenta caratteristiche sempre nuove e diverse, possibilità di giuoco infinite, ragionamenti ed applicazioni che trovano la loro attuazione di volta in volta, ed a seconda dell'intelligenza e della sensibilità dei singoli tiratori. Ecco perché la scherma è da considerarsi una fra le più difficili discipline sportive.

Dato, come abbiamo detto, che la condotta del combattimento varia coi variare dell'avversario, essendo i concetti schermistici del tutto soggettivi, sarebbe assurdo voler stabilire delle norme fisse per conseguire il maggior risultato in un assalto. Tuttavia l'esperienza ci consente di fornire alcune indicazioni che, se applicate, s'intende, caso per caso, possono essere di grande utilità:

I°) Tener ben presente che nello schermire tutto deve essere improntato alla massima naturalezza e spontaneità.

2°) Servirsi con accorgimento soltanto di quegli elementi appresi e perfezionati nello studio particolareggiato.

3°) Porre la massima attenzione nel rispetto della misura.

4°) Cercare, attraverso l'appropriato scandaglio, di intuire le intenzioni offensive e difensive dell'avversano per applicargli le relative e più adatte contrarie.

5°) Non perdere la calma, ma rimanere sempre presenti a se stessi, contro avversari irruenti, poiché la precipitazione e l'orgasmo non solo non consentono la necessaria scelta del tempo e della misura — che, è sempre opportuno ricordarlo, rappresentano i fattori principali per il successo — ma non permettono neppure di poter concepire ciò che è più opportuno eseguire.

6°) Non risolversi all'attacco o all'uscita in tempo senza aver prima sufficientemente indagato sulle intenzioni dell'avversario.

7°) Essere rapidi e precisi nelle risposte per evitare la rimessa da parte dell'avversario, e variare le parate e le risposte onde non consentire all'avversario stesso un facile orientamento nella concezione delle contrarie.

8°) Non subire sistematicamente l'iniziativa dell'avversario proclive all'attacco, ma limitarla sorprendendolo con azioni eseguite in tempo o con opportune ed appropriate uscite in tempo.

9") Usare il controtempo e la seconda intenzione rispettivamente contro gli avversari proclivi alle uscite in tempo e all'uniformità delle risposte, tenendo presente che nella scherma le abitudini costituiscono un difetto e quindi evitare di incorrere nello stesso.

Nota. - Attraverso l'esercizio con avversari più deboli, contro i quali le preoccupazioni sono limitate, non solo si acquista fiducia nello slanciare il colpo, sia esso effettuato di attacco o di risposta, ma si rende altresì più agevole lo studio per lo sviluppo e l'affinamento dei vari concetti schermistici.

Esercitandoci invece con avversari di ugual forza si sviluppa il senso dell'emulazione con conseguente rafforzamento delle facoltà volitive, dato il naturale desiderio

che ciascuno di noi ha di superare l'antagonista.

Contro i più forti si misura il proprio grado di progresso in relazione alla resistenza ed al contrasto che si è in grado di opporre ad essi.

Dell'incontro.

Il principio a cui si ispira lo studio della scherma e quello di riuscire a colpire l'avversario evitando di essere colpiti. Ma durante un assalto si verifica sovente che i due schermidori si tocchino simultaneamente, e quando ciò accade si dice che essi hanno fatto « incontro ». In tal caso è di esclusiva spettanza di chi è preposto alla direzione dell'assalto esaminare o stabilire, in base alle regole convenzionali della scherma di fioretto, chi dei due deve essere considerato toccato.

Se, per coincidenze non valutabili, i due schermidoni si sono toccati attaccando entrambi nello stesso istante, il che suol definirsi «tempo comune», la frase schermistica deve essere considerata nulla, ossia non deve essere assegnato il colpo a nessuno dei due, non potendosi attribuire precedenza all'uno o all'altro. Lo stesso dicasi nel caso di «rimessa» simultanea. In tutti gli altri casi di incontro sempre uno dei due schermidori è dalla parte del torto.

I°) Ha torto chi, volendo eseguire un'azione di attacco sul ferro (sia esso in linea o non), prosegue l'azione pur non avendo incontrato il ferro stesso. Ha torto ugualmente colui che, eseguendo una qualsiasi «uscita in tempo» rimane anch'egli toccato.

2°) Ha torto chi, in contrapposizione ad un'azione di attacco composta, tenta la parata e si risolve a rispondere senza aver trovato il ferro.

3°) Ha torto chi, durante lo sviluppo di un'azione composta si fa trovare il ferro e subisce la risposta immediata pur portando a termine l'azione stessa.

Nota. — Non è da considerarsi « incontro » o quando pur tirando erroneamente sul tirare dell'avversario si arriva con un « tempo schermistico » di anticipo.

Dello schermire fra avversari di mano o guardia diversa.

Il lettore, nel seguire quanto è stato fin qui esposto, avrà certamente rilevato che tutta la tecnica della scherma del fioretto e la conseguente applicazione hanno avuto come presupposto due avversari destri.

Se ciò è da ritenersi razionale, poiché normalmente si incontrano schermidori destri, tuttavia non possiamo disconoscere che le particolari tendenze ed abilità acquisite attraverso detto studio ed esercizio, vengono in parte frustrate quando lo schermidore destro incontra un avversario che usa l'arma con la mano sinistra e quando questi incontra un altro mancino. In tali casi si verifica che tutte le reazioni, sia nel senso offensivo, difensivo e controffensivo, provocate nei contrasti che necessariamente hanno le due lame antagoniste durante il combattimento, messe in relazione alla sensibilità acquisita contro l'avversario destro, si manifestano inversamente schermendo col mancino.

Infatti, vediamo ad esempio cosa avviene quando il « filo di quarta» (fianconata esterna) è eseguito sul destro e quando lo stesso filo è eseguito invece sul mancino.

