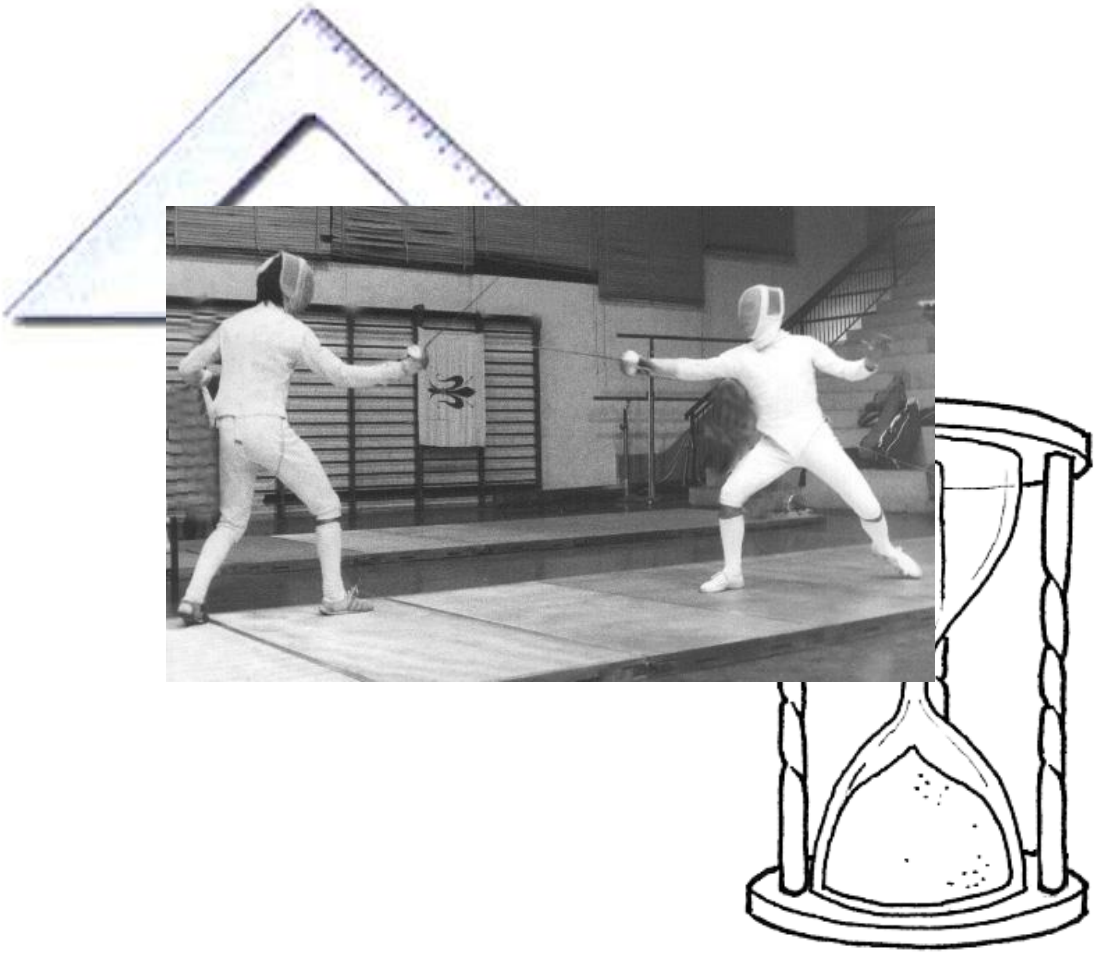
Stefano Gardenti

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Lo spazio e il tempo
nell'assalto di scherma



Introduzione 4

Lo spazio 7

Introduzione 7

Definizione di spazio 7
Tipologie di spazio nella scherma 8

Lo spazio posturale 10
Introduzione 10

Posture senza contatto con l'avversario 11
Introduzione 11
L' impugnatura 12
Il maneggio dell'arma 13
La guardia 14
L'affondo 17
Il braccio armato 18
Il braccio non armato 21

Posture di fronte all'avversario 22
Introduzione 22
Il saluto 23
Atteggiamenti con l'arma 23
La parata 25
Rapporto tra posture degli schermitori 27

Lo spazio dinamico 31
Introduzione 31
Cambiamento di postura spaziale 32
Introduzione 32
La stretta in tempo 34
Le linee 35
L'angolazione 38
L'allungo 39
Il passo avanti e il passo indietro 41
Il salto avanti e il salto indietro 42
Il Passo avanti affondo 43
La frecciata 44

Posture spaziali dinamiche in rapporto all'avversario 46
Introduzione 46
La contraria 47
La linea direttrice 48
La misura 50
Rapporto tra le lame 53
L'espressione del braccio armato 54
Le posizioni del pugno armato e l'opposizione di pugno 55
I legamenti 57
Le prese di ferro 59
Le parate 60
La risposta 66
Le componenti del colpo 67
Le azioni semplici 69
La botta dritta 70
La cavazione 71
La battuta e colpo 74
Il legamento e colpo 76

Le azioni composte 78
La finta 80
Uscite in tempo 82
Il colpo di arresto 84
La cavazione o circolata in tempo 87
La contrazione 89
Le schivate 90
Passata sotto 91
L'inquartata 92
Appuntata e imbroccata 93
Il controtempo 95
La finta in tempo 98
Le azioni ausiliarie 99
Il filo sottomesso 100
Tirare di quarta bassa 101
La battuta di quarta falsa 101
Le battute false 102
L'intrecciata 102
Il disarmo 103
Lo sforzo 104
Il copertino 105
La ripigliata 105

Spazio come bersaglio 107
Introduzione 107
I bersagli 110
I bersagli avanzati 114
Bersagli ed iter delle stoccate 117

Spazio finito 121
Introduzione 121
Limite posteriore 122
Limiti laterali 124

Spazio tattico 126
Introduzione 126
La ricerca della misura 127
Il predominio sulla misura 128
La resistenza alla spinta dell'avversario 129
La variazione della misura 130
Il corpo a corpo 133
La pedana come serie di luoghi tattici 136
Alternanza prospettica 139
Le barriere schermistiche 140

Il tempo 147

Introduzione 147
Definizione di tempo 147
Tipologie di tempo 148

Il tempo cronologico 149
Introduzione 149
Movimenti in successione 150
Introduzione 150
Precedenza di punta 151
Movimenti sincronici 153
Introduzione 153
Il braccio non armato 153
Il passo avanti 155
Il passo indietro 156

I balzi 156
Il passo avanti affondo 157

l tempo tecnico 159
Introduzione 159
Il tempo schermistico 160
Categorie di azioni in base al tempo 161
Il tempo nelle varie azioni 163
Le azioni semplici 164
Le azioni composte 166
Le uscite in tempo 168
Il controtempo 172
La finta in tempo 176

La scelta di tempo 179

Il tempo come attesa 182

Il tempo come istante 186

Il tempo come durata 189

Il tempo come intervallo 194

Il tempo come anticipo 199

Il tempo come ritmo 201

Il tempo come esordio 203

Il tempo come preparazione 206

Il tempo come stasi 208

Il tempo come recupero 210

Il tempo oggettivo ed il tempo soggettivo 212

Il tempo tattico 214

Tempo falso 219

Lo spazio - tempo 223

Introduzione 223
La velocità assoluta 225
Velocità relativa 227

Conclusioni, considerazioni 229

e divagazioni 229

A Mara e Giovanni,
miei genitori

Introduzione

Lo spazio ed il tempo sono le due macro dimensioni entro le quali l'uomo trascorre la sua vita: in questi due grossi contenitori viene organizzata e regolamentata ogni sua azione che non sia puramente speculativa.

Ciò vale, naturalmente, anche per tutte quelle attività che passano sotto il nome di attività sportive: ci sono atleti che "combattono contro il tempo", altri che si cimentano con le "misure".

C'è sempre un "campo di gara", che rappresenta un ben delimitato spazio entro cui poter agire e competere: la sua violazione comporta solitamente una qualche penalità per chi non lo rispetta.

Quasi sempre è prevista una durata massima dell'incontro sportivo, al termine del quale viene rilevato il punteggio e, in base ad esso, viene attribuita la vittoria.

Insomma tutta un'intricata serie di regole spazio – temporali adottate per ordinare e canonizzare lo scontro sportivo al fine di renderlo più equo e spettacolare.

Ebbene, non per facile e sterile compiacimento, ma solo per affermare il vero, devo rilevare che poche discipline sportive come la Scherma sono intrinsecamente permeate sia del concetto di spazio che di quello del tempo: ciò non solo per quello che riguarda lo scontro, cioè il match, ma anche e soprattutto per quanto attiene la tecnica e la tattica d'assalto. Siano sufficienti pochi ed esaurienti termini molto familiari a noi schermitori: la "misura", la "scelta del tempo", "il controtempo".

In effetti tutti i trattati di scherma, in ogni epoca, parlano di "posizioni spaziali del pugno armato", di "distanza dall'avversario" e così via; come contemplano anche "azioni in tempo" e "uscite in tempo".

Tuttavia, a mio parere, presi dalla loro esigenza di un'esposizione esaustiva e sistematica di tutto lo scibile tecnico schermistico, i trattati non approfondiscono a dovere lo studio dell'ambito spazio – temporale, inteso sia come presupposto, sia come conseguenza, sia come divenire delle singole posture e delle singole azioni.

Essendo la nostra disciplina, oltre che un'arte, indubbiamente anche una scienza, credo sia opportuno, per una sua più profonda e compiuta conoscenza, cercare di sviluppare e sviscerare questi due contenitori fondamentali in cui si muovono gli schermitori.

Specifico subito che tali contenitori possono essere riferiti a due ambiti ben distinti: il primo è quello squisitamente tecnico, ovvero quello che si riferisce alle

posture ed azioni schermistiche; il secondo invece, è quello tattico, cioè quello calato nella mutevole realtà dell'assalto vista nei suoi fini ultimi.

Tratteremo prima dello spazio e poi del tempo, passando in rassegna numerose posizioni tecniche e relativi colpi, almeno quelli più significativi, cercando per ognuno di questi di fornire precisi contorni spaziali e temporali.

L'intenzione è appunto quella di esaminare la tecnica non nella sua configurazione teorica, quanto piuttosto di calare ogni singolo suo elemento nella dimensione reale, quella riscontrabile nell'assalto sulla pedana.

Cercherò di illustrare posture ed azioni dal di dentro, cioè non mosso da scopi esclusivamente o quantomeno prevalentemente cattedratici, quanto piuttosto da ottiche applicative: mi si consenta, non con la penna, ma con l'arma in mano.

In altre parole il tentativo sarà quello di decostruire ed analizzare, unità per unità, le singole componenti tecniche nell'ottica dei due ambiti in cui si realizza lo scontro tra i due schermitori, il tempo e lo spazio; per giungere infine, come ultima meta, allo studio dei rapporti e dei sinergismi esistenti tra queste due dimensioni.

Questi, in sintesi, gli obiettivi a cui tendono gli sforzi di questo mio lavoro: la speranza è quella di riuscire ad offrire al paziente lettore una nuova e più approfondita chiave di lettura di tutti quegli elementi che compongono quella composita e variegata realtà denominata "assalto di scherma".

Ribadisco che questo mio scritto non ha e non aspira ad avere la dignità di trattato di scherma: in quest'ottica manca sicuramente sia di organicità che di sistematicità. Svolge piuttosto un ruolo sussidiario d'integrazione tecnica con lo scopo precipuo di stimolare il lettore ad approfondire e a sviluppare personalmente quella sconfinata dimensione che è l'assalto di scherma.

Da qui il tono discorsivo delle pagine e soprattutto la frequenza di divagazioni e di dissertazioni a grand'angolo di vario ordine e genere.

La minuziosa sfaccettatura con la quale saranno analizzate la tecnica e la tattica potrà talvolta indurre a credere d'imbattersi in ripetizioni degli stessi argomenti: si tratterà invece di approfondimenti nelle diverse ottiche di uno stesso oggetto di studio, alla ricerca di quella "umbratilità" tra le cose del mondo tanto cara al filosofo Giordano Bruno.

Essendo gli argomenti trattati destinati ad un lettore di cultura schermistica media, darò per scontata la conoscenza di tutti i termini tecnici e tattici, limitandomi a segnalare quelli più significativi con tratto italico.

Per ovviare alle lacune di qualche coraggioso neofita della scherma che volesse comunque avventurarsi nelle pagine che seguono, consiglio, molto interessatamente, la consultazione di un'altra mia recente opera," L'Enciclopedia della scherma".

M° Stefano Gardenti

a Firenze nell'aprile del 2009

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Lo Spazio

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Lo spazio

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Definizione di spazio - Tipologie di spazio nella scherma

Definizione di spazio

In genere siamo abituati a muoverci nello spazio e ne abbiamo così grande familiarità che poche volte, o meglio sarebbe dire quasi mai, ci soffermiamo a fare su di esso delle considerazioni al fine di percepirlo più compiutamente e non solo come mera quotidianità.

Nel corso della storia del pensiero umano varie sono state le concezioni che si sono avvicendate o sovrapposte circa il concetto di “Spazio”.

Una prima visione lo ha configurato come luogo, cioè come posizione di un corpo tra gli altri corpi: Aristotele parlava di “limite immobile che abbraccia un corpo”. In virtù di questo concetto là dove non c’è un oggetto materiale non c’è spazio; da ciò deriva il teorema principale dell’inesistenza del vuoto, impostazione mentale che ha condizionato e limitato per tanti secoli il pensiero occidentale. Sarà grazie alla Scuola araba che sarà possibile giungere non solo al concetto di “vuoto”, ma anche a quello dello “zero matematico”.

Una seconda accezione, perfezionata da Newton, è stata quella di considerare lo Spazio come il recipiente che contiene gli oggetti materiali. Appare subito evidente come in questo caso, al contrario di quello precedente, lo Spazio può essere vuoto e, pertanto, infinito.

Una terza idea, quella einsteiniana, parte dalla considerazione che lo spazio fisico, così come lo concepiamo tramite gli oggetti e il loro moto, possiede tre dimensioni (lunghezza, larghezza e profondità) e le posizioni vengono quindi caratterizzate da tre numeri; l’istante in cui si procede alla verifica dell’evento è il quarto numero. Per cui, ad ogni evento corrispondono quattro numeri determinati ed un gruppo di quattro numeri corrisponde ad un evento determinato. In altre parole Einstein aggiunge una coordinata temporale alle coordinate esclusivamente spaziali elaborate da Cartesio.

In effetti tutte queste concezioni non sono altro che singoli aspetti della grande sfaccettatura con cui lo Spazio può essere percepito, elaborato e quindi vissuto.

Direi che per noi schermitori è facile ravvedere nella prima versione dello spazio, quella che si basa sulla posizione reciproca dei corpi, il concetto della nostra *misura*, cioè della distanza tra i contendenti sulla pedana.

Come nel secondo caso, quello dello spazio inteso come recipiente – contenitore, il nostro pensiero va alla "pedana", intesa come luogo di gara con precisi limiti da non violare per non andare incontro alle sanzioni previste dal Regolamento.

Nella terza configurazione, quella delle quattro coordinate, come non pensare allo "sviluppo" delle azioni, che non sono altro che una rapida successione di eventi spazio-temporali concatenati e finalizzati.

Come si vede, già in esordio, la materia da affrontare appare vasta, ricca di fascino e di possibilità di sviluppo.

Questo lavoro, in ultima analisi, si basa su una rivisitazione della teoria schermistica, sorvolando il più delle volte sugli aspetti meramente esecutivi dei vari gesti che saranno dati per già acquisiti: il fine è quello di focalizzare l'attenzione prevalentemente sui loro presupposti spazio – temporali.

Tipologie di spazio nella scherma

Cercando di condensare i concetti sullo spazio precedentemente esposti e mettendoli in relazione alle esigenze della tecnica e della tattica schermistica, ho individuato i seguenti campi di analisi: lo "spazio posturale", lo "spazio dinamico", lo "spazio finito", lo "spazio come bersaglio" e lo "spazio tattico"

In ciascuna di queste ottiche analizzerò come e quanto una giusta valutazione e una successiva applicazione ottimale dei concetti spaziali costituisca un elemento assolutamente basilare e necessario per il raggiungimento del migliore fine agonistico, ovvero quello della realizzazione della stoccata vincente sull'avversario.

Lo schermitore (di una certa maturità) deve innanzitutto possedere una specifica sensibilità che possa portarlo a percepire la propria "spazialità"; questa è, ovviamente, la condizione di partenza necessaria per poterla poi gestire al meglio nelle varie situazioni e contingenze in cui si verrà a trovare nel corso dello sviluppo dell'assalto.

Questa consapevolezza, oltre che essere un patrimonio accumulato pazientemente dalla propria esperienza personale, deve essere soprattutto il frutto di un continuo e proficuo dialogo costruttivo con il maestro ed i compagni di sala:

le varie posizioni ed i vari colpi di solito nascono speculativamente (è l'insegnante che li rivela); ma, prima ancora di essere calati nell'applicazione pratica, vanno presentati e corredati di tutti quegli elementi spaziali che ne costituiscono il necessario presupposto.

Così, ad esempio, la botta dritta andrà presentata innanzitutto come opportunità spaziale di poter colpire l'avversario su un bersaglio scoperto percorrendo il tragitto più breve; solo in un secondo tempo si spiegherà il colpo esecutivamente, cioè si svelerà come la tecnica risolve questa data situazione. In effetti sono le caratteristiche di quest'ultima che generano il colpo.

Ugualmente si potrà procedere nel caso della cavazione: la scoperta del modo di svincolarsi dalla cattura del ferro operata dall'avversario e come raggiungere il suo bersaglio dovranno risultare conquiste personali del futuro schermitore. Naturalmente subito dopo il maestro dovrà precisare il gesto per curarne la qualità tecnica, sempre cercando di farne comprendere innanzitutto la spazialità.

In ultima analisi questo modo di procedere è ispirato da una grande ambizione: quella d'invertire la consueta direzione del flusso culturale che in genere porta dalla teoria alla pratica. La strada da percorrere è quella che porta dal facile psicologico (cioè dalla conoscenza ed esperienza personale) al facile logico (cioè all'astrazione e alla teorizzazione).

Si tratta quindi di calare subito il neofita nella situazione reale di pedana, di fargli percepire tutte le spazialità che regolano movimenti ed azioni, per poi passare, solo di rimando e solo in una fase successiva, alla loro speculazione concettuale.

Lo spazio posturale

Introduzione - Posture senza contatto con l'avversario - Posture di fronte all'avversario

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Per spazio posturale si deve intendere quello relativo alla posizione corporea dello schermitore, sia nel suo insieme, sia nelle sue singole parti.

Immaginiamo per un istante di sfogliare le parti illustrate con disegni o con fotografie di un qualsiasi trattato di scherma: possiamo osservare le posizioni del corpo dello schermitore, in *guardia* o in *affondo*, le varie posizioni del braccio armato, in *invito*, *in linea* o in *legamento*; possiamo vedere illustrate una *frecciata* o una *schivata*, una *puntat*a o una *sciabolata*. Ebbene, tutto questo costituisce lo spazio posturale.

Quest'ultimo, quindi, non è altro che l'assetto che lo schermitore assume per essere nelle migliori condizioni per realizzare una certa determinazione schermistica.

A questo proposito ogni trattato, secondo la propria scuola o convinzione, espone in modo dettagliato le singole posizioni di partenza e lo svolgimento dell'azione.

Ribadisco ancora una volta che in questa sede non mi preme tanto esprimere il personale punto di vista circa un'impostazione tecnica specifica, quanto piuttosto richiamare l'attenzione sul fatto che lo schermitore deve prendere piena coscienza dell'importanza basilare dello studio della spazialità. Per cui l'attenzione sarà incentrata sulla situazione oggettiva in cui egli si trova e sulle opportunità parimenti oggettive a sua disposizione per risolvere i vari problemi che si possono presentare.

Iniziando a trattare la materia, per comodità espositiva, possiamo distinguere tra posture senza contatto con l'avversario e posture a contatto con l'avversario.

Posture senza contatto con l'avversario

Introduzione - l'impugnatura - il maneggio dell'arma - la guardia - l'affondo - il braccio armato - il braccio non armato

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Lo schermitore ha un ambito di formazione che prescinde inizialmente dalla presenza reale dell'avversario sulla pedana: sono i suoi "fondamentali".

Per fondamentali intendo tutte quelle configurazioni stereotipe, che mirano ad impostare il corpo affinché esso sia nelle migliori condizioni per affrontare lo scontro con l'avversario. Ogni singola parte assume la posizione ritenuta migliore per svolgere le sue funzioni: il braccio armato viene indirizzato verso l'avversario, il tronco si profila per offrire meno bersaglio, le gambe si flettono per immagazzinare energia utile per lo spostamento e così via.

In altre parole si cerca di costruire un sistema-schermitore, ovvero un qualcosa di polifunzionale per poter rispondere adeguatamente alle varie contingenze, anche di segno opposto, che si possono avvicendare velocemente nel corso del combattimento: *attacco, difesa, controffesa.*

La prima esigenza è quella d'impostare un giusto rapporto con la propria arma, seguirà la necessità di realizzare una posizione d'attesa che offra sufficienti garanzie di sicurezza (la *guardia*); mano a mano si evidenzieranno altre necessità: come poter raggiungere l'avversario (l'affondo), come spostarsi in avanti e indietro *(passi, balzi*), come eludere la difesa dell'avversario *(*le finte*)*…

Procediamo qui di seguito ad analizzare le risposte che i trattati danno a tutte queste necessità dello schermitore, cercando in parallelo di dare il massimo risalto alle loro componenti spaziali.

L' impugnatura

Il rapporto fisico tra schermitore ed arma si realizza sul manico, che è una parte della cosiddetta guardia (tutto ciò che non è lama).

La considerazione di partenza è che fioretto, sciabola e spada non sono altro che dei veri e propri attrezzi e in quanto tali pongono subito due problemi: come impugnarli e come maneggiarli al meglio.

Il primo problema è in diretta relazione ai diversi tipi di manico esistenti (*anatomico, francese*, forme miste e in passato anche *italiano*), che indubbiamente testimoniano la possibilità di un uso abbastanza differenziato dell'arma stessa (tranne che nella *sciabola*, dove, come sappiamo, il *manico* è unico). In effetti la loro diversa configurazione fisica privilegia alternativamente alcuni tipi di azione rispetto ad altri.