Nel primo caso colui che subisce l'azione avverte sulla propria lama una pressione esercitata esternamente che lo induce a difendersi con la parata di seconda o con la ceduta

di quarta, mentre nel secondo caso la pressione e avvertita nel senso opposto, ossia internamente, che lo induce alla parata di prima (mezzocerchio) o alla ceduta di terza.

È sufficiente, riteniamo, quest'esempio per rendersi conto che schermire contro un mancino presenta non lievi difficoltà ed altrettante, se non maggiori, se ne presentano a quest'ultimo schermendo contro un altro mancino in dipendenza dal fatto dell'ancor più rare occasioni di potersi esercitare fra loro.

Comunque, dette difficoltà non sorgono perché mutano, sia pure in minima parte, le svariate forme di applicazione della tecnica schermistica, bensì per la maniera diversa con cui il destro deve sviluppare le azioni di offesa, difesa e controffesa sul bersaglio dello schermidore mancino e questi su quello di un altro mancino, bersaglio che ad entrambi si presenta esattamente inverso a quello abituale.

Ecco quali sono le principali varianti per quanto concerne il bersaglio:

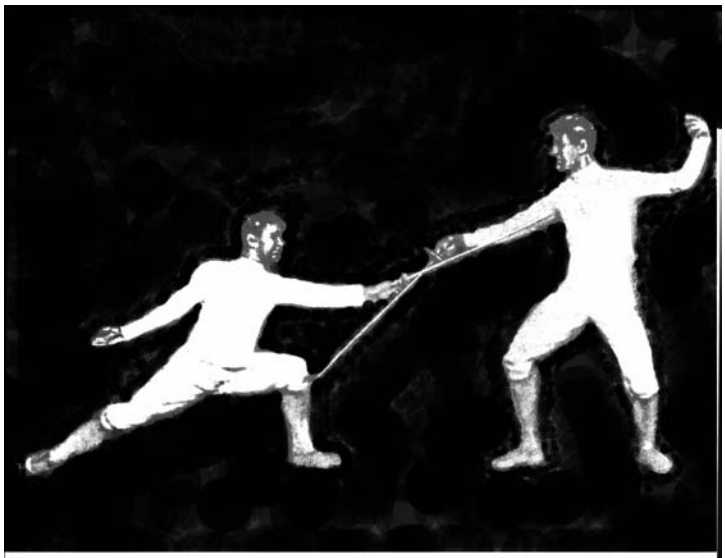


FIG. 6-4 - *Filo di terza eseguito dal mancino*

il filo di prima (mezzocerchio), anziché sopra al petto, termina al bersaglio interno del petto;

i1 filo di terza, anziché al bersaglio esterno del petto, termina al fianco (fig. 64);

i1 filo di quarta (fianconata esterna), anziché al fianco esternamente, termina al petto in basso;

la fianconata interna (filo di quarta falso), anzichè al lato interno basso, termina al fianco;

la battuta di prima (mezzocerchio) e botta dritta, anziché in dentro al petto, termina al fianco;

la battuta di seconda e colpo dritto, anziché al fianco o sopra al petto, termina sopra al petto;

la battuta di terza e colpo dritto, anziché al bersaglio esterno del petto o al fianco, termina in dentro al petto:

la battuta di quarta e colpo dritto, anziché al bersaglio interno del petto, termina al fianco o in fuori al petto:

il copertino e botta dritta, anziché al bersaglio interno del petto, termina al fianco.

Anche per quanto riguarda l'effettuazione dei «colpi di arresto» si hanno le seguenti varianti di bersaglio:

dal proprio invito o legamento *di prima,* il colpo di arresto si effettua al bersaglio interno, anziché sopra al petto;

dal proprio invito o legamento *di terza,* si effettua al fianco, anziché in dentro al petto;

dal proprio invito o legamento *di quarta,* si effettua internamente in basso, anziché al fianco.

Altra variante si ha per la « inquartata » che viene effettuata al fianco, anziché al bersaglio interno.

PRIMO QUADRO SINOTTICO

Quadro sinottico di tutte le azioni, di offesa e di difesa, in rapporto alle *parate semplici,* con le relative uscite in tempo che a ciascuna azione potranno essere contrapposte in primo, secondo e terzo tempo.

È indicato altresì il numero dei movimenti che compongono ogni singola azione schermistica; da quale atteggiamento proprio o dell'avversario essa ha origine; quale parata o parate elude; a quale parte del bersaglio termina, nonché quali possono essere le risposte in seguito alla parata finale.

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersaglio si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
BOTTA DRITTA AL FIANCO	uno	dall'invito di prima avversario	–	al fianco	di seconda	sopra al petto o di filo al fianco	–	–	–
FINTA DI BOTTA DRITTA AL FIANCO	due	» »	di seconda	sopra al petto	di prima o di terza o di quarta	indentro, o di filo sopra al fianco, o di filo sopra indentro, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto	–
DOPPIA FINTA DI BOTTA DRITTA AL FIANCO	tre	» »	di seconda e di prima	al fianco	di seconda o di contro di prima	sopra al petto o di filo al fianco indentro, o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione
BOTTA DRITTA SOPRA AL PETTO	uno	dall'invito di seconda avversario	–	sopra al petto	di prima o di terza o di quarta	indentro, o di filo sopra al fianco, o di filo sopra indentro, o di filo (fianconata)	–	–	–
FINTA DI BOTTA DRITTA AL PETTO	due	» »	di prima	al fianco	di seconda o di contro di prima	sopra al petto o di filo al fianco indentro, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	contrazione	–
DOPPIA FINTA DI BOTTA DRITTA AL PETTO	tre	» »	di prima e di seconda o di terza e di seconda	sopra al petto	di prima o di terza o di quarta	indentro, o di filo sopra al fianco, o di filo sopra indentro, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
BOTTA DRITTA INDENTRO	uno	dall'invito di terza avversario	–	in dentro al petto	di quarta o contro di terza	in dentro o di filo (fianconata) al fianco, o di filo sopra	–	–	–
FINTA DI BOTTA DRITTA INDENTRO	due	» »	di quarta	in fuori al petto	di terza o di contro di quarta	al fianco, o di filo sopra indentro, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto	–
DOPPIA FINTA DI BOTTA DRITTA INDENTRO	tre	» »	di quarta e di terza	in dentro al petto	di quarta o contro di terza	in dentro o di filo (fianconata) al fianco, o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
BOTTA DRITTA INFUORI	uno	dall'invito di quarta avversario	–	in fuori al petto	di terza o di contro di quarta	al fianco, o di filo sopra indentro, o di filo (fianconata)	–	–	–
FINTA DI BOTTA DRITTA INFUORI	due	» »	di terza	in dentro al petto	di quarta o contro di terza	in dentro, o di filo (fianconata) al fianco, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata	–