Il manico liscio, quello *francese*, imprigionando meno la mano in spazi predeterminati, rende indubbiamente più agevoli i movimenti basati *sull'angolo al polso* (soprattutto quello impostato verso l'interno della propria *guardia*), facilita le *parate di ceduta*, aiuta non poco nel *corpo a corpo* (è più facile spezzare il braccio armato all'altezza del polso). Inoltre uno specifico vantaggio è costituito dalla sua potenziale bivalenza: a mano piena vicino alla coccia consente normalmente le azioni sul ferro avversario (*prese di ferro* e *battute*), a mano distesa nei pressi del *pomolo* consente un allungamento del braccio armato molto utile in certe situazioni soprattutto nella specialità della *spada*. La controindicazione è che le dita, soprattutto nello schermitore neofita, trovano difficoltà ad alloggiarsi senza specifici appigli fisici, favorendo quindi un loro dannoso pari uso, senza privilegiare indice, pollice e medio; in altre parole l'arma può risultare governata non da tali dita ma dall'intera mano.

Invece il manico anatomico, in quanto improntato su una serie di cavità che ricalcano la forma della mano, favorisce su di esso una maggiore presa e di conseguenza una maggiore sicurezza nelle azioni dove c'è contatto o contrasto di ferro con l'avversario. Le controindicazioni in questo caso sono: innanzitutto che, approfittando di una più agevole superficie di contatto tra la mano ed il manico, esso favorisca una maggiore applicazione della forza a discapito della destrezza; in secondo luogo una maggiore difficoltà a *spezzare il pugno* soprattutto sulla *linea interna*. Inoltre l'arma per la sua particolare configurazione risulta chiaramente monouso.

Tutti questi vantaggi e svantaggi vanno bene ponderati il giorno in cui si decide di acquistare la prima arma: si deve essere consapevoli che la scelta dell'impugnatura implica in modo diretto anche il tipo di scherma da apprendere e poi da applicare; ciò soprattutto nel caso in cui si voglia competere nella specialità della *spada.*

Non essendo fortunatamente questa la sede opportuna per dirimere la storica diatriba tra le due scuole schermistiche, mi limiterò a specificare alcune posture delle singole dita.

Nell'impugnatura a piena mano (obbligata nell'*anatomica* e opzionale nella *francese*) sono tre le dita che devono svolgere una funzione guida base: l'indice, che da sotto sorregge il manico, il pollice che da sopra lo serra ed il medio che lateralmente costituisce il terzo riferimento fisico spaziale e applica una contro

spinta rispetto alle altre due. L'unghia dell'indice tocca di lato il cuscinetto posto all'interno della coccia, mentre quella del pollice vi si appoggia sul davanti.

Le restanti dita, l'anulare ed il mignolo, svolgono solo funzioni sussidiarie di sostegno e, all'occorrenza (*cedute, opposizioni*…) addirittura devono lasciare parzialmente la presa sul manico per poter sfruttare al meglio, come vedremo appresso, *l'angolo al polso.*

Il tutto deve essere informato alla massima leggerezza, mobilità e destrezza, in modo tale da bandire ogni applicazione di forza eccessiva, che apporterebbe solo ritardo di esecuzione e imperfezione di direzione.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il maneggio dell'arma

Impugnata l'arma nel modo sopra descritto, si pone il problema di come utilizzarla in modo ottimale, ovvero di come maneggiarla.

Sulla pedana si possono verificare due situazioni distinte: nello svolgimento dell'azione (offensiva o difensiva) il nostro ferro entra in un qualsiasi contatto con quello avversario, oppure, al contrario, esso lavora liberamente e indipendentemente nello spazio.

Nel primo caso è di fondamentale importanza rispolverare qualche concetto di fisica: il braccio armato è una leva di terzo genere, che, quindi, ha la potenza tra il fulcro e la resistenza.

Ricordiamo che: la potenza è la forza che si oppone ad un'altra forza, detta resistenza; il fulcro è il punto di appoggio della leva; il braccio della potenza è la distanza tra il fulcro e il punto di applicazione della potenza; il braccio della resistenza è la distanza tra il fulcro e il punto di applicazione della resistenza.

Nell'arma impugnata il braccio della potenza è quella porzione di guardia compresa tra l'estremità del *ricasso* (dove giacciono le tre dita guida) che tocca la coccia e la parte finale del manico; mentre il braccio della resistenza è tutta la lunghezza dell'arma, dalla punta alla fine del manico. Il fulcro ha sede nella parte finale del manico. Il punto di applicazione della potenza ha sede dove la *coccia* incontra il *ricasso.*

Per la legge di equilibrio della leva: il prodotto del braccio della potenza per la potenza deve essere uguale al prodotto del braccio della resistenza per la resistenza.

Quindi l'arma impugnata (che, ritorniamo a dirlo, è una leva) diventa tanto più vantaggiosa quanto più si accorcia il braccio della resistenza, ovvero quanto più la parte della nostra *lama* vicino alla nostra *coccia* si appoggia alla *lama* dell'avversario sulla parte di essa più lontana dalla sua *coccia.*

Queste sono le ragioni di ordine fisico per cui i trattati, partendo dalla *coccia*, distinguono sulla *lama il grado forte*, quello *medio* e quello *debole.*

Da tutto ciò si evince che nel maneggiare l'arma che entra in contatto con quella avversaria non occorre assolutamente l'applicazione di una soverchia forza fisica: l'irrigidimento muscolare influisce solo negativamente sulla destrezza e, di conseguenza, sulla velocità del gesto tecnico.

Consideriamo alcune azioni sul ferro: la *battuta e colpo*, ad esempio, deve essere effettuata con“misurata violenza nel senso che il desiderato effetto di spostamento della lama per procurarsi il varco dove portare il colpo, più che sulla quantità della forza applicata deve basarsi sulla scelta dei giusti *gradi* sui quali intervenire, sia propri che avversari (deve sempre esserci almeno il guadagno di un grado a proprio favore).

Ugualmente il *filo* eseguito da un *legamento*, non necessità per arrivare a bersaglio di alcun particolare apporto muscolare: la lama scivola via agilmente sul binario rappresentato dal ferro avversario e *l'opposizione di pugno* effettuata garantisce, per effetto del principio fisico del cuneo, il suo docile allontanamento.

Lo stesso *sforzo*, ad onta del suo nome, produce il rapido allontanamento della lama avversaria solo per il fatto di percorrerla con un nostro movimento deciso di strisciata, peraltro non assolutamente carico di forza.

Lo schermitore evoluto deve conoscere queste potenzialità legate alla spazialità dei *ferri* e cercare di applicarle sempre e al meglio in ogni circostanza di pedana.

L'altra possibilità del maneggio dell'arma, di cui parlavamo in esordio di capitolo, è che quest'ultima non entri mai in contatto, durante lo svolgimento dell'azione, con quella avversaria.

Anche e soprattutto in questo caso l'applicazione di un'eccessiva forza non ha alcuna ragion d'essere: ciò pare molto evidente innanzitutto per i colpi di punta che non devono abbattere alcun ostacolo, ma solo guardarsi, eventualmente, dalle *parate* dell'avversario, che cercano d'intercettarli su piani inclinati; ma la stessa considerazione vale anche per le sciabolate in quanto per poterle caricare di energia è necessario inclinare marcatamente il polso rispetto al piano del colpo, il ché, notoriamente, espone al *tempo al braccio* dell'avversario.

Quindi, per portare una qualsiasi *stoccata*, l'arma va spostata nello spazio con un mixer di equilibrio e di direzione, impostato sulle articolazioni della spalla, del gomito e del polso a seconda dei vari tipi di colpo da eseguire. I muscoli della spalla devono comunque fornire la minima energia utile, senza andare minimamente ad influenzare in alcun modo la fluidità del movimento nel suo insieme.

Come argomenti correlati a questa materia, che i trattati denominano *portamento* d*ell'arma*, indichiamo i capitoli dedicati alla *stretta in tempo* e al braccio armato, che saranno trattati a breve.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La guardia

Per poter condurre proficuamente uno scontro è quantomeno necessario in prima battuta essere nelle migliori condizioni di poter osservare, ragionare e decidere il da farsi, un po' come facevano i generali di altri tempi che seguivano le sorti della battaglia dall'alto di una collina.

Lo schermitore deve a questo proposito costruire un suo “castello” (la guardia), cioè un“luogo che innanzitutto gli garantisca una certa sicurezza: per

questo deve innalzare una barriera (il suo braccio armato) ed avere un certo spazio per poter reagire all'attacco avversario (la misura).

Trattandosi non di una posizione di scontro, bensì di una posizione di preparazione allo scontro, l'assetto di tale guardia deve rispondere a certe primarie esigenze: deve innanzitutto essere bilaterale, nel senso che deve permettere allo schermitore di poter assumere in un brevissimo lasso di tempo i connotati di una veloce difesa o per contro quelli di un fulmineo attacco, per non dire di un *contrattacco* o di un *contropiede*; la *guardia* deve essere poi improntata dal punto di vista muscolare al concetto del risparmio energetico al fine di poter gestire al meglio le proprie risorse atletiche e deve peraltro incamerare energie da sprigionare al momento opportuno; deve inoltre garantire allo schermitore, in quanto ben impostata, una percezione di generale sicurezza.

Per ottenere tutto ciò, dal punto di vista strettamente spaziale, basta attenersi a pochi e fondamentali criteri: l'equilibrio generale di tutto il corpo, ottenuto tramite una buona ripartizione del suo baricentro su entrambi gli arti inferiori - l'idoneo posizionamento dei punti di appoggio (piedi e gambe) – la giusta postura del braccio armato nell'istante del suo intervento – posizione eretta del busto.

Il tutto deve essere amalgamato armoniosamente e percepito, col tempo e la pratica, come posizione comoda, spontanea e naturale.

Da un punto di vista fisico, la guardia deve svolgere un ruolo di immagazzinamento di energia potenziale: i quattro arti, ognuno nella sua specifica funzione, sono chiamati a flettere la loro muscolatura per poterla poi far esplodere elasticamente al momento più opportuno.

E' bene sottolineare che per impostare correttamente una guardia non esistono precise misure e rapporti standard da rispettare: distanza tra i piedi, gradi del compasso delle gambe flesse, distanza del gomito dal fianco, altezza del braccio armato rispetto alla spalla e quant'altro sono piuttosto affidate all'assestamento spaziale che ogni schermitore elabora tenendo conto delle sue caratteristiche fisiche, sensazioni, esigenze e scelte personali. Tutto, ovviamente, contenuto in un ragionevole spettro di valori.

A questo proposito vorrei fare alcune considerazioni: molti schermitori, abbandonando la cosiddetta guardia canonica, assumono posizioni di guardia particolari. Così alcuni aumentano esageratamente la distanza tra i piedi, altri effettuano continui balzelli anche senza produrre un effettivo spostamento in avanti o all'indietro, altri ancora tengono il braccio armato nelle più svariate posizioni.

Qui si dovrebbe aprire una profonda riflessione, che, temo, non avrebbe alcun punto di arrivo: cioè se la scherma, essendo una scienza, deve richiedere e pretendere un'osservanza ad litteram dei suoi dettami; oppure, se concepita come un'arte, debba comunque cedere qualcosa all'interpretazione e all'adattamento personale dello schermitore.

Al di là anche della bella ulteriore questione se l'interpretazione personale sia artatamente voluta o non sia altro che l'incapacità di poter diventare (anche nella piena maturità) un perfetto schermitore da manuale, credo che l'importante sia, e questo rientra negli intendimenti di questo mio lavoro, capire sempre quello che a cui andiamo incontro in queste deviazioni dalla spazialità posturale canonica.

Cioè, se per esemplificazione torniamo ai sopraindicati eccessi di posizione di guardia: quando tengo i miei piedi marcatamente troppo lontani tra loro devo capire che rinuncio a quella potenzialità di allungo che invece avrei in una postura

più corretta e, inoltre, con un compasso delle gambe più aperto del dovuto perdo anche molta di quella forza esplosiva che viene prodotta dal raddrizzamento della gamba dietro. Ne consegue che i miei attacchi tenderanno ad essere sicuramente meno incisivi, di quelli sferrati da una *guardia* più canonica.

Per quel che concerne i balzelli: appare subito evidente quanta energia fisica sottraggano alla generale economia dell'assalto; e questo va messo soprattutto in relazione all'attuale lunga durata degli incontri di eliminazione diretta, che per di più si avvicendano anche ininterrottamente uno dopo l'altro con pochissimo tempo di recupero.

Inoltre è indubbio che il movimento ritmico tende ad ipnotizzare e a nascondere la propria determinazione di attacco, ma è altrettanto vero che, simmetricamente, può anche dare il *tempo* all'avversario, ovvero suggerirgli il momento più propizio per una sua determinazione schermistica.

Infine, circa la postura del braccio armato: lo schermitore, come sappiamo, può optare per due tipi di *atteggiamento*, cioè può *concedere il ferro* all'avversario oppure sottrarlo al suo raggio d'azione, distogliendolo dalla *linea di guardia*.

In questo secondo caso, tenendo ovviamente anche conto della specialità in cui siamo impegnati, è conveniente allontanare da noi il meno possibile la nostra *lama*; possiamo nascondere il nostro ferro semplicemente spezzando il braccio armato all'altezza del polso e indirizzando la punta in basso, in alto o all'infuori.

Il motivo è essenzialmente di carattere spaziale: tutta la strada, che facciamo percorrere alla nostra lama per sottrarla all'azione di quella avversaria, dovrà pari pari essere ripercorsa in senso opposto per attuare un nostro attacco o una nostra azione difensiva (ad eccezione ovviamente della *parata di contro*). Ne consegue ovviamente che il maggior spazio da percorrere allungherà il tempo di esecuzione delle nostre *azioni*.

Inoltre, più la nostra guardia avrà caratteristiche particolari, tanto più potrà suggerire ad un avversario competente una possibile chiave di lettura dell'incontro.

Al contrario, una guardia tendenzialmente più canonica offrirà senz'altro meno spiragli tecnici da poter sfruttare a nostro danno, senza incorrere nell'assurdo errore di offrire direttamente al nostro avversario le redini di un ipotetico cavallo di Troia.

. A conclusione dell'argomento, ribadisco ancora una volta l'importanza della consapevolezza della spazialità della propria *guardia*: ciò deve consentire allo schermitore di mettere in relazione il tipo di postura prescelto con la tipologia di azioni offensive o difensive più congeniali in quel frangente.

In ultima analisi uno schermitore completo può e deve, laddove se ne presenti l'occasione, cambiare anche più volte nel corso dell'assalto il suo assetto di *guardia* per favorire proprie specifiche determinazioni di attacco o, al contrario, per cercare di contrastare quelle dell'avversario. Tra l'altro, alternando il proprio modo di stare in *guardia*, si costringe quest'ultimo a rimodellare le proprie scelte tecniche, non dandogli uno schema di riferimento fisso.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

L'affondo

Essendo ancora nell'ambito dello spazio posturale, l'*affondo* sarà considerato non nel suo espletamento dinamico, bensì solo in relazione alla sua posizione finale dopo essere partiti dalla *guardia*.

Credo che sia opportuno, in questa ottica, fare subito una prima considerazione: nel corso di un assalto (a parte la *sciabola* che è una specialità tutta a sé) il numero degli allunghi eseguiti è numericamente di gran lunga superiore al numero delle stoccate che riescono a giungere a bersaglio, o comunque al bersaglio valido. Quindi, parlando di affondo, la nostra attenzione non deve incentrarsi solo ed esclusivamente sull'efficacia dell'attacco, ma, per quanto appena detto, deve tener conto anche della statistica che evidenzia tanti rientri in guardia dopo un attacco risultato inefficace. In altre parole è necessario prestare molta attenzione anche alla parte esecutiva che contempla il *ritorno in guardia dall'affondo* (una ritirata va debitamente protetta).

A questo proposito è da sottolineare la stretta relazione esistente tra la posizione finale dell'affondo e la qualità del *ritorno in guardia*: tanto più corretta sarà la prima, tanto più veloce e sicuro sarà il secondo. Ciò appare evidente se si tiene conto che ogni movimento corporeo si basa sull'equilibrio, cioè sul controllo esercitato da forze antagoniste.

Partendo dalla postura di guardia, lo schermitore arriva alla posizione di affondo dove, per le mutate posizioni corporee, ricercherà un altro tipo di equilibrio. Sarà la qualità di tale postura ad essere direttamente proporzionale alla qualità del *ritorno in guardia*.

Esaminiamo in particolare i cambiamenti di posizione che il corpo assume in *affondo* rispetto alla *guardia*: la gamba dietro non è più flessa, ma allungata, il compasso delle gambe nei pressi del cavallo dei pantaloni si è azzerato, le braccia si sono distese, il busto si è profilato

Nella nuova posizione l'equilibrio del corpo è assicurato soprattutto da due situazioni spaziali: tutte le parti del corpo devono risultare profilate e si devono essere mosse tutte sulla *linea direttrice*.

Il piede sotto l'arma risulterà spostato significativamente in avanti, almeno sino a quando il perone potrà ancora risultare perpendicolare al terreno (questo per poter fruire dell'articolazione del ginocchio come punto perno per applicare la forza trattiva inversa per tornare indietro in guardia); il piede dietro sarà invece l'unica parte corporea messa di traverso rispetto alla direzione dello spostamento e proprio per questo avrà il compito di dare stabilità all'intero sistema-schermitore, compensando eventuali lievi difetti di postura.

Il valore spaziale dell'allungo, cioè il reale avvicinamento all'avversario, sarà prodotto da due fattori: dall'allineamento totale del braccio armato e dallo spostamento dell'intero corpo in avanti prodotto dallo spostamento del piede avanti.

Per i normotipi il primo produce una trentina di centimetri, il secondo una sessantina; quindi la capacità espressiva delle gambe è all'incirca il doppio di quella del braccio.

Da ricordare a questo proposito un piccolo sotterfugio tecnico che produce grandi risultati: il *raddoppio*. Come sappiamo esso si basa sul principio del ricongiungimento dei due piedi prima di espletare l'affondo: spazialmente in tal modo si acquista una maggiore proiezione in avanti pari alla larghezza della propria guardia di partenza.

Il *raddoppio* comunque non va usato costantemente, altrimenti l'avversario registra tale capacità di avanzamento e prende le relative contromisure; esso va quindi alternato all'uso dell'allungo normale ed usato quindi sporadicamente per cercare di sorprendere talvolta il nemico.

E' bene precisare che lo spazio guadagnato in avanti andando in affondo non è standardizzabile, cioè non esprime necessariamente sempre la stessa lunghezza. La sua portata certamente non potrà essere incrementata più di tanto, ma, certe volte, potrà essere giocata la carta dell'*affondo* un po' più lungo, per cercare di sorprendere la difesa dell'avversario. Ovviamente più daremo il tutto per tutto, tanto più renderemo difficile il nostro *ritorno in guardia*, sino a renderlo al limite quasi impossibile in tempi accettabili per la contro-difesa.

Un'ultima osservazione per quanto ovvia: andare in *affondo* non significa cercare di colpire qualcosa di immobile: come vedremo meglio appresso, lo schermitore che si vede attaccato, almeno sino a quando ne ha la possibilità, di solito retrocede, se non proprio per posizionarsi fuori della portata dell'attacco, almeno per sortire l'effetto di smorzarne l'effetto dirompente. Quindi lo schermitore che vuole raggiungere un bersaglio deve quasi sempre tener conto non solo della *misura* che in quell'istante lo separa dall'avversario, ma deve mettere anche in preventivo questo ulteriore arretramento.

Spazialmente ne consegue che è statisticamente consigliabile svolgere un'*azione camminando*, facendo quindi precedere l'affondo da un passo avanti.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il braccio armato

Dobbiamo ora parlare della parte del corpo dello schermitore che colpisce più d'ogni altra l'immaginario collettivo e, proprio per questo, può apparire come la principale protagonista dello scontro con l'avversario: il braccio armato.

Questo non è vero, o almeno lo è solo in parte: non dobbiamo commettere l'errore di sottovalutare tutte le altre componenti corporee. Solo in questo modo potremo raggiungere la concezione dello schermitore come "sistema", come un tutt'uno spaziale, dove le singole parti sono organizzate e preparate a lavorare in armonia e sincronia tra loro. Questa capacità, come vedremo più in dettaglio nella parte dedicata allo spazio dinamico, costituisce il vero valore, la vera forza di uno schermitore evoluto.

Comunque è indubbio che nello scontro sulla pedana al braccio armato sia devoluto gran parte del lavoro di carattere specificatamente tecnico.

Questa sezione dello schermitore è infatti raffigurata come la base operativa di tutte le azioni: in difesa, frapponendosi attivamente tra la *punta* e/o la *lama* avversaria ed il proprio corpo, svolge il ruolo di presidio; in attacco, ribaltandosi la situazione, rappresenta invece lo strumento per intervenire sulla difesa avversaria al fine di spianarsi la strada verso un suo bersaglio.

Parlare di braccio armato significa porsi due problemi: quello relativo al suo posizionamento di attesa in una certa regione dello spazio e quello relativo ad una sua postura spaziale specifica.

Il primo argomento, quello connesso alle sue coordinate spaziali, ha per oggetto il luogo dove farlo stazionare in attesa degli sviluppi delle diverse situazioni d'assalto.

A questo proposito facciamo una breve considerazione: la nostra superficie corporea (come vedremo meglio e più dettagliatamente nel capitolo "lo spazio come bersaglio"), può essere suddivisa per esigenze di gestione in quattro zone, che possono essere percepite dagli schermitori reciprocamente come luoghi da difendere o luoghi da attaccare.

Nei pressi di questi quattro luoghi del corpo i trattati individuano quattro posizioni spaziali standardizzate: quella di *prima sopra al petto*, quella di *seconda sotto al fianco*, quella di *terza all'infuori in alto*, quella di *quarta all'indentro in basso*.

Queste zone costituiscono una specie di quadrilatero operativo; e siccome nella dinamica dello svolgimento delle azioni, volontariamente o perché costretti dall'avversario, si verifica la necessità di spostarsi frequentemente e il più rapidamente possibile tra di essi, la geometria ci consiglia di mantenere, in attesa del da farsi, una posizione spaziale mediana tra questi punti ideali. In tal modo, ovviamente, si è equidistanti da tutti i suddetti punti e la velocità di spostamento è equamente divisa tra di loro.

Per tutto questo appare conseguenziale che il braccio armato, almeno di regola, stazioni in *linea di guardia*, all'altezza del fianco: ciò in relazione anche all'assetto strutturale del corpo e alla posizione che esso assume nella postura di guardia. Solo specifiche intenzioni tattiche dovrebbero indurre lo schermitore a spostare l'arma in un *invito* o in un *legamento*, dove chiaramente si va ad occupare una posizione spaziale periferica.

Stabilito questo, resta ancora da considerare a che distanza il gomito debba stare dal relativo fianco, ovvero quale grado di distensione abbia il braccio armato.

I due limiti fisici sono, la cosiddetta *linea (braccio naturalmente disteso)* e il contatto del gomito con il fianco.

E' consigliabile gravitare nei pressi di quest'ultimo estremo (pur non toccandolo) per motivi soprattutto connessi alla potenzialità del proprio attacco: infatti più si tiene allungato il braccio, più s'induce l'avversario a stare lontano; non solo, più si allunga il braccio armato e più si perdono preziosi centimetri di avvicinamento spaziale in avanti garantiti appunto dalla sua distensione.

Dal punto di vista difensivo non andrebbe meglio: le *parate*, effettuate a braccio teso, sarebbero eseguite senza avere poi la possibilità di lanciare la *risposta* tramite la distensione dello stesso; o, in alternativa, il pugno armato dovrebbe addirittura retrocedere spazialmente all'indietro per parare a braccio flesso, anziché aspettare comodamente al varco il ferro avversario.

Una posizione costantemente di *linea* andrebbe poi indubbiamente ad influire negativamente sull'affaticamento della muscolatura del braccio, che invece deve sempre essere in grado di poter esprimere la migliore forza esplosiva

Quindi, in conclusione, almeno negli istanti topici dell'incontro, è da consigliare una posizione sulla linea e a braccio caricato all'indietro.

Dopo avere cercato di capire dove debba stare il braccio armato, ora la nostra attenzione si deve incentrare sulla sua postura specifica.

In relazione alle tre specialità (fioretto, sciabola e spada) si evidenziano a questo proposito due aspetti: uno di guardia passiva e uno di guardia attiva.

Il primo consiste nel mettere in atto posizioni del corpo e dell'arma idonee a proteggere i bersagli avanzati del polso e dell'avambraccio; il secondo tende a

realizzare una situazione spaziale tale da condizionare, almeno in parte, l'attività dell'avversario.

Nella sciabola e nella spada la postura del braccio armato (costituente *bersaglio valido*) rappresenta un importante elemento difensivo: se impostata in un certo modo, copre il *bersaglio avanzato*, utilizzando la *coccia*, che, se anche di ridotte dimensioni, costituisce un vero e proprio scudo. Se ritorniamo all'immagine di cui ho parlato in precedenza dello schermitore in guardia come un castello, non coprirsi adeguatamente il braccio armato sarebbe come rinchiudersi in tale castello, lasciando abbassato il ponte levatoio!

La copertura è soprattutto necessaria nella *spada*, dove i colpi di punta vanno ad insidiare in prima battuta il polso: per ovviare bisogna tenere il proprio avambraccio dietro la proiezione della coccia. In tali condizioni spaziali i colpi indirizzati in linea retta al bersaglio avanzato, passando attorno alla circonferenza della coccia, risultano praticamente inoffensivi in quanto tangenti ad essa.

Ma c'è un altro importantissimo concetto che vorrei evidenziare, sempre nella specialità della spada: il braccio armato, oltre che coperto, può anche costituire per l'avversario una minaccia permanente. Parlo dell'*angolo al polso* che, distogliendo la punta dell'arma dalla *linea direttrice* verso il petto, la porta invece in direzione dell'interno dell'avambraccio dell'avversario. Tale postura garantisce, anche senza alcun ulteriore movimento dell'attaccato, di poter intercettare e colpire il braccio dell'attaccante che tira la sua botta dritta al tronco del corpo: infatti con *l'angolo al polso* succitato abbiamo creato il necessario angolo di incidenza tra il piano della nostra lama e quello del braccio armato dell'avversario che avanza verso il nostro bersaglio grosso.

Per tutto quanto detto si giunge alla conclusione, lo ripetiamo, che la teorica migliore postura dello *braccio armato* dello schermitore è quella dell'arma in *linea di guardia.*

Tuttavia, come meglio vedremo nello spazio dinamico, è necessario anche sottolineare il fatto che tale posizione, prolungata troppo nel tempo favorisce non poco le congetture e le successive realizzazioni d'attacco sul ferro dell'avversario. Per cui è consigliabile, magari approfittando di una temporanea maggiore *misura*, distogliere talvolta la propria arma dalla *linea*. L'importante è che nell'istante d'attacco o ancora di più nell'istante della difesa l'arma ritrovi quell'assetto mediano e di copertura di cui abbiamo sopra detto.

Un discorso a parte merita la specialità del fioretto (più che nella sciabola) dove, come sappiamo, la *convenzione* premia ogni lavoro svolto sulla lama avversaria, attribuendogli la *priorità d'attacco*.

In questi condizioni non dare il *ferro* può costituire un'utile barriera difensiva, un impedimento tecnico-tattico, che rende impossibili o almeno più difficoltosi per l'avversario certi tipi di azione come la *battuta* o la *presa di ferro.*

Facciamo alcune considerazioni.

Se il mio braccio armato non è mai in linea, ne deriva che sono in un qualche atteggiamento di costante *invito*, il ché comporta varie cose.

Innanzitutto, come abbiamo già considerato poco sopra, in caso di un mio attacco sarò necessariamente più lento, essendo la mia punta in partenza più lontana dal bersaglio avversario di quanto non lo sarebbe se invece fosse in *linea.*

In secondo luogo inficerei e non di poco le mie alternative di *parata col ferro*: infatti, partendo da un proprio invito, il tragitto per intercettare l'attacco dell'avversario risulta più lungo (e quindi più lento) di quanto non lo sia partendo da una posizione di ferro più centrale rispetto alla guardia; se poi intendessi

ovviare parando sempre di contro, offrirei un riferimento troppo costante all'avversario, commettendo un imperdonabile errore tattico.

Se nella specialità della spada ricorressi troppo spesso al colpo di arresto in tempo, anche in questo caso suggerirei al mio avversario un doveroso marciare in controtempo, il ché mi costringerebbe a una non certo facile finta in tempo.

Quindi a contrariis, lo ripetiamo ancora, una posizione mediana del braccio armato consente una maggiore scelta di opzioni tecniche alternative, andando a camuffare meglio anche le spontanee tendenze difensive proprie di ogni schermitore.

Il braccio non armato

Spesso le funzioni di questo arto, meno in prima fila di quello che impugna l'arma, sono trascurate o quantomeno sottovalutate: ha pagato dazio quando dalla sua posizione canonica arcuata in vigore alcuni decenni fa, si è passati ad una postura meno specifica che lo vede quasi abbandonato nei pressi del fianco dietro.

Il problema, comunque, non è tanto quello della sua posizione spaziale, quanto piuttosto delle funzioni che è chiamato a svolgere. Ancora una volta non scordiamoci quel "sistema" rappresentato dallo schermitore in guardia, che implica la partecipazione unitaria e globale del suo corpo al combattimento.

Delle funzioni di spinta e di riequilibrio parleremo più propriamente nella parte dedicata allo spazio dinamico; qui dobbiamo sottolineare la funzione importantissima che il braccio non armato svolge nel raddrizzamento delle spalle rispetto alla linea direttrice.

Ampliamo qui le considerazioni già accennate quando abbiamo trattato dell'affondo: lo schermitore in guardia, per un fatto puramente di assetto strutturale, tiene le spalle ed il tronco del corpo in una posizione angolata di circa una trentina di gradi rispetto alla direzione del braccio armato nella posizione di linea.

Questa postura che è canonizzata per stare più comodi e rilassati nel proprio "castello", condiziona necessariamente quella degli arti inferiori, che devono ricercare il giusto assetto per garantire al tutto una posizione di equilibrio generale.

Quando lo schermitore opta di andare in affondo la posizione delle gambe cambia, andandosi esse a stendere per coprire lo spazio della "misura" esistente con l'avversario e raggiungere un suo bersaglio. Se in questo movimento il tronco del corpo permanesse nell'identica posizione della guardia, indubbiamente si avrebbe un maggior peso dalla parte interna della guardia stessa; per ovviare a questo inconveniente e per tornare a ridistribuire il peso del tronco su entrambe le gambe non resta altro che profilarlo e disporlo in sintonia con la linea direttrice.

Questo fondamentale movimento è garantito appunto dall'allineamento del braccio dietro con quello avanti: l'arto non armato tira e raddrizza le spalle.

In questa dinamica, come già sopra detto, non è necessario che tale braccio sia canonicamente posizionato in partenza in forma arcuata appena sopra la spalla dietro; l'importante è che, anche partendo da una postura più bassa, svolga appieno la funzione sopradescritta.

Posture di fronte all’avversario

Introduzione - Il saluto - Gli atteggiamenti con l’arma - la parata - rapporto tra posture degli schermitori

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Siamo ora a considerare quelle posizioni che possono essere assunte di fronte all’avversario.

Ma anche in questo caso la sua presenza sulla pedana è ancora teorica ed astratta: essa va percepita solo come virtuale, utile a riprodurre una situazione sulla quale poter iniziare a costruire una serie di posture ed atteggiamenti.

Il sistema-schermitore, di cui abbiamo più volte fatto cenno in precedenza, esce da se stesso e comincia ad entrare in relazione con il sistema-avversario.

Ancora non c’è alcun tipo di contatto fisico, ma comincia a prendere corpo la necessità di alcune interconnessioni tecniche e tattiche.

Il saluto

La gestualità rituale del saluto è particolarmente suggestiva: colpisce innanzitutto la simultaneità dei movimenti dei due contendenti, che molto coreograficamente introduce allo scontro, precedendo la scesa in guardia.

Il braccio armato viene posto in linea, poi flesso al gomito per portare la coccia nei pressi del viso (rievocazione del bacio dei cavalieri cristiani alla croce costituita dalla lama e dalla guardia dell'arma), infine disteso nuovamente nella direzione della persona destinataria del saluto. Questo è l'insieme dei movimenti che significano porgere il saluto con l'arma.

A mio parere il gesto va limitato solo nelle direzioni in cui effettivamente è presente qualcuno: quindi sicuramente in avanti in quanto l'avversario (o il maestro) non può certo mancare, a sinistra o a destra solo se c'è un presidente di giuria o qualcuno che segua l'assalto da spettatore.

In effetti volgere la propria arma nella direzione in cui non ci sia nessuno è solo un errato retaggio di quando nelle competizioni, non essendoci ancora la segnalazione automatica delle stoccate, ai due lati dello schermitore erano sempre presenti i due assessori che coadiuvavano il presidente di giuria.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Atteggiamenti con l'arma

Nelle pagine precedenti abbiamo già analizzato la postura ideale del braccio armato dello schermitore; qui si tratta di vederlo non più in posizione di attesa, ma di cominciare a relazionarlo tecnicamente e tatticamente con l'avversario.

I trattati a questo proposito individuano tre configurazioni ben determinate: *l'arma in linea, l'invito* ed *il legamento.*

Ognuna di queste posizioni, oltre che essere percepita come particolare postura spaziale, va considerata soprattutto come potenziale presupposto per l'impostazione di una specifica azione. Ogni singolo atteggiamento con l'arma costituisce una potenziale proposta di dialogo tecnico fatta all'avversario, il quale, a sua volta, potrà o meno sviluppare quest'opportunità o proporne una alternativa.

In altre parole, ogni posizione spaziale assunta col ferro, implicherà o, per contro, tenderà ad escludere certi tipi d'iniziativa dell'avversario.

Nel primo dei tre casi indicati poco sopra, l'arma tenuta in linea mette l'antagonista nella condizione di poterci lavorare sopra (e in certi casi, come ad

esempio nelle armi convenzionali, il Regolamento addirittura lo obbliga): il ferro è in una situazione spaziale tale da essere alla portata di quello nemico.

Quindi esso potrà essere spostato dalla linea o per un brevissimo istante tramite una percussione o per un periodo un po' più lungo tramite un contatto tendenzialmente duraturo: a questo proposito la tecnica schermistica ha elaborato tutta una serie di interventi, come *la battuta*, *il legamento*, *il filo, lo sforzo, l'intrecciata, la battuta falsa, la battuta di potenza.*

Questo tipo di postura dell'arma in linea se mette ordine geometrico nella gestione dello spazio circostante grazie alla sua equidistanza dai bersagli, è indubbio che soffre della controindicazione di esporsi completamente all'iniziativa nemica.

Una seconda tipologia di atteggiamento è l'*invito*: in questo caso l'arma si va a collocare in una posizione decentrata, portandosi fuori della portata del ferro avversario, ma provocando di conseguenza la maggiore scopertura di un proprio bersaglio.

Ne consegue che anche in questo caso un certo tipo di vantaggio (non si concede il proprio ferro all'iniziativa dell'avversario) comporta un controvalore di segno negativo (si tutela meno un proprio bersaglio).

L'ultimo atteggiamento con l'arma possibile è quello del *legamento*: il proprio ferro, sfruttando appieno i vantaggi che derivano dal principio della leva (che abbiamo descritto in precedenza) cattura quello avversario in una vera e propria morsa, instaurando un rapporto di completo dominio fisico su di esso. Tra l'altro si ottiene anche di distogliere dal proprio bersaglio la minaccia della punta avversaria.

Tuttavia per potersi procurare questo vantaggio il ferro deve spostarsi dalla postura centrale e andare a posizionarsi in uno dei quattro luoghi standardizzati che gravitano attorno al corpo, scoprendo di conseguenza anche in questo caso il relativo bersaglio opposto: a questo proposito, non a caso, alcuni trattati definiscono oculatamente il legamento come *invito di legamento*.

Questo tipo di rapporto tra le due lame non è comunque destinato a protrarsi a lungo, in quanto in tale postura ci sono due interessi ben contrapposti: colui che subisce il legamento in genere vuole riacquistare al più presto la sua libertà di movimento, mentre colui che lo ha impostato vuole metterlo a frutto, costruendoci sopra il proprio colpo. Come sappiamo, secondo la teoria della contraria il primo per liberarsi avrà a disposizione la cavazione, mentre il secondo potrà approfittare del filo per attaccare.

Riassumendo e filtrando quanto esposto sotto l'ottica della spazialità: l'arma in linea non offre all'avversario chiare aperture di bersaglio all'attacco; mentre, sia nel caso dell'invito, sia nel caso del legamento ci saranno delle traiettorie sgombre da apparenti intralci per giungervi liberamente.

A conclusione dell'argomento, anticipando la trattazione dell'aspetto tattico dello spazio che sarà approfondita in seguito, vorrei fare una considerazione.

Ciascuno dei tre atteggiamenti con l'arma che abbiamo sin qui esaminato presenta per chi li attua dei lati positivi, ma parallelamente comporta delle implicazioni di segno opposto: così chi tiene l'arma in linea è coperto, ma espone il suo ferro alla potenziale attività dell'avversario – chi va in invito non deve temere interventi sulla propria lama, ma scopre un suo bersaglio – chi è riuscito ad effettuare un legamento domina il ferro avversario, ma una parte del suo corpo non ha più tutela.

Non esiste quindi un atteggiamento migliore dell'altro, ma tutto s'incentra sulla valutazione di cosa una postura può comportare o meno e soprattutto di quale iniziativa può costituire il necessario prodromo.

Lo sviluppo delle varie azioni d'attacco è infatti condizionato quasi totalmente dal posizionamento del ferro avversario nello spazio (soprattutto nelle armi convenzionali): l'attacco è raffigurabile come un pezzo di un puzzle che deve adattarsi perfettamente all'altro (l'atteggiamento col ferro dell'avversario).

Optando quindi per un certo tipo di postura del braccio armato è possibile non solo escludere un certo tipo di attività tecnica dell'avversario, ma è anche possibile indurre quest'ultimo ad una determinazione preordinata.

Ad esempio, se da una posizione di guardia caratterizzata da un costante invito, passo ad un atteggiamento di arma in *linea di guardia* (magari conoscendo la predilezione dell'avversario per le prese di ferro), vado a cercare di riprodurre un terreno tecnico dove attirare il nemico. Ovviamente negli istanti in cui deciderò di mettere il mio ferro a sua disposizione cercherò di acuire al massimo la mia percezione per poter essere maggiormente pronto alla mia contraria preordinata (uno svincolo in tempo).

Diversa e meno favorevole sarebbe per me la situazione, se, di fronte ad uno stesso tipo di avversario e ad un'uguale azione, mantenessi costantemente l'arma in linea di guardia: in questo caso il mio antagonista, meno ingabbiato nel tempo e nello spazio, avrebbe maggiori opportunità per sorprendermi con la sua presa di ferro.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La parata

La parata, com'è noto, è la deviazione effettuata col proprio ferro del colpo avversario che sta giungendo su un nostro bersaglio.

In questo capitolo non vogliamo trattare dell'aspetto dinamico di questo gesto tecnico, bensì soffermarci solo su quello posturale.

L'uso della lama in difesa non è diverso da quello che se ne fa in attacco: il ferro, in quanto il braccio armato costituisce una leva di terzo genere, va gestito in ugual modo tenendo sempre conto dei suoi *gradi*.

Inoltre, soprattutto per i colpi di punta, dobbiamo ricordare che anche la coccia svolge una determinante funzione difensiva. Infatti una buona parata scaturisce dal coacervo di lama e coccia: la prima interviene in primis da sola per deviare la linea d'attacco dal bersaglio, poi, assieme alla seconda, per meglio imbrigliare la lama avversaria e bloccarla.

Questa tipo di difesa col ferro, che si risolve in un pur breve ma continuo contatto tra i ferri, è denominata *parata di tasto*; in alternativa c'è la *parata di picco*, che, attuandosi solo in una rapidissima percussione sul ferro avversario

sopraggiungente, necessita ovviamente solo dell'intervento della lama e non di quello della coccia.

Sotto il profilo posturale è importante sottolineare subito un fatto: la parata, oltre che avere quel primario scopo difensivo di cui abbiamo appena detto, costituisce anche il presupposto della *risposta*, ovvero di quell'azione che, approfittando della situazione di fatto e delle relative posizioni spaziali che si sono determinate, viene portata di rimando sull'avversario. In altre parole una difesa col ferro ha due finalità: una primaria e necessaria costituita dall'annullare il colpo nemico e una secondaria ed eventuale (anche se sempre auspicabile) di generico contro – attacco.

Ne consegue che una parata non si giudica ben eseguita solo per il fatto di avere validamente annullato l'effetto dell'attacco avversario, ma si giudica anche dalla sua postura spaziale finale, da cui poter lanciare una comoda e veloce *risposta.*

A questo proposito risulta fondamentale rinvenire attorno al proprio corpo, in corrispondenza di quei quattro bersagli di cui abbiamo poco sopra fatto cenno, quattro posizioni ben individuate da specifiche coordinate spaziali. Esse devono costituire per ciascun schermitore il luogo ideale dove attendere al varco la stoccata nemica per poterla validamente intercettare e poter immediatamente impostare di rimando la vendicativa risposta.

Queste posizioni devono essere standardizzate, nel senso che, partendo dalla postura di guardia o comunque da un'altra zona limitrofa, la nostra arma deve raggiungerle e fermarsi esattamente nella zona ritenuta sufficiente a garantire il relativo bersaglio. Posizionarsi oltre, esagerando le coordinate della parata all'infuori, produce l'effetto difensivo, ma compromette proporzionalmente quello della risposta.

Infatti più si para lontano dal nostro corpo più il braccio armato deve distendersi, diminuendo progressivamente la possibilità, una volta effettuata la parata, di vibrare la risposta. Al contrario, parando nelle zone opportune, la gittata della risposta è notevole e può addirittura raggiungere l'avversario che sta rientrando in guardia.

L'occasione dell'argomento parate è invitante per trattare brevemente il concetto di alternanza prospettica dello schermitore, concetto che s'incentra sulla facoltà di percepire ed elaborare concettualmente le nostre azioni dall'ottica dell'avversario.

Abbiamo appena precisato che ci sono quattro parate che presidiano quattro nostri bersagli; ognuno di questi bersagli, che sono in pratica porzioni di spazio del nostro corpo, ha ovviamente un suo ideale punto centrale interno, grosso modo equidistante dai propri confini.

Le posture delle nostre parate sono naturalmente orientate verso questa sorta di epicentro: ogni stoccata indirizzata verso questo punto risulterà ideale per la nostra parata; al contrario quanto più la prima si discosterà da esso tanto più la nostra parata preposta a quella specifica zona dovrà adattarsi e registrarsi all'effettiva traiettoria nemica.

Ebbene, se abbandoniamo per un istante la prospettiva difensiva di cui stiamo trattando e ci trasferiamo esattamente dall'altra parte, cioè se indossiamo i panni dell'attaccante, ricaviamo da quanto appena detto importanti informazioni: più tiriamo i nostri colpi su bersagli standardizzati, tanto più facilitiamo la parata dell'avversario; più portiamo invece le stoccate nelle zone di confine tra i diversi bersagli, tanto più possiamo mettere in una certa difficoltà la sua capacità difensiva.

Come ad esempio nel tennis, dove certe palle si cerca di indirizzarle non tanto il più lontano possibile alla sinistra o alla destra del giocatore avversario, quanto piuttosto al centro, sulla linea del suo corpo, rendendogli più problematico sia il diritto che il rovescio.

Portare i nostri attacchi con monotonia intorno all'epicentro delle parate avversarie, sarebbe come attaccare un castello solo e soltanto dal lato del ponte levatoio, dove, ovviamente, le difese sono più preparate e quindi più efficienti.

Nella parte dedicata allo sviluppo della spazio dinamico esamineremo più a fondo questo importante rapporto esistente tra zona del bersaglio e capacità di difendersi col ferro.