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
DOPPIA FINTA DI BOTTA DRITTA INFUORI	Tre	dall'invito di quarta avversario	di terza e di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra indentro, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
CAVAZIONE SOTTO AL FIANCO	uno	dal legamento di prima avversario	–	al fianco	di seconda o di contro di prima	sopra al petto o di filo al fianco al petto, di filo sopra	–	–	–
FINTA DI CAVAZIONE SOTTO AL FIANCO	due	» »	di seconda	sopra al petto	di prima o di terza o di quarta	al petto o di filo sopra al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto o contrazione	contrazione
DOPPIA FINTA DI CAVAZIONE SOTTO AL FIANCO	Tre	» »	di seconda e di prima o di seconda e di terza	al fianco in dentro al petto	di seconda o di contro di prima di quarta o di contro di terza	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata) al fianco al petto, o di filo sopra	colpo d'arresto al petto »	colpo d'arresto al fianco »	contrazione » o inquartata
CAVAZIONE SOPRA AL PETTO	uno	dal legamento di seconda avversario	–	sopra al petto	di prima o di terza o di quarta	al petto o di filo sopra al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	–	–	–
FINTA DI CAVAZIONE SOPRA AL PETTO	due	» »	di prima o di terza	al fianco in dentro al petto	di seconda o di contro di prima di quarta o di contro di terza	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata) al fianco al petto, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco » »	contrazione » o inquartata	–
DOPPIA FINTA DI CAVAZIONE SOPRA AL PETTO	Tre	» »	di prima e di seconda	sopra al petto	di prima	al petto, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
CAVAZIONE INDENTRO	uno	dal legamento di terza avversario	–	in dentro al petto	di quarta o contro di terza	al petto, o di filo (fianconata) al fianco, o di filo sopra	–	–	–

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DI CAVAZIONE INDENTRO	due	dal legamento di terza avversario	di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto	–
DOPPIA FINTA DI CAVAZIONE INDENTRO	tre	» »	di quarta e di terza	in dentro al petto	di quarta o contro di terza o	al petto, o di filo (fianconata), al fianco o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	Inquartata o contrazione
CAVAZIONE INFUORI	uno	dal legamento di quarta avversario	–	in fuori al petto	di terza o di contro di quarta	al fianco o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata)	–	–	–
FINTA DI CAVAZIONE INFUORI	due	» »	di terza	in dentro al petto	di quarta o contro di terza	al petto, o di filo (fianconata), al fianco o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	inquartata o contrazione	–
DOPPIA FINTA DI CAVAZIONE INFUORI	tre	» »	di terza e di quarta	in fuori al petto	di terza o di contro di quarta	al fianco o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	Passata sotto o contrazione
FILO DI PRIMA	uno due	dal legamento di prima di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	– –	sopra al petto »	di prima o di terza » »	al petto o di filo sopra al fianco o di filo sopra » »	contrazione o passata sotto cavazione in tempo	– contrazione o passata sotto	– –
FINTA DEL FILO DI PRIMA	due tre	dal legamento di prima di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	di terza »	in dentro al petto »	di quarta o di prima » »	al petto, o di filo (fianconata) al petto, o di filo sopra » »	colpo d'arresto di cavazione sotto cavazione in tempo	contrazione o inquartata colpo d'arresto di cavazione sotto	– Contrazione o inquartata
DOPPIA FINTA DEL FILO DI PRIMA	tre	dal legamento di prima di chi lo esegue	di terza e di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto di cavazione sotto	colpo d'arresto al petto	Contrazione o passata sotto
FILO DI SECONDA	uno due	dal legamento di seconda di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	– –	al fianco »	di seconda o ceduta di quarta »	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo (fianconata) » »	contrazione cavazione in tempo	– contrazione	–