Ma concludiamo l'argomento parate con una breve riflessione ed una doverosa specificazione relativa alla spada.

Per la difesa col ferro si può fare lo stesso discorso dei legamenti: le posizioni spaziali delle linee di difesa e di attacco, come abbiamo già visto, coincidono.

L'unica differenza tra le due posture sta nella preparazione del colpo successivo al contatto del ferro: nel caso della parata c'è una tendenza ad avvicinarsi un po' di più al proprio corpo per poter meglio lanciare la risposta successiva alla parata – nel caso dl legamento invece si tende a spostarsi leggermente in avanti per cominciare quella distensione del braccio armato che servirà a sferrare il nostro attacco diretto o di filo.

Ma già i trattati di spada smentiscono questa distinzione: essi infatti, interpretando alla lettera le esigenze di anticipo temporale che connotano maggiormente quest'arma, consigliano di andare a parare in avanti; ciò per anticipare i tempi dellla parata e, mantenendo la punta sul bersaglio avversario tramite un'opportuna opposizione di pugno, accorciare di conseguenza i tempi cronometrici della risposta.

Rapporto tra posture degli schermitori

Chiudiamo la parte dedicata allo spazio posturale esaminando in breve alcune situazioni di rapporto posizionale che si possono verificare sulla pedana tra i due schermitori impegnati nell'assalto.

La più ricorrente è quella che li vede in guardia uno di fronte all'altro: ci si studia attraverso lo *scandaglio*, si ideano e si preparano le proprie determinazioni attendendo il momento più propizio per attuarle.

È una posizione di stallo, più o meno attivo, dove ogni schermitore, restando appunto in "guardia", mantiene intatte tutte le sue potenzialità sia offensive che difensive: entrambi sono sugli spalti dei rispettivi castelli e si scrutano vicendevolmente in attesa del da farsi.

Nel corso dell'assalto la guardia è di gran lunga la postura in cui lo schermitore permane più a lungo; ciò rappresenta un ulteriore motivo per cercare di informarla il più possibile a principi di relativa comodità e di economia. Sappiamo già che l'equilibrio generale del corpo, il grado di giusta flessione delle gambe, la gestione del braccio armato giocano in quest'ottica un ruolo determinante.

Inoltre lo schermitore è pressoché in continuo movimento, incalzando od essendo incalzato dall'avversario: lo scontro è caratterizzato da ripetuti spostamenti in avanti e/o all'indietro con, in genere, numerosi cambiamenti di direzione.

I due sistemi-schermitore, contrapposti uno all'altro, si fronteggeranno in prima battuta proprio sulla capacità di mantenere quanto più è possibile intatte nella posizione di guardia tutte le reciproche risorse fisiche e tecniche: chi saprà meglio garantire questa ideale postura con il rispetto dei relativi equilibri tra tutte le parti del corpo avrà sicuramente maggiori possibilità di portare a buon esito la propria stoccata, di qualsiasi segno essa sia, attacco, difesa o controffesa.

Ma passiamo ora ad un altro tipo ricorrente di rapporto posturale tra gli schermitori, quello che si configura quando uno di essi, in seguito ad una propria determinazione d'attacco, produce l'allungo.

La situazione è caratterizzata da uno dei due contendenti in posizione slanciata di affondo, mentre l'altro è restato in guardia, sul posto o in posizione leggermente più arretrata.

Il primo appare in una postura estrema, scomoda e fisicamente poco gestibile, mentre il secondo dovrebbe apparire comodamente *seduto in guardia,* nel pieno possesso di tutte le sue potenzialità dinamiche.

Tutto ciò naturalmente è di secondaria importanza rispetto ad un fatto determinante: se l'attacco, di cui l'affondo è stato l'espressione finale, ha toccato o meno il bersaglio.

Comunque questo rapporto posturale aiuta a discernere le due valenze che cela ogni attacco: positiva se si tocca, negativa se ciò non avviene; e negativa non vuol dire soltanto che non si è riusciti a portare la stoccata, ma anche che ci siamo esposti all'avversario in una situazione posizionale sfavorevole.

In effetti, per potersi allungare in affondo, lo schermitore abbassa notevolmente la sua linea di guardia, nel senso che l'intero corpo, distendendosi, assume una posizione prona di fronte all'avversario, andando tra l'altro ad annullare anche notevoli differenze di altezza personale di partenza.

Se poi chi subisce l'azione in avanti riesce a sottrarsi anche solo parzialmente con la *difesa di misura* alla gittata dell'attacco, si viene a generare una situazione posturale caratterizzata dal fatto che chi resta in guardia è in grado i di dominare dall'alto l'avversario.

Ripropongo a questo proposito l'immagine della guardia-castello: chi è sui propri spalti vede l'avversario che attacca più in basso e appare sicuramente in una posizione più vantaggiosa per difendersi. Del resto è per questo che i castelli venivano costruiti in posizioni collinari dominanti e non in depressioni del suolo.

Da tutto ciò deriva che la principale caratteristica dell'attacco deve essere quella di sorprendere la difesa dell'avversario e ciò non solo per sorpassare inizialmente la sua linea difensiva, ma anche, nel caso di un insuccesso della primitiva intenzione, per limitare i danni derivanti dal conseguente rapporto posturale sfavorevole.

Significativa a questo proposito è la teorizzazione del *contropiede,* che basa appunto l'efficacia del colpo sulle minori capacità difensive di colui che sta rientrando in guardia dopo un affondo non andato a segno.

L'allungo può essere raffigurato come una vera e propria sortita dal "castello" della guardia: la tempestività dell'azione, oltre che mirare a colpire l'avversario, deve anche tener conto di poter rientrare dentro gli spalti nella maggior sicurezza possibile; in altri termini nella scherma, come anche del resto nella scienza bellica, la ritirata deve sempre essere protetta (affronteremo specificatamente quest'argomento nella parte dedicata allo spazio tattico).

Non è possibile comunque chiudere l'argomento senza far riferimento alla diversa cultura schermistica esistente tra fioretto e sciabola da una parte e spada dall'altra.

Nelle armi convenzionali, come ben sappiamo, l'attacco è tutelato nel senso che, se ben eseguito, viene riconosciuta la sua priorità nella ricostruzione della fraseggio tecnico che porta all'aggiudicazione della stoccata.

Questa interpretazione indotta limita molto la possibilità di sfruttare a proprio vantaggio la situazione spaziale di cui abbiamo poco sopra parlato: secondo la Convenzione infatti l'attacco nemico deve essere parato o almeno non toccare per poter poi successivamente portare validamente la stoccata di reazione.

Agli antipodi invece la situazione nella spada, dove il fattore oggettivo della precedenza temporale del proprio colpo rispetto a quello dell'altro contendente è l'unica regola valida.

Liberi dai laccioli della Convenzione si può approfittare dell'attacco avversario anche per cercare di colpirlo nella sua fase calante, quando l'allungo produce quel notevole abbassamento della linea di offesa di cui abbiamo parlato poco sopra. Molto utile a questo proposito è la forma mista di difesa: di misura e di colpo d'arresto ai bersagli avanzati.

In questo caso lo stesso modo di portare la stoccata subisce una notevole variante esecutiva: mossi dall'esigenza di una estrema precisione della punta che deve andare sugli esigui bersagli avanzati, il colpo non è scoccato dal braccio, perché in tal modo tenderebbe a trasmettere dannosi sobbalzi e vibrazioni alla stessa punta. Il colpo letteralmente non si tira: la distensione (totale per arrivare prima) del braccio armato deve solo posizionare la punta sul tragitto compiuto dall'avambraccio dell'avversario che sta attaccando: l'impatto sarà quindi provocato dal movimento di avvicinamento di quest'ultimo.

Quindi l'attaccato dalla sua comoda posizione di guardia da una posizione più elevata (dal suo castello) con un movimento spaziale minimo può, magari garantendosi anche la linea con un'adeguata opposizione di pugno, cercare di fermare l'attacco dell'avversario; e questo senza ricorrere doverosamente alla parata.

Comunque, a parte il rischio che ci si assume tirando al bersaglio piccolo (come sparare su un rinoceronte che sta caricando, sapendo che per fermarlo si ha solo un colpo per colpirlo in mezzo agli occhi!), sarà sempre lo spazio a suggerire la contraria più idonea sull'attacco dell'avversario: se ci sarà misura sufficiente, lo spadista tirerà, almeno prevalentemente, il colpo d'arresto; se invece sarà in ritardo, parerà col ferro come ultima opportunità difensiva.

Vedremo anche che in presenza di una certa soglia di differenza di velocità tra attaccante e attaccato, quest'ultimo avrà anche la possibilità di tirare non solo l'arresto in primo tempo al bersaglio avanzato, ma anche di difendersi in seconda battuta con una parata o con un altro arresto al bersaglio grosso.

Tra l’altro parare o arrestare, come vedremo in uno dei prossimi capitoli, sarà anche un modo per cercare o per evitare il colpo doppio nella specialità della spada.

Lo spazio dinamico

Introduzione - cambiamento di postura spaziale - cambiamento di legamento - posture spaziali dinamiche in rapporto all'avversario

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Per spazio dinamico intendo tutto ciò che comporta il passaggio da una postura di partenza ad una o più posture successive diverse; ossia mi riferisco ai presupposti e alla meccanica con cui lo schermitore muta il suo assetto durante l'assalto.

Come per lo spazio statico, anche in questo caso possiamo distinguere due ambiti: il primo relativo ad un solo schermitore; il secondo al rapporto a due sulla pedana.

Il primo è ancora limitato al sistema-schermitore, cioè a quell'entità che è alla continua ricerca o al perfezionamento applicativo del miglior assetto teorico-pratico; il secondo, invece, di carattere essenzialmente relazionale, consistente nell'entrata in contatto con il sistema schermistico avverso con cui deve competere.

Cambiamento di postura spaziale

Introduzione - La stretta in tempo - le linee - L'allungo - Il passo avanti e il passo indietro - Il salto in avanti e il salto indietro - Il passo avanti affondo - La frecciata

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Sinora, nella prima parte di questo lavoro, abbiamo esaminato le principali posizioni ideali che lo schermitore deve mettere a punto per trovare il suo miglior assetto.

Di talune successioni, ad esempio dalla guardia all'affondo, abbiamo considerato solo il prima ed il dopo; ora si tratta di esaminare i principi e le dinamiche che consentono il passaggio da una postura all'altra.

Cambiare posizione implica uno spostamento e quest'ultimo chiama in causa la velocità alla quale si effettua tale spostamento; a sua volta la velocità evoca il concetto di spazio o meglio di traiettoria dello spostamento e si pone in diretto rapporto con la qualità finale di esecuzione.

La combinazione di tutti questi elementi, che sono poi variabili interdipendenti, porta all'esito più o meno felice del passaggio da una postura all'altra.

Punto di partenza è la considerazione che l'esecuzione di ogni azione, anche la più semplice, comporta una complessa serie di valutazioni di carattere spaziale.

Consideriamo ad esempio un'azione *d'attacco semplice*, la *botta dritta*: essa presuppone un attento studio della misura, magari l'attuazione di sotterfugi per rubarla all'avversario, la realizzazione dello spostamento in avanti, l'applicazione della massima velocità possibile, la precedenza di punta, la stretta in tempo nell'istante dell'impatto della stoccata, la necessità di riguadagnare in tutta fretta la posizione di guardia se la stoccata non ha avuto esito positivo.

E la botta dritta, anche se di ardua realizzazione, in buona sostanza è solo percorrere il linea retta un corridoio lasciato incustodito dall'avversario.

Nelle altre azioni cosiddette semplici intervengono anche movimenti più impegnativi, come la battuta e la cavazione; per non parlare delle *azioni composte* dove sono necessarie anche una o più finte.

Vedremo in seguito quanta importanza ricopra il lavoro di coordinazione motoria, ovvero quella stretta ed armonica connessione tra gestualità e relativa temporizzazione: in alcuni casi contemporaneità assoluta di movimento di diverse parti del corpo, in altri scrupolosa scansione di differenti interventi motori inseriti in una specifica successione.

Qui è importante invece mettere a fuoco una considerazione di carattere generale: la velocità di uno schermitore deve essere direttamente messa in relazione alla qualità delle varie posture spaziali che esso riesce a realizzare in una determinata successione di eventi sulla pedana.

Per esemplificare: se pensiamo ad una serie di scatti fotografici che riproduce il passaggio da una certa iniziale postura ad un‘altra diversa, dobbiamo alla fine essere in possesso di una serie di fotogrammi di numero pari rispetto ai gruppi di movimenti contemporanei che compongono l’azione ed ognuno di questi fotogrammi deve essere nitido, nel senso di fermare nel tempo la buona esecuzione del gesto tecnico. Riunendo poi tali scatti in un ideale filmato, facendo quindi scorrere le foto a velocità reale, si dovrebbe a questo punto poter vedere una buona esecuzione dinamica dell’azione.

Quindi la raccomandazione per gli schermitori dovrebbe essere non tanto di essere veloci, quanto piuttosto di essere precisi il più velocemente possibile.

Passiamo ora ad una seconda importante considerazione circa lo spazio dinamico: parliamo dell’importanza della traiettoria che porta da una postura ad un’altra.

Come sappiamo il percorso di uno spostamento, a parità di velocità, influisce in modo diretto sul suo tempo di esecuzione: una strada più corta si percorre prima di un’altra più lunga.

In una disciplina come la nostra, dove il risparmio di tempo nell’esecuzione del gesto tecnico è essenziale per il successo, risulta fondamentale conoscere tutte le scorciatoie spaziali, ovvero tutte le traiettorie ideali dei vari passaggi posturali, sia corporei che effettuati con l’arma.

A questo riguardo la geometria ci assicura, per postulato, che la linea più breve tra due punti è la linea retta.

Quindi, laddove sarà possibile, questa dovrà essere considerata la strada più vantaggiosa per i nostri movimenti: ogni altra soluzione ineluttabilmente andrà a discapito della durata dell’azione.

Tutto ciò che non sarà possibile risolvere nel movimento rettilineo dovrà comunque informarsi al principio di massima economia del percorso: così nella cavazione, come vedremo più specificatamente tra breve, si dovrà far compiere alla punta una stretta spirale in avanti – così nella circolata del ferro attorno alla lama avversaria si dovrà descrivere il cerchio di minor diametro possibile – così nelle parate di mezza contro l’arco di circonferenza più breve e così via.

Un concetto intimamente correlato alla traiettoria è quello del suo punto di partenza: il tragitto da compiere deve essere il minore possibile prima di iniziare lo spostamento stesso.

Ad esempio, ritornando alla posizione del braccio armato: più tale posizione sarà distonica e lontana rispetto alla *linea* di guardia, tanto più la sua punta avrà strada da percorrere per raggiungere il bersaglio e di conseguenza risulterà più lenta.

Prima di sferrare un attacco sarà quindi opportuno avvicinare la lama quanto più è possibile all'avversario e solo in un secondo tempo, passato anche un brevissimo istante, partire per la determinazione d'attacco da questo punto più favorevole.

Passiamo ora in rassegna, alla luce di questi principi generali di spazio dinamico, alcune voci tecniche specifiche.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La stretta in tempo

Inizio parlando della stretta in tempo, movimento nascosto, ma prezioso patrimonio di uno schermitore abbastanza evoluto.

Non siamo qui in presenza di traiettorie visibili, bensì di un microspostamento delle dita della mano che lavorano in funzione della necessità di una minore o maggiore presa sul manico.

L'arma, come sappiamo, va gestita con la minima forza necessaria: una non adeguata applicazione di forza muscolare irrigidisce il gesto complessivo del braccio armato, influenzando in senso negativo il maneggio dell'arma che deve, al contrario, essere informato all'agilità e alla destrezza.

Nondimeno, in presenza di alcune situazioni, è necessario incrementare la presa sul manico, esercitando un moderato aumento di potenza muscolare: ad esempio per controllare meglio la punta nell'istante del sospirato impatto col bersaglio avversario e contribuire quindi a vincere la resistenza della molla all'interno della bussola - per effettuare una parata (soprattutto se eseguita di *picco*), per lavorare sul ferro avversario con una battuta o, viceversa, per resistere a quella eseguita dall'avversario…

In conclusione il contatto instaurato con l'arma tramite il suo manico non ha un carattere statico, bensì mutevole, risultando funzione di situazioni continuamente variabili in dipendenza delle contingenze dell'assalto.

Anche le corde di una chitarra non vengono pizzicate dal musicista con uguale, monotona intensità: lo strumento (come un'arma) deve risultare un attrezzo duttile, producente diversi effetti a seconda delle varie esigenze.

Solo chi riesce, dopo una certa maturazione, ad attuare istintivamente la stretta in tempo, ha la prova incontrovertibile d'impugnare bene la propria arma.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le linee

Nella disciplina schermistica il termine tecnico *linea* ha varie accezioni, tutte concettualmente diverse tra di loro: ora indicano una particolare postura del braccio armato, ora una direzione dello spostamento del ferro da un sito spaziale ad un altro, ora la traiettoria verso un particolare bersaglio dell'avversario.

Quando si parla di *arma in linea* lo schermitore si riferisce in prima battuta ad una caratteristica postura di minaccia nei confronti dell'antagonista: il braccio armato è completamente disteso, nel senso che arto ed arma formano un unico segmento con la punta indirizzata verso un bersaglio valido dell'avversario.

Tale postura nel fioretto e nella sciabola attribuisce una precedenza convenzionale: colui che attacca un avversario con l'arma in linea, come sappiamo, deve necessariamente distogliere quest'ultima dal proprio bersaglio, pena la perdita della stoccata nel caso di colpo reciproco.

Il Regolamento tecnico, sempre nelle armi convenzionali, cita la *linea* anche in un'altra ottica, quella relativa all'individuazione della correttezza di un attacco: quest'ultimo deve nascere minacciando sempre un bersaglio con il ferro posto in linea a braccio naturalmente disteso.

Il ragionamento da un punto di vista logico non fa una grinza: innanzitutto spostarsi in avanti non vuol dire affatto attaccare; di conseguenza è plausibile, anzi direi necessario, che occorra un segnale esteriore visibile che definisca l'inizio dell'attacco e la Convenzione lo individua appunto nella distensione del braccio armato, nella cosiddetta *linea*.

D'altra parte, riconosciuto in tal modo l'attacco, colui che lo subisce deve essere messo nella potenziale condizione di difendersi.

Questo l'iter logico, tecnico, sportivo e, diciamolo pure, etico della Convenzione schermistica.

Ma allungare il braccio armato e avvicinarsi all'avversario per colpirlo, espone ineluttabilmente il proprio ferro all' intervento dell'antagonista: la sua parata o, in subordine, anche una presa di ferro e colpo.

Quindi si è portati a camuffare la determinazione d'attacco dietro un generico spostamento in avanti e a far vedere il ferro solo nella parte finale dell'allungo: ed ecco le lunghe passeggiate in avanti concluse in affondo solo quando l'avversario si decide anche lui ad attaccare – ecco le stoccate a pompa, ovvero i colpi portati in attacco tirando indietro il braccio armato per poi slanciarlo nuovamente e veementemente in avanti – ecco i colpi di cosiddetto fuetto tirati nella fase conclusiva dell'affondo.

Insomma tutti piccoli e maligni sotterfugi attuati non per sorpassare tecnicamente la difesa dell'avversario, ma solo per sfruttare da furbetti (come ormai si dice oggi) la Convenzione schermistica.

Chi calca o ha calcato le pedane di fioretto e sciabola ne sa qualcosa! La speranza è sempre quella che il presidente di giuria, vigile ed esperto, riconosca questa vera e propria "simulazione d'attacco" e la punisca attribuendo invece la stoccata a chi, superficialmente, sembra effettuare solo un attacco sull'attacco.

Ma lasciamo da parte le polemiche e parliamo di un altro tipo di *linea*, quella caratteristica della posizione di guardia: il braccio in questo caso non è più

totalmente disteso, bensì è raccolto all'indietro, piegato al gomito che staziona vicino al fianco.

In questa posizione, denominata appunto *linea di guardia*, la sua funzione è eminentemente difensiva: il ferro staziona in una zona grosso modo equidistante dai diversi bersagli ed il braccio è flesso per facilitare il suo spostamento verso le eventuali necessarie parate o i potenziali legamenti.

Esiste poi un altro concetto di linea, quello di *linea difensiva*. Come sappiamo una parata semplice consiste nello spostare il proprio ferro nella direzione in cui sta per sopraggiungere la stoccata dell'avversario: ebbene questo movimento descrive nello spazio una traiettoria che è appunto la linea difensiva.

Abbiamo gia parlato in precedenza del quadrilatero ideale costituito dalle posizioni che il nostro ferro può assumere nello spazio in relazione ai nostri bersagli.

In questo paragrafo, dedicato ai cambiamenti di postura spaziale, è interessante far riferimento all'attività che il braccio armato svolge per transitare, anche più volte, da una all'altra di queste posizioni, intessendo talvolta nello spazio una vera e propria ragnatela di movimenti.

Questi spostamenti, seguendo le possibili direzioni spaziali, definiscono una linea orizzontale, una linea trasversale, due linee verticali e due linee di mezza contro.

La prima è quella ottenuta transitando dalla posizione di terza a quella di quarta e viceversa. Orizzontale, tanto per essere precisi, lo è in modo approssimativo: infatti la terza è posta in relazione al bersaglio esterno alto, mentre la quarta a quello interno basso. Ne consegue, in realtà, che tale linea risulta abbastanza inclinata verso l'interno della propria guardia.

La linea trasversale invece è quella che si viene a determinare passando dalla posizione di seconda a quella di prima e viceversa. In effetti è obliqua e si ottiene spostandosi tra il bersaglio esterno basso e tra quello interno alto.

Le linee verticali sono quelle che si ottengono transitando dalla terza alla seconda e viceversa e dalla prima alla quarta e viceversa. Tra il bersaglio esterno alto e quello esterno basso; tra il bersaglio interno alto e quello interno basso.

Le ultime due linee, dette di *mezza contro*, sono quelle che si descrivono nello spazio transitando dalla posizione di quarta a quella di seconda e viceversa e dalla posizione di terza a quella di prima e viceversa. Quindi nell'un caso una linea tra il bersaglio interno basso e quello esterno basso, nell'altro tra il bersaglio esterno alto e quello interno alto, praticamente in senso orizzontale.

Nel corso degli assalti la linea statisticamente più utilizzata è quella orizzontale; in certi casi di schermitori non compiutamente evoluti addirittura essa è inflazionata.

In effetti abbassando o alzando il pugno rispetto al piano sul quale sta per sopraggiungere la stoccata dell'avversario si può adattare la propria parata di terza o di quarta a quasi tutto il proprio bersaglio grosso; ma non si deve esagerare (affronteremo l'argomento quando, trattando delle azioni ausiliarie basate sugli errori dell'avversario, parleremo di *tirare di quarta bassa*).

Diversamente la linea bassa (il fianco) è utilizzata raramente (è anche da questa situazione che lo schermitore mancino cerca di trarre il suo maggior utile tirando sul destro in questo bersaglio abbastanza inconsueto).

Ma la linea meno usata è senz'altro quella interna alta (ad esempio colpo alla gorgiera nella spada): essa costituisce, sempre statisticamente, un'eccezione. Eppure è la zona corporea che si difende peggio con una *parata semplice*: in effetti la linea bassa, altrettanto estesa, è meglio difendibile in quanto il braccio

armato, spostandosi verso il basso, può sfruttare al meglio tutte le sue articolazioni; invece, andando verso l'altezza delle spalle, non si può approfittare del piegamento del gomito.

Una considerazione: non abbiamo affatto esagerato quando poco sopra abbiamo fatto riferimento ad una ragnatela per descrivere i movimenti a disposizione del difensore che vuole intercettare il ferro dell'attaccante.

Se ci poniamo ora nell'ottica di quest'ultimo giungiamo all'ultimo significato che si può attribuire alla linea, quello di *linea d'attacco*: in pratica essa è la traiettoria che il ferro compie per giungere a bersaglio.

A questo proposito, come sappiamo, un attacco può essere di due tipi: semplice, quando si va direttamente a colpire l'avversario, composto, quando invece, ricorrendo alla finta, si elude una sua parata.

Comunque poco importa se il ferro abbia dovuto compiere specifiche mosse tecniche o consequenziali evoluzioni per sottrarsi alla parata dell'avversario; una volta sorpassata la difesa, è da quel preciso punto spaziale che viene tracciata la rotta, sempre rettilinea, della linea di offesa verso il sospirato bersaglio.

Mettiamo ora in relazione linee difensive e linee d'attacco.

Esse sono ovviamente animate da due finalità contrapposte: le prime, per portare a termine il loro intento di parare il colpo, devono intersecare le seconde, mentre queste ultime, per giungere incolumi a bersaglio, devono avere utilizzato false linee d'attacco attraverso l'esecuzione di una o più finte.

Sotto questo aspetto le linee difensive sono raggruppabili in due ben distinti gruppi: quelle eludibili con la *cavazione* e quelle eludibili con la *circolata.*

Lo spostamento semplice dell'avversario (da una parte all'altra) è evitabile con un movimento della lama nello spazio di 180 gradi. Tale movimento è sufficiente per non farsi intercettare il ferro.

Invece lo spostamento della lama dell'avversario ottenuto avvitandosi su se stessa, la cosiddetta parata di contro, si evita soltanto anticipandolo e compiendo nello spazio lo stesso giro completo, quindi di 360°.

Un'anomalia è costituita dalle due linee che poco sopra abbiamo denominato di mezza contro: dalla seconda alla quarta e viceversa – dalla terza alla prima e viceversa. In questi limitati casi lo spostamento del ferro dell'avversario non si risolve in un giro completo attorno a se stesso, ma, per le sue particolari traiettorie spaziali, la lama che non vuole essere intercettata deve compiere ugualmente un giro completo, cioè un angolo piatto.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

L'angolazione

Parlando di linee, in specie di linee d'attacco, è doveroso far riferimento ad una situazione del tutto particolare: come abbiamo già avuto occasione di ricordare, nella specialità della spada il fatto che il braccio armato costituisca un possibile bersaglio e per di più avanzato, induce, o dovrebbe indurre, lo schermitore a stare in guardia coperto, ovvero a proteggere con la coccia il proprio polso ed il proprio avambraccio.

Questi bersagli, osservati dal punto di vista dell'attaccante, non dovrebbero risultare visibili in quanto dietro alla proiezione della semisfera della coccia: in quest'opportuna postura di guardia i colpi tirati in linea retta a tali bersagli non hanno alcuna possibilità d'impatto in quanto insistenti su piani paralleli al piano su cui giace lo stesso bersaglio da raggiungere.

Per ovviare a tale situazione spaziale, come teorizzano i trattati, è possibile ricorrere alla capacità articolare del polso.

In precedenza abbiamo visto che, spezzando quest'ultimo e creando un angolo tra lama e braccio, si può creare una tale situazione di contatto con il ferro avversario da deviarlo all'esterno, garantendo il nostro bersaglio su quella linea.

Nel caso in questione pensiamo di assumere questa postura nel vuoto, cioè in assenza del contatto del ferro avversario e nelle vicinanze, ad esempio, della parte interna del braccio dell'avversario: la nostra lama non risulterà più tangente al bersaglio, ma avrà acquistato su di esso un certo angolo d'incidenza, tale da poterlo utilmente impattare.

Ovviamente sarà così anche per le altre direzioni: all'esterno, sopra, sotto e in tutte le altre posizioni intermedie.

Questo tipo di colpo, prendendo la denominazione dalla sua particolare connotazione di sviluppo geometrico, è definito *angolazione.*

La sua importanza è notevole in quanto la sua potenziale applicazione va ad intaccare la sicurezza dello spadista chiuso nel sua guardia-castello: esso costituisce un valido passepartout per violare la difesa.

La realizzazione di tale colpo è peraltro subordinata alla sorpresa: il braccio armato dovrà assumere la postura di angolazione solo sul finire della stoccata, che, inizialmente, dovrà essere camuffata come colpo semplice per ingannare l'avversario. Differentemente quest'ultimo, resosi conto del tipo di colpo di cui sta per essere oggetto, potrebbe facilmente difendersi spostando semplicemente la propria punta in direzione della parte di braccio scoperta da chi sta appunto effettuando l'angolazione.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

L'allungo

In precedenza, nella parte dedicata allo spazio posturale, abbiamo analizzato in dettaglio la posizione della guardia e in seguito quella dell'affondo.

Ora si tratta di ricollegare queste due figure della teoria schermistica, esaminando la meccanica di passaggio tra l'una e l'altra e analizzando quali precisi movimenti e in quale successione essi debbano essere compiuti.

Il senso di marcia tra queste due ricorrenti posture dello schermitore è ovviamente duplice: l'andata in affondo (o più esplicitamente l'*allungo*) e il *ritorno in guardia*.

Iniziamo dal primo: la serie di spostamenti deve esordire con la progressiva e naturale distensione del braccio armato; la conclusione di questo primo gesto deve essere seguita senza soluzione di continuità dallo sbilanciamento del tronco del corpo in avanti, come se la parte terminale della lama esercitasse nei suoi confronti una progressiva forza trattiva. Sempre senza soluzione di continuità il piede avanti si deve alzare leggermente da terra per permettere alla gamba dietro, che funge da vera e propria rampa di lancio, di distendersi repentinamente e imprimere al corpo un'ulteriore decisa forza propulsiva in avanti; il tutto assecondato dallo slancio del braccio dietro, che nel frattempo ha anche raddrizzato le spalle. Lo spostamento finisce (o dovrebbe finire) con l'impatto della lama sul bersaglio, seguito infine dall'appoggio per terra del piede avanti.

Esaminiamo in dettaglio i movimenti, che, rispettando l'esatta cronologia del progressivo coinvolgimento delle varie parti del corpo, devono essere realizzati, sino al momento dell'impatto della stoccata, con moto uniformemente accelerato.

La prima fase di avvicinamento spaziale all'avversario è affidata al braccio armato, che, nel caso di un normotipo che sta in guardia a braccio normalmente flesso, guadagna in avanti (come abbiamo già detto in precedenza) all'incirca una trentina di centimetri.

La seconda, di circa un'ottantina di centimetri, è assicurata dalla completa apertura del compasso delle gambe.

Da ribadire è il fatto, come poco sopra accennato, che lo slancio verso l'avversario non è tanto assicurato dal movimento della gamba sotto il braccio armato che si sposta in avanti, quanto piuttosto dal violento raddrizzamento muscolare della gamba dietro, che, se ben impostato, assicura una veemente propulsione in avanti.

Da quanto detto, ancora una volta si afferma il principio dell'unità del sistema schermitore: ogni parte del suo corpo è chiamata a svolgere un preciso ruolo nel rispetto di una ben programmata scaletta temporale. Ogni pur lieve difetto esecutivo di una sua singola parte, ritenuta anche non di primaria importanza (piede non allineato, spalle inclinate…) sottrarrà progressivamente efficacia generale al gesto tecnico, inficiandone soprattutto la velocità complessiva, ma anche l'assetto di equilibrio finale.

Ebbene, una volta eseguito l'affondo, si configurano due possibili situazioni: l'azione si è conclusa con una stoccata (in bersaglio valido o non valido nel fioretto) di uno dei due contendenti (o di entrambi nella spada) oppure non c'è stata alcuna segnalazione di colpo.

Ovviamente nel primo caso non si pone alcun problema, che, invece, nel secondo appare evidentissimo.

Lo schermitore che ha prodotto l'allungo si trova in una situazione posturale estremamente delicata per una serie di motivi, lo abbiamo già detto: andando in affondo si è abbassato notevolmente nei confronti dell'avversario, è in una posizione molto scomoda (i muscoli hanno totalmente scaricato la loro energia potenziale), la sua postura limita e rallenta notevolmente ogni susseguente movimento del braccio armato.

Tranne rari casi, magari premeditati (leggasi *seconda intenzione*), tutto ciò induce lo schermitore a trattenersi il meno possibile in questa postura che si rivela estremamente vulnerabile.

Tornando all'ormai (credo) familiare immagine dello schermitore in guardia come un castello, è necessario, dopo una sortita, rifugiarsi nuovamente tra le sue rassicuranti mura.

Quindi esaminiamo ora la meccanica del ritorno in guardia: la gamba avanti, facendo forza sul piede sottostante, attraverso l'articolazione del ginocchio spinge il corpo all'indietro, mentre sincronicamente il braccio armato, quello non armato e la gamba posteriore, ripiegandosi, ritornano alle rispettive posizioni di partenza.

Per meglio assicurare all'intero corpo questa forza trattiva all'indietro e soprattutto per bilanciarne tutte le rispettive componenti è assolutamente necessario che il movimento nel suo insieme si basi sull'uso simultaneo di tutti e quattro gli arti.

In questa fase è di fondamentale importanza mantenere, almeno per quanto è possibile, un certo equilibrio del tronco; ciò per mettere il braccio armato nelle condizioni migliori per poter riacquistare la sua operatività: ad esempio per eseguire una contro -parata e susseguente risposta, oppure per far fronte ad un attacco in contropiede dell'avversario.

Insomma l'attaccante che ha prodotto l'affondo aprendo e allungando tutti i suoi arti, deve subito richiudersi all'indietro a riccio per recuperare sia la misura di sicurezza, sia la piena operatività del suo sistema.

Lo schermitore non può mai essere sicuro al 100% dell'esito positivo del suo attacco, quindi, se è prudente, deve possedere un piano o comunque un comportamento da realizzare per tentare di proteggere una sua eventuale ritirata dopo un colpo andato a vuoto.

In questa ottica va considerato innanzitutto il tipo di meccanica esecutiva dell'allungo stesso.

Fermarsi anche per un breve istante nella posizione di allungo implica un discreto dispendio di energia: prima di tutto quella utilizzata per bloccare il corpo nella dovuta postura e poi soprattutto quello necessario per ripartire dallo stato di totale inerzia di questa postura, per di più caratterizzata da una situazione di totale scarico muscolare.

Quindi per garantirsi un migliore ritorno in guardia è consigliabile dare una continuità al lavoro delle gambe eseguito per andare in affondo e quello utilizzato per poi ritornare indietro.

In altre parole la postura di allungo non deve rappresentare la fase finale del movimento, ma solo un veloce stato di passaggio, una posizione dalla quale rimbalzare indietro sfruttando al meglio lo scaricamento ed il relativo successivo caricamento automatico dei muscoli delle gambe.

Questa tecnica potrà essere anche alternata, con relativo effetto sorpresa nei confronti dell'avversario, con quella dei cosiddetti allunghi sparati, ovvero estreme proiezioni in avanti in cui lo schermitore si gioca per così dire il tutto per tutto nella dimensione spaziale.

Un discorso particolare va riservato alla specialità della spada, dove, svincolati da qualsiasi convenzione, è possibile attuare un accorgimento tecnico per proteggere il delicato ritorno dall'affondo alla guardia. Per tutelarsi da un eventuale contropiede dell'avversario, costruito appunto sullo sviluppo di un suo attacco sul nostro ripiegamento, è consigliabile, ritornando in guardia, mantenere la *linea* prodotta in attacco, magari indirizzandola verso un bersaglio avanzato. Ad esempio, dopo un eventuale attacco all'avambraccio nemico non andato a segno, il nostro braccio armato non deve ripiegarsi, ma mantenere costante la minaccia della sua punta in avanti per costituire, giusto il tempo del rientro in guardia, un valido deterrente e scoraggiare di conseguenza eventuali iniziative dell'avversario.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il passo avanti e il passo indietro

Potersi spostare rapidamente è senz'altro uno dei presupposti fondamentali per condurre bene un match: infatti durante l'assalto statisticamente ci si difende più di misura che col ferro; inoltre è spingendosi velocemente in avanti che si può rubare misura all'avversario e quindi poter guadagnare una posizione più favorevole dalla quale sferrare poi il nostro attacco.

La capacità di muoversi speditamente è in effetti ciò che consente di gestire al meglio la distanza operativa degli schermitori: ogni azione risulta eseguibile se ci sono certi ideali presupposti spaziali, altrimenti la sua realizzazione risulta impossibile o quantomeno di minore efficacia.

Il passaggio da una postura di guardia situata in un certo punto A della pedana ad un'uguale postura in un differente punto B si ottiene in genere col passo avanti e/o col passo indietro.

Per evitare pericolose sovrapposizioni delle gambe, il principio basilare, come sappiamo, è quello d'iniziare il movimento con il piede che è dalla parte della direzione verso la quale ci si vuole spostare.

Come specificano i trattati, l'inizio della scansione tecnica dei movimenti è: tacco a terra se si va avanti e punta se si va indietro; l'altro piede chiude il secondo tempo dello spostamento toccando il suolo in sincronia della restante parte di quello mosso per primo.

Ovviamente passi di ampiezza moderata ed adeguata al compasso delle gambe: "meglio due passi veloci che uno più lento", suggeriscono sempre i maestri.

I trattati contemplano invero anche il passo avanti e/o indietro incrociato, ottenibile avvicendando gli arti come in una normale deambulazione; è una tecnica ormai abbastanza desueta e addirittura vietata nella specialità della sciabola.

Nell'ottica che ci siamo posti, ovvero quella dello spazio dinamico, è opportuno richiamare ancora quel concetto di schermitore come "sistema", qui per la prima volta inteso anche come "sistema in movimento".

La necessità è quella di mantenere quanto più è possibile costanti i suoi equilibri fisici (posizione allineata delle spalle, busto eretto, baricentro ripartito in modo ottimale su entrambe le gambe), onde non andare ad alterare tutta la sua impalcatura di coordinate tecniche stereotipe: posizione del pugno armato e della punta, posizione di parata e/o di legamento, capacità di svincolo…

Tutto ciò al fine di poter continuare ad essere operativi al meglio, tanto quanto lo si è da fermi. In effetti il sistema schermitore deve essere traslato nello spazio dalle gambe in modo tale che queste ultime influenzino il meno possibile l'assetto della restante parte del corpo.

Lo stesso tipo di indipendenza deve essere tenuto nei confronti dell'attività delle braccia, in primis di quella del braccio armato; ma a questo proposito, come vedremo meglio appresso, si evidenziano anche problemi di coordinazione tecnica e motoria tra arti superiori e arti inferiori.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il salto avanti e il salto indietro

Questi gesti tecnici sono mezzi alternativi di spostamento sulla pedana, più esplosivi e quindi di più rapida esecuzione rispetto al passo avanti e a quello indietro.

Il movimento si riduce, come suggerisce lo stesso termine, ad un balzo, contraendo così i tempi tecnici da due, come nei passi (prima un piede e poi l'altro), ad uno solo.

E' anche da osservare che, potendo fruire di una più intensa forza esplosiva muscolare, i balzi coprono spazialmente una distanza maggiore rispetto al normale passo, in genere circa una volta e mezzo quest'ultimo

Più energia impiegata nel gesto significa comunque più possibilità di coinvolgere l'equilibrio di tutto lo schermitore e le sue parti, andando a turbare pericolosamente il sistema di postura generale.

Il gesto, che se prolungato nel tempo brucia tra l'altro certamente più energie fisiche che non l'ordinario passo, andrebbe centellinato e utilizzato solo in casi di estrema necessità.

In difesa rappresenta lo strumento ideale per cercare di sottrarsi il più rapidamente possibile da un attacco che è stato recepito in ritardo.

La meccanica del balzo indietro si basa su un iniziale leggero sbilanciamento in avanti del peso del corpo; in tal modo è possibile caricare la gamba sottostante, che in tali condizioni riesce ad esercitare una notevole spinta all'indietro.

Molto importante in questa situazione è riuscire a mantenere la giusta posizione del braccio armato (soprattutto nella specialità della spada che richiede una costante e potenziale *precisione di punta*), compensandone la trazione verso il basso esercitata dal corpo che s'inclina; a questo proposito è di fondamentale apporto il controbilanciamento che deve effettuare da dietro il braccio non armato.

Il balzo in attacco, invece, non è eseguibile direttamente dalla guardia, ma deve essere necessariamente preceduto dal *raddoppio*, cioè da un primo movimento che porta i piedi dello schermitore a contatto tra loro. Da questa postura si rende possibile, dopo aver anche in questo caso spostato leggermente in avanti il peso del corpo, l'esplosione muscolare della gamba dietro che assicura una veemente spinta in avanti.

Quindi, in ultima analisi, la meccanica dei due tipi di balzo ha come necessario presupposto una procurata alterazione dell'equa distribuzione del peso corporeo su entrambe le gambe, che invece caratterizza normalmente una buona postura in *guardia.*

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il Passo avanti affondo

Si possono verificare situazioni spaziali in cui lo schermitore che vuole sviluppare un attacco ritenga insufficiente il suo affondo a coprire interamente la *misura* che lo separa dall'avversario per poter riuscire a toccare il bersaglio: una marcata differenza di altezza a vantaggio dell'avversario, l'eventualità che quest'ultimo arretri velocemente, una sua scelta di mantenere una *lunga misura*…

Com'è noto in tutti questi casi c'è la possibilità di far precedere l'esecuzione dell'allungo da uno o più passi in avanti.

A questo proposito occorre ribadire un concetto che abbiamo già espresso in precedenza: spostarsi in avanti non implica necessariamente sviluppare un attacco.

Quest'affermazione non è una sottigliezza verbale o un'acuta osservazione per dissertare sull'arbitraggio convenzionale di un assalto di fioretto o di sciabola, ma è una semplice considerazione di carattere oggettivo.

Infatti nello svolgimento di un attacco la propulsione decisiva in avanti è prodotta dall'affondo (o in subordine dalla frecciata), che può contare sulla forza esplosiva dei muscoli che hanno rilasciato quell'energia potenziale incamerata nella postura di guardia: solo da questo gesto si sprigiona quella spinta fisica necessaria per cercare di violare con successo lo spazio neutrale che ci separa dall'avversario.

Il o i passi avanti non posseggono certamente questa potenzialità di avvicinamento, ma servono solo a trasportare il sistema-schermitore in un punto

più idoneo, rispetto a quello di partenza, da cui poter far esplodere appunto il vero e proprio spostamento in avanti finale.

Tra l'altro, come vedremo appresso più in dettaglio, più lo spostamento si compone di passi, più opportunità vengono concesse all'avversario di poter uscire in tempo e bloccare quindi l'avanzamento.

Tutto ciò c'induce a ritenere che, di norma, un attacco camminando dovrebbe limitarsi all'esecuzione combinata di un solo passo avanti seguito subito dopo dall'affondo.

Precisato doverosamente questo concetto, dobbiamo ora ricordare che, in base al tipo di passo eseguito, il passo-avanti-affondo può essere *patinato* oppure *saltato* (o a *balestra*): nel primo caso il prodromo all'allungo è un normale passo, mentre nel secondo esso è rappresentato da un balzo.

Le due possibilità esecutive sono generalmente in stretto rapporto con la tipologia d'attacco prescelto: un'azione dirompente, come ad esempio una battuta e colpo, potrà essere ben accompagnata da un impetuoso attacco saltato, mentre un'azione basata sulla precisione di punta (cavazione, finta, circolata) richiederà una maggiore compostezza assicurata da un attacco patinato.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La frecciata

Il più dinamico dei mezzi di spostamento verso l'avversario a disposizione dello schermitore è la frecciata: in un solo tempo tecnico si riesce a coprire una distanza pari o anche superiore a quella espressa con il passo avanti affondo.

La sua esecuzione consiste essenzialmente nel progressivo ed estremo sbilanciamento in avanti del braccio armato, che, unitamente alla forza propulsiva fornita dalla gamba dietro, trascina dietro a sé in un veemente slancio, quasi in un tuffo, tutto il corpo. Quest'ultimo, pur per un breve istante, si trova sospeso nel vuoto, sino a quando la gamba dietro, sopravanzando l'altra, non garantisce un punto di atterraggio; l'equilibrio corporeo è poi ristabilito, una volta sorpassato l'avversario, da una serie di balzelli in corsa che ammortizzano il primitivo slancio e consentono allo schermitore di riguadagnare una postura eretta.

Appare subito evidente che la maggiore componente della frecciata è quella atletica: proprio per questo è necessario imbrigliare la grande energia a disposizione in precisi schemi tecnici: precedenza assoluta del braccio armato, assoluto raddrizzamento delle spalle a cura del braccio dietro, ordinata composizione delle forze nella risultante fisica indirizzata verso il bersaglio avversario prescelto.