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersaglio si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DEL FILO DI SECONDA	due tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	di seconda o ceduta di quarta »	sopra al petto »	di terza o di quarta »	al fianco o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata) » »	colpo d'arresto di cavazione al petto cavazione in tempo	passata sotto o contrazione colpo d'arresto di cavazione al petto	–
DOPPIA FINTA DEL FILO DI SECONDA	tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue	di seconda e di prima o di seconda e di terza	al fianco	di seconda o di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto o di filo sopra	colpo d'arresto di cavazione sopra al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o Inquartata
FILO DI TERZA	uno due	dal legamento di terza di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	– –	sopra al petto »	di prima o di terza o contro di quarta »	al petto, o di filo sopra al fianco o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata) » »	inquartata cavando in dentro cavazione in tempo	– inquartata cavando indentro	– –
FINTA DEL FILO DI TERZA	due tre	dal legamento di terza di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	di prima o di terza »	al fianco »	di seconda o contro di prima »	sopra al petto, o di filo al fianco al fianco o di filo sopra » »	colpo d'arresto al fianco cavazione in tempo	contrazione o Inquartata colpo d'arresto al fianco	– contrazione o inquartata
DOPPIA FINTA DEL FILO DI TERZA	tre	dal legamento di terza di chi lo esegue	di prima e di seconda o di terza e di seconda	sopra al petto	di prima o di terza o di quarta	al petto, o di filo sopra al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto di cavazione al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FILO DI QUARTA (fianconata esterna)	uno due	dal legamento di quarta di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	– –	al fianco »	di seconda o ceduta di quarta »	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo (fianconata) » »	imbroccata cavazione in tempo	– imbroccata	– –
FINTA DEL FILO DI QUARTA	due tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	di seconda o ceduta di quarta »	sopra al petto in fuori al petto	di prima o di terza o di quarta di terza o contro di quarta	al petto, o di filo sopra al fianco o di filo infuori al petto, o di filo (fianconata) al fianco o di filo infuori al petto, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto di cavazione sopra »	contrazione o passata sotto »	– –
DOPPIA FINTA DEL FILO DI QUARTA	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	di seconda e di prima di seconda e di terza	al fianco in dentro al petto	di prima o di terza o contro di quarta »	al fianco o di filo infuori al petto, o di filo (fianconata) » »	inquartata cavando in dentro	– inquartata cavando indentro	– –
FIANCONATA DI SECONDA	due	dal legamento di quarta di chi lo esegue	–	al fianco	di seconda o contro di prima »	sopra al petto, o di filo al fianco al fianco o di filo sopra » »	colpo d'arresto al fianco cavazione in tempo	contrazione o Inquartata colpo d'arresto al fianco	– contrazione o Inquartata
FINTA DI FIANCONATA DI SECONDA	tre	» »	di seconda o di ceduta di quarta	sopra al petto in fuori al petto	di prima o di terza o di quarta	al petto, o di filo sopra al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto di cavazione al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione o Passata sotto
FIANCONATA INTERNA (filo di quarta falsa)	due	dal legamento di terza di chi lo esegue	–	al fianco internamente	di prima o ceduta di terza	indentro, o di filo sopra al fianco, o di filo sopra	inquartata	–	–

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DI FIANCONATA INTERNA	tre	dal legamento di terza di chi la esegue	di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco indentro, o di filo sopra	colpo d'arresto di cavazione al fianco	contrazione	_
BATTUTA DI PRIMA E COLPO DRITTO	due	sull'arma avversaria in linea, o dal legamento di prima di chi la esegue	_	in dentro al petto	di quarta o di prima	indentro, o di filo (fianconata) indentro, o di filo sopra	cavazione in tempo al fianco	inquartata	_
BATTUTA DI PRIMA E FINTA DRITTA	tre	» »	di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo al petto infuori, indentro, o di filo (fianconata)	»	colpo d'arresto indentro	passata sotto
BATTUTA DI SECONDA E COLPO DRITTO AL FIANCO	due	sull'arma avversaria in linea del fianco o dal legamento di terza di chi la esegue	_	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco indentro, o di filo sopra	cavazione in tempo sopra al petto	_	_
BATTUTA DI SECONDA E COLPO DRITTOAL PETTO	due	» »	_	sopra al petto	di terza o di quarta	al fianco o di filo infuori indentro, o di filo (fianconata)	»	contrazione o passata sotto	_
BATTUTA DI SECONDA E FINTA DRITTA AL FIANCO	tre	» »	di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta	al fianco o di filo infuori al petto indentro, o di filo (fianconata)	»	colpo d'arresto sopra	contrazione o passata sotto
BATTUTA DI SECONDA E FINTA DRITTA AL PETTO	tre	» »	di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco indentro, o di filo sopra	»	colpo d'arresto al fianco	contrazione
BATTUTA DI TERZA E COLPO DRITTO AL FIANCO	due	sull'arma avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	_	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	cavazione in tempo indentro	contrazione	_
BATTUTA DI TERZA E COLPO DRITTO AL PETTO	due	» »	_	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo infuori al petto indentro, o di filo (fianconata)	»	contrazione o passata sotto	
BATTUTA DI TERZA E FINTA DRITTA AL FIANCO	tre	» »	di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta	al fianco o di filo al petto infuori indentro, o di filo (fianconata)	»	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
BATTUTA DI TERZA E FINTA DRITTA AL PETTO	tre	sull'arma avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	indentro, o di filo (fianconata) indentro, o di filo sopra	Cavazione in tempo indentro	Colpo d'arresto al fianco	Contrazione o inquartata
BATTUTA DI QUARTA E COLPO DRITTO	Due	sull'arma avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	_	in dentro al petto	di quarta o di prima o contro di terza	indentro, o di filo (fianconata) indentro, o di filo sopra al fianco o di filo al petto infuori	cavazione in tempo infuori	contrazione o inquartata	_
BATTUTA DI QUARTA E FINTA DRITTA	tre	» »	di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo al petto infuori, indentro, o di filo (fianconata)	»	colpo d'arresto indentro	contrazione o passata sotto
COPERTINO E COLPO DRITTO	due	sull'arma avversaria in linea	_	in dentro al petto	di quarta o di prima o contro di terza	al petto, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo infuori	inquartata	_
COPERTINO CON LA FINTA DRITTA	tre	» »	di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	»	colpo d'arresto indentro	contrazione o passata sotto
FILO SOTTOMESSO DI PRIMA	uno	dal legamento di prima avversario	_	in dentro al petto	di prima	al petto, o di filo sopra	inquartata	_	_
FINTA DEL FILO SOTTOMESSO DI SECONDA	due	» »	di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto o di filo al fianco al petto o di filo sopra	colpo d'arresto di cavazione al fianco	contrazione	_
DOPPIA FINTA DEL FILO SOTTOMESSO DI PRIMA	tre	» »	di prima e di seconda	sopra al petto	di terza o di prima o di quarta	al fianco o di filo sopra al petto o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	»	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
FILO SOTTOMESSO DI PRIMA	uno	dal legamento di seconda avversario	_	al fianco	di seconda o ceduta di quarta	sopra al petto o di filo al fianco al petto o di filo(fianconata)	imbroccata	_	_
FINTA DEL FILO SOTTOMESSO DI SECONDA	due	» »	di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta	al fianco o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto	_

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
DOPPIA FINTA DEL FILO SOTTOMESSO DI SECONDA	tre	dal legamento di seconda avversario	di seconda e di terza o di seconda e di prima	al fianco	di seconda o di prima	sopra al petto o di filo al fianco al petto o di filo sopra	»	colpo d'arresto al fianco	contrazione
FILO SOTTOMESSO DI TERZA	uno	dal legamento di terza avversario	–	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	contrazione o passata sotto	–	–
FINTA DEL FILO SOTTOMESSO DI TERZA	due	» »	di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo (fianconata) al petto, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata	–
DOPPIA FINTA DEL FILO SOTTOMESSO DI TERZA	tre	» »	di terza e di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	»	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
FILO SOTTOMESSO DI QUARTA	uno	dal legamento di quarta avversario	–	in dentro al petto	di quarta o contro di terza	indentro, o di filo (fianconata) al fianco o di filo sopra	inquartata	–	–
FINTA DEL FILO SOTTOMESSO DI QUARTA	due	» »	di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra, indentro, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto	–
DOPPIA FINTA DEL FILO SOTTOMESSO DI QUARTA	tre	» »	di quarta e di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	indentro, o di filo (fianconata) indentro o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
INTRECCIATA DI TERZA E COLPO DRITTO AL FIANCO	due	dal legamento di quarta avversario o dal legamento di quarta di chi la esegue	–	al fianco	di seconda o di prima	sopra al petto o di filo al fianco indentro, o di filo sopra	cavazione in tempo indentro	contrazione	–
INTRECCIATA DI TERZA E COLPO DRITTO AL PETTO	due	» »	–	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra indentro, o di filo (fianconata)	»	contrazione o passata sotto	–
INTRECCIATA DI TERZA CON LA FINTA AL FIANCO	tre	» »	di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta	al fianco o di filo sopra al fianco o di filo sopra	»	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE SEMPLICI

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
INTRECCIAT A DI TERZA CON LA FINTA AL PETTO	tre	dal legamento di quarta avversario, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	indentro, o di filo (fianconata) indentro o di filo sopra	cavazione in tempo indentro	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
INTRECCIATA DI QUARTA	due	dal legamento di terza avversario o dal legamento di terza di chi la esegue	–	in dentro al petto	di quarta o di prima o di terza	indentro, o di filo (fianconata) indentro o di filo sopra al fianco o di filo sopra	cavazione in tempo infuori	contrazione o inquartata	–
INTRECCIATA DI QUARTA CON LA FINTA	tre	» »	di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra indentro o di filo (fianconata)	»	colpo d'arresto indentro	contrazione o passata sotto
SFORZO E COLPO DRITTO	due	dal legamento di prima di chi lo esegue	–	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo (fianconata) al petto o di filo sopra	–	inquartata	–
	due	dal legamento di seconda di chi lo esegue	–	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo sopra	–	–	–
	due	dal legamento di terza di chi lo esegue	–	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	–	passata sotto	–
	due	dal legamento di quarta di chi lo esegue	–	in dentro al petto	di quarta o di prima o di terza	al petto o di filo (fianconata) al petto, o di filo sopra al fianco, o di filo sopra	–	inquartata	–
DISARMO SPIRALE A SINISTRA E COLPO DRITTO	due	sull'arma avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	–	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto o di filo (fianconata) al petto, o di filo sopra	cavazione in tempo indentro (I)	–	–
DISARMO SPIRALE A DESTRA E COLPO DRITTO	due	sull'arma avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	–	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo sopra	cavazione in tempo infuori (I)		

(I) Questa uscita in tempo è possibile effettuarla solo quando l'azione di disarmo è eseguita sull'arma in linea avversaria.

SECONDO QUADRO SINOTTICO

Quadro sinottico di tutte le azioni, di offesa e di difesa, in rapporto alle *parate di contro*, con le rispettive uscite in tempo che a ciascuna azione potranno essere contrapposte in primo, secondo e terzo tempo.

E' indicato altresì il numero dei movimenti che compongono ogni singola azione schermistica; da quale atteggiamento proprio o dell'avversario essa ha origine; quale parata o parate elude; a quale parte del bersaglio termina, nonché quali possono essere le risposte in seguito alla parata finale.

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DRITTA CIRCOLATA	due	dall'invito di prima avversario	contro di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	contrazione	_
	due	dall'invito di seconda avversario	contro di seconda	sopra al petto	di prima o di quarta	al petto, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto	_
			o di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	»	»	_
	due	dall'invito di terza avversario	contro di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	contrazione o inquartata	_
	due	dall'invito di quarta avversario	contro di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto	_
FINTA DI CAVAZIONE CIRCOLATA (controcavazione)	due	dal legamento di prima avversario	contro di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	contrazione	_
	due	dal legamento di seconda avversario	contro di seconda o di quarta	sopra al petto in fuori al petto	di prima o di terza o contro di quarta	al petto, o di filo sopra al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto	_
	due	dal legamento di terza avversario	contro di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	contrazione o inquartata	_
	due	dal legamento di quarta avversario	contro di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto	_