La frecciata procura al braccio armato un'accelerazione ragguardevole: dalla postura di guardia esso si proietta in avanti veementemente e dopo aver percorso la distanza della *misura* deve colpire il bersaglio avversario al culmine

della spinta ricevuta, quando il corpo risulta ancora sollevato da terra. Infatti subito dopo questo istante, venuta ad estinguersi l'iniziale energia esplosiva prodotta, la gravità comincerà a produrre i suoi effetti, trascinando verso il basso tutto il corpo, che quindi dovrà essere fatto oggetto di un'attività di recupero posturale generale.

Questo gesto tecnico, che in un qualche modo può definirsi estremo, comporta una controindicazione, come del resto ogni altro atto schermistico: se la stoccata non va a segno, l'impegno muscolare a cui è sottoposto l'intero corpo e soprattutto le precarie condizioni di equilibrio generale espongono quasi totalmente l'attaccante alle rappresaglie difensive dell'avversario.

Del resto una cosa è produrre un affondo che va a vuoto, un'altra è quella di sbilanciarsi in una frecciata.

Quindi quando si parla di questa tipologia di avvicinamento all'avversario fanno bene i trattati a consigliarne l'uso, ma non l'abuso.

Nondimeno con questo gesto lo schermitore riesce non solo a coprire spazialmente, come abbiamo già detto, una distanza anche superiore al passo avanti a fondo, ma, rispetto a questo, riesce anche a contrarre da tre (passo avanti e linea, chiusura del passo, affondo) ad uno i tempi tecnici di esecuzione, guadagnando quindi anche in quest'ottica in velocità esecutiva.

Per tutte queste caratteristiche la frecciata rappresenta senz'altro un prezioso equalizzatore a disposizione del tiratore che deve compensare con la sua velocità esecutiva sue eventuali marcate differenze di altezza rispetto all'avversario.

Esaurisco l'argomento facendo, per quanto ovvio, un doveroso cenno al fatto che tanto più l'azione d'attacco risulterà complessa nei suoi movimenti, tanto più ne sarà sconsigliata la realizzazione tramite la frecciata: infatti la gestibilità del ferro sarà limitata al solo istante in cui lo schermitore sarà per così dire in volo. In altre parole la frecciata si addice soprattutto alle cosiddette azioni semplici.

Posture spaziali dinamiche in rapporto all'avversario

Introduzione - La contraria - La linea direttrice - La misura - Il rapporto tra le - la battuta e colpo - le parate - la finta - le uscite in tempo - il controtempo - la finta in tempo - le azioni ausiliarie

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Cominciamo ora ad esaminare le relazioni esistenti tra i due sistemi - schermitori quando, messi sulla pedana uno di fronte all'altro, cominciano ad interfacciarsi in relazione a situazioni posturali dinamiche.

I problemi dello schermitore non riguardano più il proprio assetto, statico o dinamico che sia: l'avversario non è più rappresentato come un insieme di riferimenti puramente teorici, ma diventa ora un nemico reale, presente sulla pedana con il suo patrimonio fisico, tecnico e tattico. I contendenti diventano reciproci bersagli nell'alternanza dello sviluppo di azioni d'attacco, di difesa e di controffesa

Dopo la doverosa trattazione di alcuni concetti di carattere generale, passeremo in rassegna tutti quei modi per offendere e per difendersi che sono denominati azioni schermistiche. La nostra attenzione s'incentrerà sui presupposti e sui meccanismi che sono alla base della gestualità tecnica intesa come proposta o come risposta all'avversario.

Tutto dovrà convergere sul concetto di sistema - schermitore, che, come già accennato più volte, consiste in quell'unità imprescindibile che racchiude tutti i diversi elementi da potere essere utilizzati nel corso dello scontro: quindi elementi fisici, precostituiti (caratteristiche corporee) o ottenuti tramite l'allenamento (coordinazione motoria, resistenza alla fatica…) - elementi tecnici, conseguiti con lo studio e l'esercizio dell'uso strumentale delle armi - elementi tattici e strategici mutuati dal proprio percorso esperienziale - elementi psicologici, connessi alla propria capacità di gestione emozionale delle proprie risorse e, più in generale, alla crescita interiore. Come sappiamo l'odierna teoria sportiva raggruppa, grosso modo, queste facoltà nelle capacità coordinative e nelle capacità condizionali.

Per quello che attiene in senso più specifico la spazialità, lo schermitore dovrà costituire un sistema dinamico complesso, tramite il quale gestire in modo differenziato le singole parti del suo corpo.

Gli arti inferiori dovranno garantire il miglior spostamento possibile in avanti e all'indietro e produrre, all'occasione, un determinante avvicinamento all'avversario, cioè l'allungo, i suoi derivati o la frecciata.

Gli arti superiori dovranno gestire: il primario il maneggio dell'arma, il secondario una serie di funzioni complementari, ma non per questo di poca importanza.

In più gambe e braccia dovranno sviluppare i loro interventi talvolta in sincronia, talvolta in rapporti di alterna precedenza, evidenziando così la necessità di essere in possesso di una discreta capacità di coordinazione motoria.

Da tutta questa multiforme attività muscolare si dovrà tendenzialmente estraneare il tronco del corpo (ad eccezione del raddrizzamento delle spalle in occasione dell'affondo o delle contorsioni nel caso del *corpo a corpo*): esso, costituendo la maggior massa dello schermitore, dovrà essere sempre mantenuto in posizione eretta e nella migliore situazione di equilibrio possibile; ogni sua significativa discrasia a questo proposito non potrà non andare ad influenzare negativamente in primis il braccio armato, che ne costituisce un'appendice, in secundis tutto il generale rendimento del sistema-schermitore.

Qualcuno una volta ha detto quali caratteristiche deve avere un tiratore sulla pedana: la testa di Einstein, il braccio armato di Raffaello e le gambe di Mennea!

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La contraria

Prima di esaminare i singoli colpi previsti dalla tecnica schermistica è importante soffermarsi, pur brevemente, sull'aspetto complessivo dell'interconnessione che si viene a generare quando i contendenti, armi in pugno, si affrontano.

Tra le potenziali attività dei due ipotetici schermitori, ancor prima che scendano fisicamente in pedana e quindi anche solo in una dimensione puramente speculativa, sussiste uno stretto rapporto d'interconnessione: la *contraria.*

Come del resto suggerisce lo stesso termine, essa consiste in una risposta di segno opposto ad un atteggiamento dell'avversario, una risposta tramite la quale sfruttare a proprio vantaggio la situazione creata da quest'ultimo.

A questo proposito uno dei più importanti postulati della teoria schermistica recita: ad ogni azione si può sempre opporre una valida contraria.

In altre parole non esiste un fantomatico colpo perfetto al quale sia possibile, almeno in line teorica, contrapporsi. Sulla pedana la stoccata vibrata da uno dei contendenti diventa vincente quando l'altro ne risulta sorpreso, quando esegue male o fuori tempo la propria contraria o quando, infine, per propri limiti di cultura schermistica non me conosce la dinamica.

Quando uno schermitore combatte sulla pedana può fare in genere due cose: stazionare in guardia in attesa dell'evoluzione della situazione oppure attuare una propria determinazione schermistica.

Nel primo caso la sua postura, specificatamente quella del braccio armato, può assumere varie espressioni, come un *invito*, un l*egamento*, *arma in linea* o *arma in linea di guardia.*

Tali sue posizioni suggeriscono o escludono spazialmente certi tipi d'intervento da parte dell'avversario: su un invito è più difficile intervenire col proprio ferro e quantomeno è superfluo – differentemente, se l'arma è posta in

linea, essa può essere oggetto di un legittimo legamento o di una battuta - da un legamento ci si può liberare solo con uno svincolo (a parte l'arretrare passivamente).

Ebbene in questo caso il concetto di contraria si basa sul rapporto che s'instaura tra certe condizioni posturali assunte da uno dei contendenti e le potenzialità offerte all'altro di poter intervenire in modo utile su di esse.

Nel secondo caso, ovvero quello in cui uno dei due schermitori attacca, l'accezione di contraria assume un significato più ampio. Qui si tratta di ottenere due risultati: il primo, assolutamente necessario, di annullare la determinazione dell'avversario – il secondo, quanto meno auspicabile, di ribaltare a proprio vantaggio la situazione subita.

Ad esempio l'esecuzione di una difesa di misura, ottenuta solo arretrando sull'attacco dell'avversario, non dirime la questione della stoccata, ma solamente la rimanda nel tempo; differentemente una bella parata e risposta andata a segno costruisce il suo successo proprio sull'iniziativa nemica, appunto un attacco neutralizzato. In entrambi i casi è stata comunque applicata una contraria.

Da ciò discende un altro importante principio: un'azione può essere contrastata anche da più di una contraria. Ovvero in una determinata circostanza, posturale o dinamica che sia, lo schermitore può scegliere tra diverse, anche antitetiche, soluzioni di contraria.

Così su un'arma in linea dell'avversario si può battere o legare, così su un attacco si può uscire in tempo o parare e rispondere… Tutto ciò appartiene al libero arbitrio dello schermitore, alle sue possibilità tecniche e alle necessità tattiche (ad esempio alternare il proprio gioco per confondere l'avversario).

Evidenzio un ultimo importante principio, che del resto discende in via logica dai due precedenti: ad una contraria si può opporre un'idonea contraria, la quale, a sua volta, può essere annullata da un'altra contraria e così via (almeno in teoria) sino all'infinito.

La linea direttrice

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Gli schermitori, in guardia uno davanti all'altro, sviluppano l'assalto sulla pedana, che grosso modo riproduce le caratteristiche fisiche di un lungo e stretto corridoio (ridotto veramente al limite dalle ultime deroghe al Regolamento: 80 cm !).

La teoria schermistica ha sempre consigliato il rispetto della *linea direttrice*, ovvero di quella linea immaginaria (parallela ai bordi laterali della pedana) che, partendo dal calcagno del piede dietro di uno dei due contendenti, passando per l'asse di quello avanti, prosegue intersecando gli stessi punti dell'altro.

In effetti la posizione degli schermitori (di uguale mano) appare in tali condizioni simmetrica: mentre i piedi ed i bracci armati, giacciono sulla stessa linea, i corpi si pongono su lati opposti.

In tale postura entrambi gli antagonisti hanno la possibilità d'indirizzare facilmente i propri colpi ad ognuno dei quattro bersagli individuabili sul rispettivo avversario.

Per contro ogni distonia rispetto alla linea direttrice causa, proprio in seguito all'abbandono di questa postura centrale, effetti indesiderati: per chi attacca una progressiva difficoltà nel raggiungere i bersagli opposti alla direzione dello spostamento da tale linea (la punta risulta marcatamente più vicina ad alcuni rispetto ad altri), per chi difende una progressiva difficoltà a tutelarli con la parata (l'attacco diventa sempre meno tangente al bersaglio e quindi più lontano dal proprio corpo).

Ma non si tratta solo dei bersagli: anche un non eccessivo spostamento dalla linea direttrice produce un certo allontanamento tra le lame degli schermitori. In tal modo il *lavorare sul ferro* avversario diventa abbastanza difficoltoso (la traiettoria d'intercettazione è progressivamente più lunga), addirittura impossibile per quanto riguarda la *linea di contro* (la circumnavigazione del ferro nemico diventa impraticabile perché troppo ampia).

Per tutto ciò, almeno in teoria, entrambi gli schermitori hanno tutto l'interesse a mantenersi spazialmente su questa linea immaginaria, che offre migliori garanzie sia per l'attacco che per la difesa.

Per sviluppare il proprio attacco, tentando di raggiungere l'avversario velocemente e nel giusto assetto posturale, è conveniente proiettarsi il più possibile dritto in avanti, sulla traiettoria più breve, evitando anche lievi spostamenti a sinistra o a destra.

Per sviluppare la propria difesa è proficuo essere il linea, cioè di fronte all'attacco dell'avversario, per meglio gestire l'esposizione dei propri bersagli e la relativa gestualità difensiva del braccio armato, che deve compiere le traiettorie più brevi.

Tanto è in teoria l'interesse comune dei due contendenti a mantenere il rispetto della linea direttrice che i trattati, per loro completezza, contemplano, al fine di disorientare l'avversario, un attacco portato dopo uno *scarto laterale*, sia esso a sinistra o a destra.

Comunque, data l'esiguità della larghezza di gran parte delle attuali pedane, che rende in pratica impossibile ogni postura significativamente obliqua, la linea direttrice è oggi quasi imposta agli schermitori; ciò con gran gioia dei maestri che hanno una cosa in meno da insegnare!

Tuttavia non possiamo nasconderci il fatto che le eccessive attuali ristrettezze di spazio laterale delle odierne *pedane* (80 centimetri) pongono una serie d'interrogativi circa l'effettiva possibilità di svolgere alcuni particolari tipi di azione ancora teorizzate dai trattati e quindi doverosamente insegnate.

Innanzitutto pare preclusa la possibilità dello *scarto laterale* di cui parlavamo poco sopra: esso consiste appunto nel brusco abbandono della linea direttrice per cercare di disorientare l'avversario e procurarsi nuove temporanee linee di penetrazione.

Nelle uscite in tempo anche l'inquartata, che come sappiamo prevede uno spostamento del corpo sull'esterno della guardia, pone qualche problema di ordine spaziale.

Incombente è anche il pericolo d'incorrere nell'infrazione di uscita laterale in caso di frecciata, azione che prevede nel suo espletamento uno spostamento laterale rispetto all'avversario per poterlo sorpassare nello slancio del gesto; non essendoci la necessaria via di fuga, chi effettua una frecciata o tocca subito, oppure nella migliore delle ipotesi (se anche l'avversario non tocca) finisce fuori pedana, subendo la sanzione della retrocessione spaziale.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La misura

La distanza che separa i due schermitori sulla pedana, denominata tecnicamente *misura*, è la matrice di ogni azione: in attacco, sorpassata la barriera del braccio armato dell'avversario, è l'ulteriore strada da percorrere per poter giungere a bersaglio; in difesa, al contrario, è lo spazio minimo utile per organizzare la difesa.

La misura spazialmente si afferma come distanza di sicurezza, dalla quale si studia l'avversario, si premedita, si prepara e si attua la tipologia d'attacco da sferrare o di difesa da attuare.

Esaminiamo qui di seguito tutti i fattori che possono intervenire direttamente o indirettamente sulla sua configurazione.

La misura è innanzitutto diretta funzione del rapporto tra le caratteristiche fisiche e atletiche dei due contendenti che si affrontano sulla pedana: quindi l'altezza, la lunghezza complessiva del braccio armato, il tasso di forza esplosiva delle gambe che assicura la velocità in avanzamento o in retrocessione.

In secondo luogo sull'impostazione della misura influisce anche la singola capacità percettiva di ciascuno dei due schermitori: riflessi più o meno solleciti permettono indubbiamente una minore o maggiore vicinanza con l'avversario. A questo proposito vista, tatto (la cosiddetta *sensibilità del ferro*) e udito devono svolgere il ruolo di attente sentinelle per mettere in stato di allarme nel più breve tempo possibile chi subisce un attacco.

Un terzo fattore è quello della singola capacità reattiva, ovvero quello relativo ai tempi di realizzazione concreta delle misure difensive, più o meno prestabilite o previste prima della manifestazione dell'attacco.

La misura, o meglio la sua ampiezza in termini di centimetri, deve indubbiamente garantire queste attività; d'altra parte più spazio, vuol dire più tempo da impiegare per chi avanza e quindi più tempo a disposizione per chi invece si deve difendere.

Alla misura concorrono altresì le singole caratteristiche tecniche o capacità specifiche dei due contendenti: il tipo di manico usato (quello francese consente di allungare il braccio armato), l'abilità nella scelta del tempo, la tipologia e la qualità delle azioni proposte sia in attacco che in difesa.

Inoltre sull'impostazione della misura intervengono anche fattori puramente oggettivi collegati alla specialità nella quale si svolge l'assalto: mi riferisco alla Convenzione che fissa restrizioni di bersaglio e detta particolari regole di combattimento.

Ne consegue innanzitutto una doverosa differenziazione dei punti di riferimento spaziale da cui poter parametrare la misura: nel fioretto, essendo il bersaglio utile ristretto al solo tronco del corpo, la cosiddetta *giusta misura* sarà quella fissata appunto su tale bersaglio, mentre nella sciabola e nella spada si partirà dal bersaglio avversario più avanzato, cioè dal polso della mano armata.

Questo naturalmente in linea di principio, ma nulla e nessuno potrà vincolare in tal senso i due contendenti, che, a seconda delle loro tattiche ed intenzioni, potranno apportare tutte le variazioni possibili.

Un altro motivo che influisce oggettivamente sulla misura è anche il fatto della convenzionalità o meno della specialità; com'è noto nel fioretto e nella sciabola l'assegnazione delle stoccate è sottoposta, almeno in prima istanza, alla ricostruzione di un' ideale dinamica prestabilita, mentre nella spada domina solo

Cronos, il dio - tempo che condiziona il successo del colpo esclusivamente alla precedenza cronometrica di una stoccata rispetto all'altra.

Nel primo caso la priorità data all'attacco e le parziali concessioni temporali date per convenzione alla relativa risposta ed eventuale contro - risposta (e così via), vanno sostanzialmente ad alterare la natura dello spazio schermistico, nel senso che tendono ad annullare il suo valore oggettivo, inteso come assoluta necessità di ricerca della traiettoria più breve.

La presenza della Convenzione consente un'interpretazione più dozzinale della misura, misurabile anche con una certa approssimazione, tipo la pesatura della merce con la stadera a manico diffusa nei mercati rionali di un tempo: la regola interviene a distorgere in un certo senso la realtà spazio – temporale.

Per contro l'assenza della Convenzione obbliga lo spadista a dare una diversa e più concreta interpretazione ambientale dello scontro, portandolo a centellinare la misura con il bilancino del farmacista.

Nell'impostazione della misura possono infine concorrere fattori contingenti, cioè connessi con le diverse situazioni che si possono avvicendare nel corso di un combattimento in relazione al punteggio e/o al tempo residuo.

Tutti questi molteplici fattori che di seguito abbiamo esaminato possono indurre i contendenti a mutare anche più volte nel corso dello stesso assalto il loro atteggiamento in relazione all'applicazione della misura; ed è proprio l'uso diversificato di quest'ultima che costituisce per uno schermitore un primo gradiente di maturazione tecnica.

Richiamiamo ora l'attenzione sugli istanti in cui interessi contrapposti vanno ad agire sulla misura, tendendo a contrarla o, al contrario, ad ampliarla.

Questo effetto a fisarmonica si produce quando l'attaccante, dovendo raggiungere il bersaglio avversario, cerca di annullare la distanza esistente tra questo e la propria punta o la propria lama, mentre colui che è attaccato in genere tende istintivamente ad indietreggiare, sia che abbia lo scopo di parare di misura, sia che abbia lo scopo di facilitare la parata, andando parallelamente a smorzare spazialmente l'impeto dell'avanzamento nemico.

Comunque un'azione d'attacco, semplice o composta che sia, dopo essere riuscita a violare la zona presidiata dal braccio armato avversario, deve sempre e comunque risolvere il problema spaziale di riuscire a percorrere in tempo utile la rimanente distanza che la separa dal bersaglio avversario prima di un'altra ulteriore reazione difensiva nemica: è come essere riusciti ad aprire una porta e poi doverne varcare velocemente la soglia prima che questa si richiuda; un caso simile a quello delle porte a molla dei saloon dei film western, che rischiano sempre di sbattere sul protagonista che ancora non è completamente passato.

Per questo motivo la porzione di spazio interposta tra gli schermitori (la misura), può essere teoricamente suddivisa in due settori: uno esterno alla guardia dell'avversario e uno oltre a questa.

Nell'ottica difensiva il primo settore ha la funzione di consentire all'attaccato di rendersi conto dell'inizio della minaccia e di congetturare la relativa contraria, mentre il secondo rappresenta la zona dove tale contraria sarà realizzata per svolgere la sua funzione difensiva.

Nell'ottica offensiva, simmetricamente, il primo settore costituisce un ostacolo da oltrepassare, mentre il secondo, come abbiamo appena detto, una pura e semplice distanza da percorrere il più velocemente possibile.

Quindi la spazialità è vissuta dai due contendenti in modo inverso: l'attaccato, almeno sino ad un ultimo limite vicino al proprio corpo, ha interesse a ritardare l'attivazione della difesa col ferro, mentre, al contrario, l'attaccante ha

necessità di anticipare questa fase per oltrepassarla come ha ideato e proiettarsi quindi subito dopo sul bersaglio.

Per spiegarmi meglio porterò l'esempio della finta: quando si è attaccati e si vede una stoccata indirizzata ad un nostro bersaglio non siamo in grado di valutare a priori se questa sia una stoccata diretta o sia soltanto l'inizio di una finta per indurci a spostare il ferro in quella direzione. Ebbene più riusciremo a ritardare l'esecuzione della parata necessaria a tutelare il nostro bersaglio minacciato, tanto più avremo la probabilità di smascherare tale finta e di non abboccare alla tattica nemica.

Della misura può essere fatta un'ultima catalogazione: quella che dipende da una certa costanza di direzione dello spostamento degli schermitori sulla pedana.

Nel corso di un assalto è possibile in genere distinguere due tipi di dinamica spaziale correlata alla misura: una prima di stallo, una seconda da uno schermitore all'altro.

Quella di stallo coincide con una pausa quasi concordata tra i due contendenti, una fase in cui, magari, ci si concede vicendevolmente di riordinare le idee e di riprendere fiato nervoso. Oppure, diversamente, si genera quando uno schermitore, in vantaggio di punteggio, fa chiaramente intendere all'altro che non intende prendere al momento alcuna iniziativa, badando a far trascorrere il tempo. Questa fase si concretizza spazialmente con minimi e lenti spostamenti in avanti e indietro, senza che la direzione dell'assalto prenda una direzione costante.

La seconda tipologia di dinamica è chiaramente visibile in quanto con decisione ed autorità uno dei due contendenti inizia e continua a spingere costantemente l'avversario all'indietro per costringerlo alle corde: lo scopo è quello di sottrarre progressivamente all'avversario la possibilità di retrocedere e di poter organizzare quindi la difesa in modo differenziato.