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DRITTA CIRCOLATA E CAVAZIONE	tre	dall'invito di prima avversario	contro di prima e seconda	sopra al petto	di prima o di quarta	al petto, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
	tre	dall'invito di seconda avversario	contro di seconda e terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
	tre	dall'invito di terza avversario	contro di terza e quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
	tre	dall'invito di quarta avversario	contro di quarta e terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
CONTROCA-VAZIONE E CAVAZIONE	tre	dal legamento di prima avversario	contro di prima e seconda	sopra al petto	di prima o di quarta	al petto, o di filo sopra al petto, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di seconda avversario	contro di seconda e terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo (fianconata) al petto, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
	tre	dal legamento di terza avversario	contro di terza e quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di quarta avversario	contro di quarta e terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo (fianconata) al petto, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
DOPPIA FINTA DRITTA CIRCOLATA	tre	dall'invito di prima avversario	di seconda e contro di seconda	sopra al petto	di prima o di quarta	al petto, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dall'invito di seconda avversario	di prima e contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto o di filo al fianco	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione
	tre	dall'invito di terza avversario	di quarta e contro di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dall'invito di quarta avversario	di terza e contro di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione o inquartata
DOPPIA FINTA DI CAVAZIONE CIRCOLATA	tre	dal legamento di prima avversario	di seconda e contro di seconda	sopra al petto	di prima o di quarta	al petto, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di seconda avversario	di prima e contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione
	tre	dal legamento di terza avversario	di quarta e contro di quarta	in fuori al petto	di terza	al fianco, o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di quarta avversario	di terza e contro di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo (fianconata) al petto, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione o inquartata

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DRITTA E DOPPIA CIRCOLATA	tre	dall'invito di prima avversario	doppia contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto o di filo al fianco	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione
	tre	dall'invito di seconda avversario	doppia contro di seconda	sopra al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dall'invito di terza avversario	doppia contro di terza	in dentro al petto	di quarta	al petto, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o inquartata
	tre	dall'invito di quarta avversario	doppia contro di quarta	in fuori al petto	di terza	al fianco, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
FINTA DI CAVAZIONE E DOPPIA CIRCOLATA	tre	dal legamento di prima avversario	doppia contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione
	tre	dal legamento di seconda avversario	doppia contro di seconda	sopra al petto	di quarta	al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di terza avversario	doppia contro di terza	in dentro al petto	di quarta	al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o inquartata
	tre	dal legamento di quarta avversario	doppia contro di quarta	in fuori al petto	di terza	al fianco, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
FINTA DEL FILO DI PRIMA CIRCOLATO	due	dal legamento di prima di chi lo esegue	contro di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto di cavazione sotto	contrazione o passata sotto	–
	tre	sull'arma avversaria in linea	"	"	"	"	cavazione in tempo	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
DOPPIA FINTA DEL FILO DI PRIMA CIRCOLATO	tre	dal legamento di prima di chi lo esegue	di terza e contro di terza o di terza o di prima	in dentro al petto al fianco	di quarta o di prima di seconda o contro di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra sopra al petto o di filo al fianco al petto o di filo sopra	colpo d'arresto di cavazione sotto “	colpo d'arresto al petto “	contrazione o inquartata contrazione
FINTA DEL FILO DI SECONDA CIRCOLATO	due tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	contro di prima “	al fianco “	di seconda o contro di prima “	sopra al petto o di filo al fianco al petto o di filo sopra “	colpo d'arresto di cavazione al petto cavazione in tempo	contrazione colpo d'arresto di cavazione al petto	– contrazione
DOPPIA FINTA DEL FILO DI SECONDA CIRCOLATO	tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue	di seconda e di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto di cavazione al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
FINTA DEL FILO DI TERZA CIRCOLATO	due tre	dal legamento di terza di chi lo esegue sull'arma avversaria in linea	contro di quarta “	in fuori al petto “	di terza o contro di quarta “	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata) “	colpo d'arresto di cavazione al fianco cavazione in tempo	contrazione o passata sotto colpo d'arresto al fianco	– contrazione o passata sotto
DOPPIA FINTA DEL FILO DI TERZA CIRCOLATO	tre	dal legamento di terza di chi lo esegue	di prima e contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto o di filo al fianco,	colpo d'arresto di cavazione al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DEL FILO DI QUARTA (fianconata esterna) CIRCOLATO	due	dal legamento di quarta di chi lo esegue	contro di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto o di filo al fianco al petto o di filo sopra	colpo d'arresto di cavazione sopra	contrazione	–
	tre	sull'arma avversaria in linea	"	"	"	"	cavazione in tempo	colpo d'arresto sopra	contrazione
DOPPIA FINTA DEL FILO DI QUARTA CIRCOLATO	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	di seconda e di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto di cavazione sopra	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
FINTA DI FIANCONATA DI SECONDA CIRCOLATA	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	"	contrazione o passata sotto	–
FINTA DI FIANCONATA INTERNA (filo di quarta falso) CIRCOLATA	tre	dal legamento di terza di chi lo esegue	contro di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto o di filo (fianconata)	colpo d'arresto di cavazione al fianco	contrazione o passata sotto	–
FINTA DEL FILO CIRCOLATO E CAVAZIONE	tre	dal legamento di prima di chi lo esegue	contro di quarta e terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	indentro, o di filo(fianconata) indentro, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
	tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue	contro di prima e seconda	sopra al petto	di quarta o di prima	indentro, o di filo(fianconata) indentro, o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di terza di chi lo esegue	contro di quarta e terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	indentro, o di filo(fianconata) indentro, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	contro di prima e seconda	sopra al petto	di prima o di quarta	indentro, o di filo sopra indentro, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DEL FILO E DOPPIA CIRCOLATA	tre	dal legamento di prima di chi lo esegue	doppia contro di quarta	in fuori al petto	di terza	al fianco o di filo sopra	colpo d'arresto di cavazione sotto	colpo d'arresto sotto	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue	doppia contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	colpo d'arresto di cavazione sopra	colpo d'arresto sopra	contrazione
	tre	dal legamento di terza di chi lo esegue	doppia contro di quarta	in fuori al petto	di terza	al fianco o di filo sopra	colpo d'arresto di cavazione sotto	colpo d'arresto sotto	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	doppia contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	colpo d'arresto di cavazione sopra	colpo d'arresto sopra	contrazione
BATTUTA DI PRIMA CON LA FINTA DRITTA CIRCOLATA	tre	sull'arma in linea avversaria	di prima o contro di terza	al fianco in dentro al petto	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo sopra	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto indentro	contrazione
BATTUTA DI SECONDA CON LA FINTA DRITTA CIRCOLATA AL FIANCO	tre	"	contro di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo sopra	cavazione in tempo sopra al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione
BATTUTA DI SECONDA CON LA FINTA DRITTA CIRCOLATA AL PETTO	tre	"	quarta	in fuori al petto	di seconda o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	cavazione in tempo sopra al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
BATTUTA DI TERZA CON LA FINTA DRITTA CIRCOLATA AL FIANCO	tre	"	contro di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo sopra	cavazione in tempo indentro	colpo d'arresto al petto	contrazione
BATTUTA DI TERZA CON LA FINTA DRITTA CIRCOLATA INFUORI	tre	"	contro di quarta	in fuori al petto	di seconda o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	cavazione in tempo indentro	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
BATTUTA DI QUARTA CON LA FINTA DRITTA CIRCOLATA	tre	"	contro di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto, o di filo sopra	cavazione in tempo infuori	colpo d'arresto indentro	contrazione o inquartata

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
COPERTINO CON LA FINTA DRITTA CIRCOLATA	tre	sull'arma avversaria in linea	contro di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto, o di filo sopra	cavazione in tempo in fuori	colpo d'arresto indentro	Contrazione o inquartata
FINTA DI FILO SOTTOMESSO CIRCOLATO	due	dal legamento di prima avversario	contro di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto indentro	contrazione o passata sotto	–
	due	dal legamento di seconda avversario	contro di prima	al fianco	di seconda o contro di prima	sopra al petto, o di filo al fianco al petto, o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	contrazione	–
	due	dal legamento di terza avversario	contro di quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto	–
	due	dal legamento di quarta avversario	contro di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	contrazione o inquartata	
DOPPIA FINTA DI FILO SOTTOMESSO CIRCOLATO	tre	dal legamento di prima avversario	di prima o contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	colpo d'arresto indentro	colpo d'arresto al petto	contrazione
	tre	dal legamento di seconda avversario	di seconda o contro di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di terza avversario	di terza o contro di terza	in dentro al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	contrazione inquartata
	tre	dal legamento di quarta avversario	di quarta o contro di quarta	in fuori al petto	di terza	al fianco, o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto

AZIONI IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate elude	A quale bersagli o si espleta	Quale potrà essere la parata finale più adatta	Quali potranno essere le risposte in seguito alla parata finale	Quali uscite in tempo si potranno opporre?		
							In primo tempo	In secondo tempo	In terzo tempo
FINTA DI FILO SOTTOMESSO CIRCOLATO E CAVAZIONE	tre	dal legamento di prima avversario	contro di seconda e terza	in dentro al petto	quarta o contro di terza	al petto, o di filo(fianconata) al fianco o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata
	tre	dal legamento di seconda avversario	contro di prima e seconda	sopra al petto	di quarta o di prima	al petto, o di filo(fianconata) al petto o di filo sopra	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di terza avversario	contro di quarta e terza	in dentro al petto	di quarta o contro di terza	al petto o di filo (fianconata) al fianco, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o inquartata –
	tre	dal legamento di quarta avversario	contro di terza e quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o passata sotto –
FINTA DI FILO SOTTOMESSO E DOPPIA CIRCOLATA	tre	dal legamento di prima avversario	contro di seconda e quarta	in fuori al petto	di terza o contro di quarta	al fianco, o di filo sopra al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di seconda avversario	doppia contro di prima	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione
	tre	dal legamento di terza avversario	doppia contro di quarta	in fuori al petto	di terza	al fianco, o di filo sopra	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	contrazione o passata sotto
	tre	dal legamento di quarta avversario	doppia contro di terza	in dentro al petto	di quarta	al petto, o di filo(fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	contrazione o inquartata
			o						
			contro di terza e prima	al fianco	di seconda	sopra al petto, o di filo al fianco	"	"	contrazione

INDICE

PREFAZIONE *Pag.* v

CAPITOLO I.

Elementi essenziali

Nomenclatura del fioretto . . . . . *Pag.* 1

Equilibrio, peso e lunghezza totale del fio-
Retto . . . . . » 3
Modo di impugnare il fioretto . . . . . » 4
Posizioni di pugno . . . . . » 4
La prima posizione . . . . . » 7
L'arma in linea . . . . . » 8
Il saluto . . . . . » 8
La linea direttrice . . . . . » 9
La guardia . . . . . » 10
L'arma in linea di offesa . . . . . » 12
L'affondo . . . . . » 12
Il ritorno in guardia . . . . . » 13
Il passo avanti e il passo indietro . . . . . » 13
Il salto indietro . . . . . » 15
La misura . . . . . » 16
Il passo avanti-affondo . . . . . » 17
Il raddoppio . . . . . » 18
La frecciata (flèche) . . . . . » 19
Gli atteggiamenti con l'arma . . . . . » 19
Relazione tra bersagli, inviti e legamenti . . . . . » 20
Cambiamenti di legamento, trasporti e riporti . . . . . » 28

CAPITOLO II.