Concludo l'argomento *misura* richiamando l'attenzione sul fatto che essa ha, infine, un' importantissima valenza, sicuramente meno visibile e misurabile delle precedenti, ma nondimeno fondamentale : quella di spazio operativo delle azioni da svolgere.

Non a caso ho lasciato per ultima la trattazione di questo aspetto: infatti tutti capiscono benissimo che quando si è separati da una misura oltremodo esagerata non ci si può toccare; molti meno invece percepiscono la stessa impossibilità (o almeno la difficoltà) quando si è troppo vicini.

Non si tratta solo di essere, non so, consapevoli della gittata del proprio affondo per poter scegliere la misura giusta per scatenare il proprio attacco, ma anche di capire ad esempio che per effettuare una risposta dopo una parata devo avere spazio a sufficienza per poterla lanciare.

Su questo tema chi ha redatto il Regolamento conosce bene (ovviamente!) la scherma. Infatti La convenzione nel fioretto e nella sciabola vieta esplicitamente la chiusura di misura che ha lo scopo di evitare la risposta di colui che ha subito l'attacco. Non ci si può difendere soffocando spazialmente un colpo acquisito per diritto.

Diverso nella spada, arma da terreno, dove la chiusura è consentita come azione legittima per impedire il colpo all'avversario.

Il tutto, tradotto in un principio, dice: ogni azione deve avere un ambito vitale entro cui potersi sviluppare ed esprimere. Infatti oltre una certa soglia di carenza di spazio i movimenti diventano difficoltosi o, al limite, anche impossibili.

Un esempio per spiegarmi meglio: nella spada posso tentare un arresto al braccio dell'avversario sino a quando la mia punta non è andata diciamo oltre il

suo gomito; oltrepassando questo punto mi conviene andare direttamente sul bersaglio grosso e non certo ripiegare il mio braccio per cercare nuovamente un bersaglio avanzato. E' successo che ho perso la misura opportuna per colpirlo al braccio!

A questo proposito c'è poi il caso estremo del *corpo a corpo*. A questo proposito l'elemento intorno a cui ruotano tutte queste considerazioni è il braccio armato. Esso è costituito da due segmenti, il braccio dello schermitore e l'arma.

Tutte le volte che i contendenti si trovano (senza essersi toccati prima) oltre il segmento individuato dal loro braccio in linea, per poter portare il colpo nasce per entrambi l'esigenza di accorciare il braccio armato.

La cosa è ottenibile approfittando delle articolazioni del polso, del gomito e della spalla: la linea del braccio armato viene così spezzata in più parti e può nuovamente assicurare la sua operatività, almeno sino ad un certo limite.

Un'ulteriore guadagno in termini spaziali si ottiene anche lavorando sulle altre parti del corpo: si può inclinare il busto oppure, piegare le gambe.

Insomma è indispensabile ricorrere a tutto ciò che può portare l'iniziale lunghezza del braccio armato ad essere frammentata in una spezzata mista.

Segnalo in calce la nomenclatura con cui i trattati denominano i vari tipi di misura: *giusta* (si tocca con l'affondo), *camminando* (si deve aggiungere un passo all'affondo), *stretta* (si tocca con la sola distensione del braccio armato); naturalmente per la sciabola e la spada, come abbiamo precedentemente detto, le distanze si parametrano sia sul tronco del corpo che sui bersagli avanzati.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Rapporto tra le lame

Il rapporto spaziale che si può instaurare tra le lame dei due schermitori è di tre tipi: non sono a contatto tra loro, sono a contatto per un brevissimo istante, sono a contatto per un tempo apprezzabile

Nel primo caso esse, ponendosi su piani non incidenti, giacciono e operano l'una indipendentemente dall'altra. Ad esempio nella posizione di guardia scelte di ordine tattico possono indurre a non *dare il ferro* avversario e, rinunciando quindi a porlo in linea di guardia, esso occupa una forzata posizione d'invito, totale o parziale. Oppure nello svolgimento di un'azione schermistica si può optare per *un'azione a ferro libero*, cioè per un'azione che non contempli alcun tipo d'intervento sulla lama avversaria.

Nel secondo caso c'è un contatto tra i due ferri, ma esso si riduce ad un fulmineo istante, quello dell'urto inferto dall'attaccante sull'attaccato con lo scopo di spostare quest'ultimo spazialmente nella direzione opposta all'applicazione della forza. Il fine è quello di scoprire, anche solo temporaneamente, il bersaglio dell'avversario per renderlo vulnerabile. Tecnicamente questa è la *battuta e colpo.*

Il terzo caso vede le lame a contatto, in un rapporto tale, che, se ben impostato, vede l'assoluto predominio fisico di una sull'altra; tale situazione spaziale è denominata *legamento*.

Anche se il tema sarà sviluppato successivamente in occasione dell'analisi dei singoli colpi, è qui necessario richiamare l'attenzione sull'importanza della qualità del rapporto spaziale laddove tra esse ci sia un contatto.

Abbiamo già ricordato che il braccio armato rappresenta quella che in Fisica è denominata leva di terzo genere e, affinché tale leva risulti utile, è indispensabile che l'intersezione della lama che ricerca il dominio (sia nella battuta che nel legamento) avvenga sempre con un grado di ferro di vantaggio rispetto a quello dell'avversario.

E' altresì interessante rilevare, per quanto possa anche risultare ovvio, che è l'eventuale attaccato a condizionare in toto l'azione d'attacco che potenzialmente può subire: infatti non dando il ferro costringe infatti l'avversario a sviluppare un'azione a ferro libero; per contro, offrendolo all'avversario, di fatto induce questo a lavorarci sopra.

Quindi in ultima analisi il rapporto tra le due lame può essere raffigurato come un vero e proprio dialogo: l'atteggiamento che ognuno dei due schermitori assume ha di fatto la valenza di una vera e propria proposta di un certo tipo di argomento, a cui l'avversario naturalmente può o meno partecipare.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

L'espressione del braccio armato

Nel paragrafo dedicato al maneggio dell'arma abbiamo visto quanto importante sia la possibilità di gestire al meglio la conduzione nello spazio circostante dell'attrezzo - arma.

In questa sede è necessario fare alcune precisazioni circa l'istante in cui essa va ad impattare il bersaglio.

Il braccio armato, di regola, staziona in posizione flessa nel periodo in cui lo schermitore sta in guardia: sia per questioni tecniche (deve tutelare i bersagli del tronco), sia per questioni muscolari (produce meno affaticamento), sia per questioni tattiche (non offre totalmente e continuativamente il ferro in linea alle iniziative avversarie).

Per contro, tutte le volte che è chiamato a vibrare la stoccata, deve distendersi progressivamente e completamente. Progressivamente in quanto il moto effettuato deve essere uniformemente accelerato in avanti e non lanciato inopinatamente e disordinatamente dai muscoli della spalla; completamente in quanto in tal modo riesce a far percorrere alla lama o alla punta il maggior tragitto possibile verso i bersagli dell'avversario.

In tal modo si realizza compiutamente quell'attività che passa sotto il nome di espressione del braccio armato.

Questo principio è valido per ogni tipo di azione, sia essa di attacco (semplice o composto), sia di difesa (col ferro o di uscita in tempo).

Unica eccezione sono i colpi tirati di rimessa a stretta e/o strettissima misura, dove per opportunità geometriche è assolutamente indispensabile raccorciare la lunghezza del braccio armato (cosiddetto corpo a corpo).

Per la questione di come poter tirare la stoccata e di come impattare al meglio il piano del bersaglio avversario rimandiamo al prosieguo del lavoro, dove gli argomenti saranno trattati in modo specifico.

Ancora una volta la particolare natura della specialità della spada ci induce a fare delle considerazioni di carattere settoriale: per un'arma in cui la legge sovrana è toccare prima dell'avversario, è facilmente intuibile quanto sia di fondamentale importanza lo sfruttamento totale delle proprie leve fisiche.

Tirare, ad esempio, un colpo d'arresto con il braccio non completamente disteso significa perdere preziosi centimetri, che tradotti in intervallo di tempo, comportano un necessario ritardo nell'impatto della propria punta sul bersaglio avversario.

La portata di quanto detto appare evidente se si considera il lasso di tempo con il quale si riesce ad escludere dalla registrazione della stoccata, colpendolo prima, il nostro avversario: 1/17 (40 millesimi) – 1/25 (50 millesimi) di secondo (tolleranza della macchina segnalatrice, come da Regolamento).

Per lo spadista è quindi di basilare importanza mettere in campo tutta la lunghezza dell'arto che impugna il ferro: si pensi a questo proposito agli schermitori che per recuperare preziosi centimetri per il braccio armato, optano per l'uso del manico francese.

Ma, secondo me, c'è un altro aspetto per cui lo schermitore ha un diretto interesse all'espressione completa del braccio armato in occasione del colpo: quella della maggior garanzia della registrazione della stoccata. In effetti, come sappiamo, affinché si evidenzi quest'ultima, è necessario vincere nel fioretto e nella spada la resistenza della molla (rispettivamente 500 grammi – 750 grammi). Una spinta totale del braccio, per di più supportata anche dalla massa del corpo in occasione dell'affondo, da sicuramente migliori garanzie di potenza d'impatto rispetto ad un colpo tirato a braccio flesso, che spesso produce l'effetto indesiderato di trattenere la stoccata non esprimendola compiutamente.

Di diversa natura sono ovviamente le stoccate di fuetto, che proprio per la loro tecnica di base ricorrono ad un ripiegamento nella zona dell'articolazione del polso del braccio armato e ad un successivo suo fulmineo raddrizzamento.

Le posizioni del pugno armato e l'opposizione di pugno

Il braccio armato, come dice lo stesso termine, è costituito dall'arma e dal braccio dello schermitore. Il punto di contatto e di congiunzione tra queste due parti è costituito dalla mano che si pone sul manico.

La possibilità di assumere diverse posizioni spaziali con il braccio armato è demandata, rappresentando l'arma un corpo unico, solo alle articolazioni del polso, del gomito e della spalla.

Ai fini del maneggio dell'arma le ultime due articolazioni sopraindicate possono produrre solo alcuni, anche se pur importanti movimenti: il gomito, potendo spezzare la linea del braccio armato limitatamente al suo interno e/o al suo di sopra, può solo coadiuvare certi tipi di colpo come la cavazione angolata (o coupé) o i mulinelli nella sciabola; la spalla ha la funzione di spostare nello spazio l'intero sistema braccio armato, alzandosi – abbassandosi – deviando a sinistra o a destra.

Maggiore invece è la duttilità dell'articolazione del polso, che, potendosi spostare liberamente a 360 gradi sull'asse dell'avambraccio, garantisce una grandissima mobilità.

Per lo schermitore è fondamentale il modo in cui riesce a gestire il proprio polso armato in quanto esso, occupando all'incirca il punto mediano del braccio armato, consente una notevole maneggevolezza dell'attrezzo – arma.

Due sono i movimenti possibili: la rotazione attorno all'asse longitudinale del braccio e l'inclinazione rispetto al braccio.

La prima determina nello spazio diverse posture: i trattati teorizzano quattro *posizioni di pugno* normali (prima, seconda, terza e quarta) e tre intermedie (di prima in seconda, di seconda in terza, di terza in quarta). La loro funzione è quella di assecondare il braccio armato nelle varie configurazioni spaziali assunte in funzione delle diverse linee, sia offensive che difensive.

La seconda, cioè l'inclinazione rispetto al braccio, è in grado di creare un vero e proprio angolo con vertice al polso e per lati l'arma ed il braccio stesso. Questa geometria posturale viene denominata tecnicamente *opposizione di pugno*, quando è in corrispondenza della linea del ferro avversario.

Essa svolge la fondamentale funzione di far divergere dinamicamente la lama avversaria che soggiace a questo angolo; questo sia in caso di azione di attacco, sia in caso di difesa.

Se ad esempio abbiamo eseguito un legamento e vogliamo effettuare il filo, innanzitutto, se non lo abbiamo già fatto, dobbiamo indirizzare la nostra punta sul relativo bersaglio. Spazialmente si genererà una situazione di questo tipo: il pugno armato sarà in una posizione esterna alla nostra guardia e avrà assunto un'angolazione rispetto al ferro avversario. Per il principio del cuneo, scivolando con la nostra lama su quella avversaria, più ci avvicineremo al bersaglio, tanto più, per effetto dell'angolo al polso, la lama si allontanerà tangenzialmente all'esterno di tale angolo.

Se invece ora ci poniamo dall'ottica opposta, cioè dalla parte di colui che subisce il filo, e opponiamo come difesa una parata di ceduta sfruttiamo sul finire dell'azione avversaria lo stesso principio: il solo repentino cambiamento di postura assunto nello spazio dal pugno armato rispetto al ferro nemico devierà ipso facto il colpo sopraggiungente. Comunque per una migliore dell'argomento comprensione rimandiamo alla trattazione specifica di questo particolare tipo di parata.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

I legamenti

Legare il ferro avversario significa imbrigliarlo in modo tale da limitare, almeno temporaneamente, le sue capacità di movimento.

Colui che vuole effettuare un legamento deve spostare nello spazio la propria lama sino a farla entrare in contatto con quella dell'antagonista; successivamente, sfruttando il principio della leva utile di terzo genere, deve trascinarla sino ad uno dei quattro siti che sono in prossimità dei quattro bersagli.

Spazialmente si determinano alcune importanti configurazioni: la punta avversaria viene deviata all'esterno della guardia di chi effettua il legamento e quindi viene distolta dal suo corpo, nella guardia di chi subisce il legamento si apre un varco, chi effettua il legamento, dovendo spostare il proprio braccio armato, scopre un proprio bersaglio, appunto quello opposto alla direzione del legamento.

Quindi risulta subito evidente che il legamento ha un segno positivo, che è quello di instaurare un dominio sulla lama avversaria, ma, contemporaneamente, un segno negativo, che consiste nella rinuncia alla propria copertura (a questo proposito i vecchi trattati denominavano infatti tale posizione anche come *invito di legamento)*.

Comunque i vantaggi di questa postura, se ben eseguita, non sono certo da sottovalutare: consente di tenere sotto controllo il ferro avversario (almeno sino a quando l'avversario lo concede), rappresenta certamente un'idonea base di partenza per i colpi in attacco (in specie per il *filo* che continua a sfruttare il principio del contatto tra le lame), è riconosciuta come postura di precedenza convenzionale nella ricostruzione delle azioni di fioretto e sciabola.

Il legamento, come ogni altro atto schermistico, va utilizzato in modo discontinuo, spalmandone sapientemente l'uso durante l'intero arco dell'assalto: una sua ripetuta e monotona applicazione può sortire l'indesiderato effetto di suggerire all'avversario, quale idonea contraria, la *cavazione in tempo*.

La ricerca del ferro deve quindi essere, oltre che parsimoniosa, anche realizzata velocemente, cercando di nasconde il gesto il meglio possibile. Tra l'altro, quasi al cento per cento, la durata del legamento nel tempo sarà collegata al tempo minimo di reazione dell'avversario, che certamente non vorrà sottostare a questa situazione d'inferiorità e vorrà liberarsi al più presto.

Per tutti questi motivi la meccanica dell'effettuazione del legamento merita alcune considerazioni soprattutto nel caso in cui la nostra determinazione sia quella di utilizzare tale legamento per farne la base di partenza per una nostra azione di filo.

Geometricamente, dopo aver intercettato e trascinato la lama nemica, sarà necessario percorrere un primo segmento spaziale rappresentato dallo spostamento del nostro ferro dalla posizione di partenza iniziale ad una delle quattro posture canoniche di legamento; successivamente, sempre tenendoci a

stretto contatto con il ferro antagonista, dovremo coprire un altro segmento, rappresentato dall'ulteriore spostamento sino al bersaglio avversario. Ad esempio, legamento di terza e successivo filo da questa posizione al bersaglio esterno alto.

Da ricordare, per inciso, il problema dei giusti gradi da utilizzare nel ricercato contatto tra le due lame: come vedremo a suo tempo, un'errata impostazione sui segmenti del ferro avversario potrebbe essere la base di partenza per una sua contraria, il *filo sottomesso.*

Nel fioretto la misura è abbastanza esigua rispetto alla potenzialità d'incrocio dei bracci armati e consente senza eccessive difficoltà la possibilità di cercare d'intercettare geometricamente ed in modo utile la lama avversaria.

Diversamente accade nella spada e nella sciabola, dove la misura è, almeno teoricamente, più ampia in quanto registrata non sul tronco avversario ma sui bersagli avanzati.

In queste due specialità con la semplice distensione del braccio armato non si arriva agevolmente con il proprio forte della propria lama sul debole di quella avversaria; d'altra parte, eseguendo pur velocemente un passo avanti, l'avversario in genere risponde altrettanto velocemente con un arretramento.

Come fare quindi per avere più possibilità di sorprendere l'avversario e riuscire a catturare il suo ferro in modo ottimale?

La soluzione consiste nell'accorciare il tragitto spaziale della propria lama e contrarre al massimo i tempi di esecuzione dell'intera azione.

Circa il primo punto esiste una scorciatoia geometricamente ineccepibile rispetto ai due spostamenti che compongono in teoria il filo, cioè spostamento iniziale nel luogo del legamento e ulteriore successivo spostamento dallo stesso sul bersaglio congetturato.

L'alternativa è legare il ferro avversario allungando progressivamente il braccio armato, effettuando la relativa opposizione di pugno e avviandosi direttamente verso il bersaglio. In tal modo il nostro movimento si sarà sviluppato sull'ipotenusa dell'ipotetico triangolo avente per vertici il punto di partenza della nostra lama, il luogo canonizzato del legamento e il vertice della nostra arma in linea. E, notoriamente, in ogni triangolo l'ipotenusa è inferiore alla somma degli altri due lati.

Il movimento del braccio armato dovrà essere anche sincronicamente accompagnato da un passo avanti, che andrà a compensare l'eventuale passo indietro eseguito istintivamente dall'avversario.

Questi due movimenti combinati, con ottime probabilità, riescono a ridurre notevolmente la primitiva misura e a consentire di conseguenza l'esecuzione di un buon legamento.

A questo punto, avendo con il primo tempo tecnico legato il ferro - compiuto il passo avanti - eseguita la linea ed anche opposto il pugno, all'attaccante resta solo l'esecuzione dell'allungo; se poi l'attacco è portato con quella specie di turbo che è la tecnica del *raddoppio*, il raggiungere spazialmente l'avversario, quand'anche opponesse un altro arretramento, non dovrebbe essere un soverchio problema.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le prese di ferro

Un legamento si effettua in genere nel corso di un normale traccheggio tra lame: uno dei due schermitori prende l'iniziativa e cerca di dominare il ferro avversario con idee ben precise sullo sviluppo dell'azione o, in alternativa, per provocare una contromossa.

Se invece un legamento è effettuato sul movimento dell'avversario che sta sviluppando un'azione di avvicinamento, esso viene denominato dai trattati come *presa di ferro.*

In effetti, anche se la postura spaziale finale è tel quel, la dinamica del presupposto è ben differenziata; ripeto: nel caso del legamento è uno dei due schermitori che si muove autonomamente per cercare di ottenere una posizione predominante, mentre nel caso della presa di ferro si agisce sull'iniziativa di movimento in avanti dell'avversario.

L'azione d'attacco semplice segue, in genere, una linea immaginaria sino al bersaglio; chi subisce tale attacco ha la possibilità d'intervenire in due tempi: uno sul finire dell'azione (la parata), uno sul suo sviluppo (la presa di ferro). Ma mentre nel primo caso l'azione sarà rubricata come azione difensiva, nel secondo invece, strappando subitaneamente l'iniziativa all'avversario, diventerà essa stessa l'azione d'attacco.

In effetti (e non solo per ossequio alla *convenzione*, ma anche da un punto di vista puramente pragmatico) l'attacco è portato esclusivamente dal lavoro del braccio armato e non dal movimento in avanti del corpo, che vale solo come mera attività di avvicinamento; unica logica eccezione, lo spostamento verso l'avversario prodotto dall'affondo, che è un gesto dinamico conclusivo dal punto di vista spaziale.

Naturalmente tanto più la lama impiegherà tempo a percorrere il tragitto che la separa dal bersaglio, tanto più consentirà a chi subisce tale attacco l'applicazione della presa di ferro.

D'altra parte lo schermitore per portare la stoccata sul bersaglio avversario deve necessariamente avvicinare a questo, sino a toccarlo, la propria arma. Nella fase prodromica all'effettuazione finale del colpo finale ha due modalità esecutive: mandare subito avanti la lama o ritardarne l'avanzamento.

Nel primo caso si esporrà alle prese di ferro dell'avversario, mentre nel secondo alle sue uscite in tempo.

Convenzione a parte, non esiste quindi un atteggiamento più vantaggioso dell'altro: si tratta solo e sempre di tener conto della presunta reazione di colui che subisce l'attacco.

In effetti nessuna azione schermistica è migliore di per sé di un'altra; si tratta solo di trovare nel proprio repertorio quella più idonea alle caratteristiche evidenziate dall'avversario. Nella scherma il relativo trionfa sull'assoluto.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le parate

Nella parte dedicata allo spazio posturale abbiamo esaminato il problema dei siti più opportuni dove eseguire le varie parate.

In questo capitolo dedicato all'ottica dinamica si tratta di capire come effettuarle in modo corretto, cioè di come giungere, agendo con la propria lama su quella avversaria, a parare semplice (di tasto e di picco), a parare di contro, di mezza contro e di ceduta.

Da questo elenco risulta subito evidente che, in genere, ad ogni azione d'attacco possono essere contrapposti differenti tipi di parata; se poi consideriamo anche le reazioni difensive alternative, cioè la difesa di misura e soprattutto le uscite in tempo, si accentua ancor più il contrasto tra unicità della proposizione offensiva e contrapposizione delle molteplici possibili contrarie difensive. Comunque svilupperemo questo argomento successivamente, nei capitoli dedicati al rapporto tra attacco – difesa e spazio.

Tornando alle parate, ognuna di esse percorre nello spazio spostamenti diversi e ha per la sua applicazione presupposti diversi; ognuna di esse può condizionare l'eventuale tipo di risposta; inoltre, per quanto concerne la loro finalità specifica, possono avere l'obiettivo di neutralizzare *puntate*, *sciabolate* o *fendenti.*

Quello delle parate è un vero e proprio universo, un'intricata ragnatela di traiettorie che il braccio armato può tessere nelle varie direzioni allo scopo d'intercettare il ferro avversario che sta per giungere a bersaglio.