Della offesa

Definizione delle azioni semplici di offesa . . . . . *Pag.* 29
Il colpo dritto o botta dritta . . . . . » 29
La cavazione . . . . . » 30
Fili principali . . . . . » 31
Precisazione sui fili eseguiti a misura camminando e sulle prese di ferro . . . . . » 33
Fili preceduti da trasporti . . . . . » 34
Battute semplici . . . . . » 35
Battute e colpo dritto a misura di allungo . . . . . » 37
Battute e colpo dritto dì misura camminando . . . . . » 38

CAPITOLO III.

Della difesa

Generalità sulla difesa . . . . . *Pag.* 40
Parate semplici . . . . . » 41
Passaggio da una parata semplice ad altra parata semplice . . . . . » 41
Parate di ceduta . . . . . » 46
Definizione della risposta . . . . . » 47
Risposte semplici . . . . . » 47

CAPITOLO IV.

Azioni composte

Definizione delle azioni composte . . . . . *Pag.* 48
Della finta in genere . . . . . » 48
Azioni di finta in genere in rapporto alle parate semplici . . . . . » 49

Finta dritta e cavazione a misura di allungo . . . . . *Pag.* 49
Finta dritta e cavazione a misura camminando. . . . . » 51
Finta di cavazione e cavazione a misura di allungo . . . . . » 51
Finta di cavazione e cavazione a misura camminando . . . . . » 53
Finta del filo e cavazione a misura di allungo . . . . . » 53
Finta del filo e cavazione a misura camminando . . . . . » 55
Battute seguite da finta a misura di allungo . . . . . » 55
Battute seguite da finta a misura camminando . . . . . » 57
Battute di passaggio . . . . . » 57
Risposte di finta . . . . . » 57
Della doppia finta in genere . . . . . » 58
Doppia finta dritta a misura di allungo . . . . . » 59
Doppia finta dritta a misura camminando . . . . . » 60
Doppia finta di cavazione . . . . . » 60
Doppia finta del filo a misura di allungo . . . . . » 61
Doppia finta del filo a misura camminando . . . . . » 63
Esercizi convenzionali . . . . . » 63

CAPITOLO V.

Azioni ausiliarie

Definizione delle azioni ausiliarie di offesa . . . . . *Pag.* 67
Tirare di quarta bassa . . . . . » 67
Fili sottomessi . . . . . » 68
Finta del filo sottomesso e cavazione . . . . . » 70
Doppia finta del filo sottomesso . . . . . » 71
Battute false . . . . . » 71
Sforzo e colpo dritto . . . . . » 71
Copertino . . . . . » 72
Intrecciata . . . . . » 72

Battuta di quarta falsa . . . . . *Pag.* 73
Disarmo . . . . . » 73
Ripigliata o ripresa di attacco . . . . . » 75

CAPITOLO VI.

Delle parate di contro e conseguenti azioni di offesa circolate

Generalità . . . . . *Pag.* 77
Parate di contro . . . . . » 77
Parate di mezza contro . . . . . » 78
Battute di contro . . . . . » 79
Nomenclatura delle azioni di offesa circolate . . . . . » 79
Finta dritta circolata . . . . . » 80
Finta di cavazione circolata (controcavazione) . . . . . » 82
Finta dritta circolata e cavazione . . . . . » 82
Finta di cavazione circolata e cavazione. . . . . » 84
Doppia finta dritta circolata. . . . . » 84
Doppia finta di cavazione circolata . . . . . » 86
Finta dritta e doppia circolata . . . . . » 86
Finta di cavazione e doppia circolata . . . . . » 87
Finta del filo circolato . . . . . » 88
Doppia finta del filo circolato . . . . . » 89
Finta del filo circolato e cavazione . . . . . » 91
Finta del filo e doppia circolata . . . . . » 92
Battute seguite da finta dritta circolata . . . . . » 92
Finta del filo sottomesso circolato . . . . . » 94
Doppia finta del filo sottomesso circolato . . . . . » 95
Finta del filo sottomesso circolato e cavazione . . . . . » 95
Finta del filo sottomesso e doppia circolata . . . . . » 95
Battute false seguite da finta dritta circolata . . . . . » 96
Copertino seguito da finta dritta circolata . . . . . » 96
Intrecciate seguite da finta dritta circolata . . . . . » 96
Risposte circolate . . . . . » 96

CAPITOLO VII.

Gli elementi fondamentali della scherma

Tempo, velocità e misura . . . . . *Pag.* 98
Il tempo schermistico . . . . . » 99
Le uscite in tempo . . . . . » 100
Il colpo d'arresto . . . . . » 101
La cavazione in tempo . . . . . » 102
L'appuntata . . . . . » 102
L'imbroccata . . . . . » 103
L'inquartata . . . . . » 103
La passata sotto . . . . . » 104
La contrazione . . . . . » 105
Il controtempo . . . . . » 106
La finta in tempo . . . . . » 107
Colpo d'arresto sull'uscita in tempo composta . . . . . » 108
Lo scandaglio . . . . . » 109
Il traccheggio . . . . . » 109
Azioni di attacco eseguite a propria scelta di tempo e azioni di attacco eseguite in tempo. 110
Azioni di prima e di seconda intenzione . . . . . » 111
Considerazioni sulla cavazione angolata (coupé) e sulla frecciata (flèche) . . . . . » 112
L'esecuzione della cavazione angolata 112
L'esecuzione della frecciata. . . . . » 113

CAPITOLO VIII.

Applicazione

Esercizi preparatori per l'avviamento all'assalto . . . . . *Pag.* 116
Tirocinio all'assalto . . . . . » 117
L'assalto . . . . . » 119
Dell'incontro . . . . . » 122

Dello schermire fra avversari di mano o guardia
Diversa . . . . . *Pag.* 123
Primo quadro sinottico . . . . . » 127
Secondo quadro sinottico . . . . . » 137