Passiamo innanzitutto in rassegna alcuni significativi aspetti di quest'azione difensiva che occupa un posto di privilegio nell'immaginario schermistico. In effetti la parata, soprattutto per il neofita o per lo spettatore occasionale, rappresenta il gesto più ovvio e spontaneo per cercare di annullare gli effetti dell'attacco dell'avversario.

Ciò è subito smentito dalla teoria spadistica, dove essa spesso è messa in concorrenza stretta con il colpo d'arresto, ritenuto nella maggioranza dei casi come lo strumento difensivo più idoneo alle regole di combattimento, che, come sappiamo, privilegiano l'anticipo temporale di un colpo su l'altro.

Tuttavia anche nel fioretto e nella sciabola, dove parare è un obbligo convenzionale per l'attribuzione della stoccata, si sono sempre più affermate le uscite in tempo come forme di difesa alternative: soprattutto sulle pedane delle competizioni minori statisticamente si sta rarefacendo il concetto di parata e la difesa col ferro è sempre meno applicata.

Non è questa la sede opportuna per analizzare a fondo tutti quei fattori e quelle situazioni che hanno determinato quest'inversione di tendenza, mi limiterò pertanto a riprendere alcune considerazioni già fatte in altra parte di questo lavoro.

Parare non significa annullare un attacco qualsiasi, bensì un attacco regolarmente portato, come del resto impone a chiare lettere il Regolamento; ciò evoca il concetto di allungare il braccio armato (e mantenerlo) per tutta la durata dell'azione – ciò evoca il concetto di dare una reale continuazione temporale all'azione – e così via.

In sede di arbitraggio (ovviamente ai livelli più bassi, dove peraltro esordiscono quelli che saranno i futuri fiorettisti e sciabolatori) spesso e volentieri si tralascia l'analisi qualitativa delle azioni d'attacco, spacciando per tali veri e

propri arrembaggi di ogni sorta: l'unica cosa importante, perché appariscente e ingannatrice, è andare avanti.

Ora, se già parare un attacco portato regolarmente presenta le sue difficoltà, immaginate di dover fermare una di queste furie dirompenti, che per giunta nasconde il proprio ferro (non allungando il proprio braccio armato) galoppando verso di voi. Se siete schermitori con un minimo di tecnica cosa consigliate? Un'uscita in tempo… appunto!

Se poi si considera il proliferare delle stoccate di fuetto, che, approfittando della elasticità delle lame, riescono ad aggirare lo sbarramento opposto da una normale parata…chi si arrischia più a difendersi col ferro!

Come sapete la Federazione Internazionale è intervenuta per limitare il fenomeno allungando i tempi di contatto sul bersaglio, ma, a mio parere, sono solo dei palliativi di efficacia limitata, soprattutto ai livelli agonistici minori.

Quali possono essere i rimedi… per favore non chiedeteli a me!

Aggiungo solo una cosa, quasi stupefacente: mentre prima lo spadista che parava provocava quasi ilarità, oggi il triangolare che non si difende col ferro non è à la page.

In sintesi: fiorettisti che statisticamente arrestano molto e spadisti che statisticamente parano molto. Sinceramente c'è da restare interdetti!

Meglio tornare alla tecnica!

Per quanto riguarda le traiettorie delle parate due sono le principali soluzioni spaziali per intercettare il colpo: o ci si sposta nella sua stessa direzione, oppure, lasciando il braccio armato nella stessa posizione, si realizza con l'arma un movimento circolare avvolgente intorno al sopravveniente ferro avversario.

Nel primo caso, quello della *parata semplice*, lo spostamento sarà di carattere rettilineo ed interesserà tutto il braccio armato; mentre nel secondo, quello della *parata di contro*, il movimento sarà impostato soprattutto sull'articolazione del polso, che farà descrivere alla punta un cerchio di 360° attorno al ferro avversario.

Da un punto di vista geometrico la parata di tasto realizza l'impatto tra due piani, quello della lama che difende e quello della linea d'attacco dell'avversario; invece la parata di contro descrive nello spazio un cono, con vertice al polso e base formata dal cerchio descritto dalla punta; tale forma geometrica tende ad intercettare tutto ciò che in essa è presente all'istante della sua realizzazione.

In alternativa a queste due prime tipologie di difesa col ferro, la *parata di mezza contro* si basa invece sul fatto che l'arma (di chi si difende) in occasione dell'attacco avversario non si trova nella posizione centrale, ma nelle posizioni decentrate di seconda e di terza (sia in invito che per effetto di una precedente finta) e quindi, passando rispettivamente alla posizione di quarta e di prima, compie geometricamente un tragitto semicircolare. La conseguenza spaziale più significativa per chi attacca, come peraltro abbiamo già ricordato in altra parte di questo lavoro, è che per eludere una parata di questo tipo non è sufficiente far compiere alla propria punta mezzo giro, ma è necessario compiere l'intero tragitto di 360°.

In ultimo citiamo la *parata di ceduta* che, sfruttando l'angolo al polso sul finire del colpo tirato di filo dall'avversario, con un minimo movimento, come vedremo appena qui sotto, applica il principio fisico del cuneo, deviando la lama avversaria al di fuori del proprio bersaglio.

Se consideriamo le parate dal punto di vista del loro presupposto, c'è un'unica loro tipologia che risulta vincolata dall'azione dell'avversario: mentre le parate semplici e quelle di contro sono sempre effettuate per libera scelta dello

schermitore, le parate di ceduta sono condizionate dal fatto che l'avversario porti il suo attacco di filo.

In effetti il meccanismo delle cedute si basa sul contatto tra le lame: quella avversaria, che esegue il filo d'attacco, in partenza sfrutta il suo vantaggio derivante dal legamento, che, se ben eseguito, vede il forte dominare il debole. Orbene, mano a mano che la lama attaccante scivola su quella avversaria, accade che, progressivamente, ci sia un ribaltamento rispetto ai gradi: la punta (e quindi la parte debole della lama), andando verso il bersaglio, ad un certo punto deve necessariamente transitare dalla coccia nemica e quindi dal suo forte.

Parare di ceduta vuol dire approfittare di questo preciso istante, né prima perché si perderebbe il contatto con la lama, favorendo addirittura il colpo avversario, né dopo perché sarebbe ormai troppo tardi per evitare la stoccata: un'opportuna opposizione di pugno permette di capovolgere a proprio favore quella stessa situazione di forze fisiche, che erano state il presupposto dell'inizio dell'azione avversaria.

Quindi il verbo cedere assume qui il significato di assecondare inizialmente un'azione per poterla poi meglio neutralizzare in seguito al momento opportuno.

D'altra parte ci si può opporre all'azione di filo solo in due modi: o rendendo vano con la cavazione in tempo il legamento che ne costituisce il necessario presupposto; oppure, una volta iniziato lo scivolamento della lama avversaria, aspettando il momento idoneo alla realizzazione della relativa parata di ceduta.

Torniamo ora agli aspetti generali delle parate ed esaminiamole nell'ottica della potenziale risposta, ovvero dell'azione portata dallo schermitore subito dopo essersi difeso.

A questo proposito è necessario differenziare le risposta a ferro libero da quelle eseguite di filo: in effetti il modo con cui si para condiziona il tipo di risposta da poter successivamente lanciare.

Una prima tipologia di parata, quella denominata di tasto, parata che si attua entrando in contatto con la lama avversaria trattenendola pur per un brevissimo istante, consente ogni tipo di risposta, sia al distacco che di filo.

Lo schermitore che si è difeso di tasto ha questa opzione: al distacco ottiene una risposta sicuramente più indipendente dal ferro avversario e quindi veloce; mentre di filo una risposta più lenta, necessitando di un contatto continuo con l'appena domata lama avversaria e della realizzazione di un'idonea opposizione di pugno.

La scelta tra risposta al distacco o di filo mette comunque in gioco un altro elemento da non sottovalutare, soprattutto in relazione alla specialità in cui si tira: la garanzia che si ottiene sulla linea della risposta. In altre parole, una volta riusciti ad instaurare un rapporto di dominio sul ferro avversario (lo stesso del legamento, quindi forte sul debole), è opportuno, soprattutto nella spada che è orfana di convenzioni, tenere a bada la lama nemica mentre si vibra il proprio colpo di risposta.

La dimostrazione spaziale di quest'ultima affermazione è presto fatta: è sufficiente considerare, nel preciso istante della realizzazione della parata di tasto, la reciproca posizione tra punte e bersagli dei due contendenti. La punta dell'attaccante (lo abbiamo già detto altrove), deviata dalla parata eseguita dall'attaccato nei pressi del proprio bersaglio, risulterà spazialmente molto più vicina a quest'ultimo che non l'altra punta rispetto al bersaglio da colpire con la risposta. Quindi, a parità di velocità, la rimessa sul distacco dopo la parata precederà sempre temporalmente quella della risposta; e questo per un fatto assolutamente oggettivo, quale il confronto tra due tragitti da percorrerre.

Passiamo ora a considerare un' altra tipologia di parata, quella cosiddetta di picco.

In questo caso, riducendosi il contatto tra le lame ad un solo brevissimo urto, l'unica opzione a disposizione di chi è difeso è la risposta al distacco. Infatti resta preclusa la risposta di filo in quanto non c'è contatto duraturo preliminare tra i ferri.

Riassumiamo: parare di tasto significa spostare nell'istante più opportuno il ferro avversario, deviandolo dalla linea utile di offesa su un proprio bersaglio, accompagnandolo al di fuori di esso, spostando quindi il nostro braccio armato in una precisa direzione; invece parare di picco significa percuotere, sempre nell'istante più opportuno, il ferro nemico con l'uguale scopo di deviarlo da un proprio bersaglio, ma cercando di deviare il proprio braccio armato dalla linea centrale di guardia il meno possibile e solo per una frazione di secondo.

Due modalità esecutive indubbiamente con reciproci vantaggi e svantaggi; due possibilità di difesa col ferro che uno schermitore deve cercare di alternare durante l'incontro al fine di dare meno punti di riferimento all'avversario.

Una parata di tasto tiene più a bada e per un più lungo tempo la lama avversaria proiettata nel colpo d'attacco, ma è anche vero che, dovendosi nel movimento spostare il braccio armato, scopre completamente il proprio bersaglio opposto, spalancando la strada ad un'eventuale stoccata nemica di finta.

Per contro la parata di picco dà meno garanzie di controllo del ferro avversario, ma, scostandosi per un periodo più breve il braccio armato dalla posizione centrale di guardia, permette un più veloce recupero di linea nel caso della necessità di effettuare una successione di parate in funzione di un attacco composto dell'avversario.

Passiamo infine ad un ultimo aspetto generale delle parate relativo alla loro necessità di neutralizzare colpi di punta oppure colpi di cosiddetto *taglio.*

Nel primo caso il meccanismo alla base della parata sarà incentrato sull'intercettazione e sulla deviazione del colpo che percorre nello spazio una traiettoria lineare: il piano su cui giace la lama del difensore va ad intersecare il piano su cui si sposta la punta dell'attaccante. L'angolo di deviazione che si ottiene in relazione al piano su cui giace il bersaglio prescelto dall'attaccante rende la parata idonea o non idonea a tutelare quest'ultimo.

Nel secondo caso, quello dei colpi di taglio, il meccanismo dovrà differentemente tener conto di un tentativo di percussione esercitata su un proprio bersaglio da un intero segmento, la lama.

Per fermare quest'ultima sarà quindi necessario ergere un vero e proprio muro in prossimità del probabile punto d'impatto: il ferro del difensore dovrà farsi trovare già in posizione per ricevere il colpo e soprattutto, per poter opporre tutta la propria potenziale fisicità, dovrà usare il forte della lama unitamente alla giusta direzione del proprio t*aglio*, ovvero il verso rigido del ferro.

Vorrei concludere questo excursus nel mondo delle parate facendo alcune osservazioni in riferimento alla situazione di pedana che costringe lo schermitore ad effettuare una successione di parate in contrapposizione ad un attacco avversario che risulti composto da più di una finta.

E' subito da considerare il fatto che i trattati in questo caso si fermano alla teorizzazione della doppia finta e quindi, in contrapposizione, della doppia parata.

Ciò per due motivi.

Il primo di ordine astratto in quanto, almeno idealmente, la successione di finte e di tentativi di relative parate potrebbe protrarsi all'infinito.

Il secondo di ordine pragmatico: infatti in presenza di una lunga serie di finte effettuate dall'avversario, l'azione difensiva più idonea non risulta più la parata, bensì l'uscita in tempo realizzata con il colpo d'arresto, tendente appunto a bloccare una fase d'attacco troppo elaborata e prolungata nel tempo.

Premesso quindi che effettuare più finte e, di contro, più parate appare sconsigliabile, esiste ora il problema di come alternarle.

Ritornerei all'osservazione fatta poco sopra: in linea di principio chi porta l'attacco deve essere a conoscenza delle tendenze difensive dell'avversario e, nella fattispecie, deve sapere quali saranno le sue probabili parate (questo è lo scopo dello *scandaglio* o l'importanza della conoscenza già acquisita dell'avversario). Quindi ogni finta effettuata deve avere l'effetto di evitare una parata già prevista.

In quest'ottica è inutite, anzi del tutto controproducente, creare ragnatele di parate costanti: una semplice seguita da una di contro, due di contro, una di tasto più una di mezza contro…

Il problema, dal punto di vista della difesa, può essere risolto efficacemente soltanto alternando il tipo di parata o le sue successioni o addirittura ricorrendo, laddove è possibile, alle uscite in tempo. Chi si difende non deve dare riferimenti costanti all'avversario: questa è la miglior dote difensiva.

Esaminiamo ora le diverse parate che tutelano i diversi bersagli.

Osserviamo innanzitutto che i loro percorsi non hanno una pari lunghezza: allontanandosi dalla guardia, le parate che tutelano i nostri bersagli interni, cioè la parata di quarta e quella di prima, si spostano nello spazio circa del doppio rispetto alle parate di terza e di seconda, che invece tutelano i nostri bersagli esterni (ricordo che nella sciabola e nella spada si è in *guardia di terza*); ciò è dovuto alla particolare posizione che il nostro corpo assume nella posizione di guardia. Da tutto questo ne consegue che a parare al nostro interno siamo molto più lenti.

Per di più nel caso di una finta portata al nostro bersaglio interno, se decidiamo di ritornare a tutelare quello alto esterno con una parata semplice dobbiamo ritornare al punto di partenza, raddoppiando un tragitto già alquanto lungo, per poi andare alla posizione di terza.

Spazialmente non ci sono dubbi, i bersagli interni sono i più vulnerabili; ma dobbiamo subito necessariamente corroborare questo principio con un altro ugualmente importante: si tira troppo ai bersagli interni, che diventano statisticamente troppo privilegiati, quindi molto prevedibili.

Per tornare all'esempio della doppia parata (di quarta e di terza): se ne deduce che, in relazione al percorso compiuto dalla lama che difende, il modo migliore per contrastare una finta all'interno e colpo infuori è quello di utilizzare, come seconda parata, una parata di contro. Ma, torno a ripeterlo, è sconsigliabile fare di questo schema difensivo una costante reiterata nel tempo, perché l'avversario potrebbe modularci sopra un suo attacco composto.

A conclusione dell'argomento in capitolo possiamo fare alcune riflessioni circa la dinamica dell'attacco avversario al fine di inquadrarlo in diversi settori dai precisi connotati.

A questo proposito andiamo ad osservare la regione spaziale attorno al nostro corpo in guardia.

Nel tragitto che la lama nemica percorre dal punto di partenza del suo attacco sino al nostro bersaglio possiamo distinguere: una zona di sicurezza, entro la quale poter controllare l'avversario con una sufficiente tranquillità (magari con sola difesa di misura) – una zona di allarme, varcata la soglia della quale

possiamo ancora optare per realizzare alcuni tipi di intervento difensivo alternativo (ad esempio un'uscita in tempo) – infine una zona di prossimo impatto sul nostro bersaglio, che ci obbliga alla realizzazione immediata di una parata, ovvero della cosiddetta *difesa col ferro*.

E' molto importante capire che se la o le parate vengono realizzate in quella che abbiamo indicato come prima e, progressivamente, anche come seconda zona, ovvero quella ancora ad una certa distanza dal nostro corpo, anticipiamo inutilmente la nostra difesa, scoprendo di conseguenza i nostri bersagli, mostrando le nostre tendenze difensive all'avversario e anche rischiando d'imballarci in una successione infruttuosa di parate, difficile da interrompere.

Diversamente, la parata va ritardata al massimo, per cercare di nasconderla e intervenire solo quando spazialmente rischiamo di soccombere, cioè quando siamo veramente alla portata reale della stoccata dell'avversario.

Questa modalità esecutiva ha anche il pregio di mettere a nudo eventuali azioni di finta di quest'ultimo, che invece ha tutto da guadagnare quanto prima riesce a mandarci nella parata che ha magari congetturato di eludere. Più si aspetta a parare più si tende a rendere difficoltoso l'effetto finta.

In funzione del verificato rapporto tra la velocità dell'attacco e quella della propria difesa è necessario tentare di registrare la postura finale dell'azione, nel senso di attendere sul posto oppure di arretrare affinché la distanza con l'avversario sia quella ideale per lanciare la risposta: in effetti quest'ultima può essere resa problematica o addirittura impossibile, sia da un'eccessiva vicinanza, ma anche da un'eccessiva lontananza dall'antagonista. E tutte le volte che non si risponde adeguatamente dopo una parata, si butta via un'ottima occasione a nostro favore.

Un'ultima precisazione in relazione al valore del concetto di parata nella specialità della spada.

Innanzitutto ribadiamo che, come ogni buon trattato ricorda, la parata nella spada va considerata l'ultima eventualità difensiva.

Lo abbiamo già spiegato: la parata obbliga il braccio armato a spostarsi e quindi a deviare la propria punta dalla guardia; viene così meno la più importante delle opportunità difensive per lo spadista: il braccio in linea per l'arresto sui bersagli avanzati di colui che attacca, soprattutto se quest'ultimo tira sul nostro bersaglio grosso.

L'assenza di convenzione e quindi l'esaltazione totale della precedenza squisitamente temporale del colpo non può non ridisegnare, rispetto al fioretto e alla sciabola, l'impostazione spaziale del colpo tipico dello spadista: verrebbe meno il suo stesso motivo di esistenza.

Non si può fare di tutta la scherma un fascio; come se il solo senso dell'esistenza della specialità della spada fosse quello di poter colpire potenzialmente in tutto il corpo. Sarebbe veramente riduttivo credere questo.

Premesso doverosamente tutto ciò, esprimo un elementare concetto: nessuno ha mai detto o scritto che lo spadista non deve mai parare, ma solo che lo deve fare come ultimo baluardo difensivo.

Quando la punta dell'avversario sta per giungere a bersaglio, in specie a quello grosso, è infatti ormai tardi per cercare di tirare un colpo d'arresto al braccio: quest'ultimo è troppo vicino e non abbiamo più ambito spaziale altro che per la parata.

L'errore è stato quello di avergli concesso una misura troppo corta: lui attacca e quindi ha un vantaggio da una simile situazione spaziale; al contrario io

che subisco ho tutto l'interesse a stare più lontano per amministrare meglio il mio potenziale difensivo.

Ad una misura a me congeniale, sull'attacco io posso arretrare e lasciare la mia punta in avanti per cercare d'intercettare (senza vibrare il colpo) il suo braccio e solo in un secondo tempo ricorrere, se di caso, alla parata: l'attacco avrà avuto una sola possibilità, la mia difesa due.

Ma sarà solo la misura che sono riuscito o meno a tenere nei confronti dell'avanzamento avversario a darmi questa duplice possibilità, altrimenti all'attacco potrò reagire solo con la parata, come accade nel fioretto.

Poi, lo ripeto un'altra volta, i principi valgono in quanto tali solo in partenza e sarà in ultima analisi la realtà della pedana ad imporre le sue regole e necessità: il rapporto di fisicità con l'avversario, il rapporto tecnico, il risultato parziale dell'incontro, il tempo che resta per concludere il match.

Ma non devo mai scordarmi in che specialità sto competendo e quali sono le peculiarità e le opportunità che essa mi offre.

Dopo aver precisato il tipo di uso che lo spadista deve fare della parata è altresì necessario richiamare quanto già accennato in precedenza circa la modalità esecutiva di questo colpo difensivo.

Le parate vanno effettuate spostando leggermente in avanti il luogo d'intercettazione della lama avversaria proprio per il principio di tenerla, almeno per quanto è possibile, lontana dal proprio corpo ed avvantaggiarsi conseguentemente per lo spazio da percorrere con la risposta.

Inoltre il ferro nemico, una volta catturato, non va lasciato durante la risposta per evitare *rimesse* o *secondi colpi*: quindi si deve usare il *filo*, che con un'opportuna opposizione di pugno, tende anche ad allontanare la punta avversaria dal nostro bersaglio.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La risposta

Una buona risposta, come abbiamo già visto, è indissolubilmente legata ad una buona parata: tanto più quest'ultima sarà eseguita comodamente in relazione alla postura generale del corpo e del braccio armato in particolare, tanto più potrà essere veloce e precisa, quindi efficace.

Se la parata è stata correttamente eseguita col coacervo della lama e della coccia, che tra l'altro insieme imbrigliano meglio il ferro avversario, vuol dire che i gradi forti di colui che ha parato dominano quelli deboli di colui che ha sferrato l'attacco. Un simile rapporto spaziale tra le lame riproduce quindi tra i contendenti la stretta misura, distanza alla quale si può colpire appunto per definizione l'avversario con la sola distensione del braccio.

Da ciò deriva, come del resto è già stato evidenziato in altra parte di questo lavoro, che il braccio armato, in posizione di stallo, deve essere sempre significativamente piegato al gomito per avere poi al momento opportuno la possibilità di distendersi e guadagnare in avanti in media quella trentina di centimetri utili per poter arrivare sul bersaglio: in effetti tanto più il braccio armato

risulta già espresso in lunghezza, tanto meno potenzialità di spostamento avrà per raggiungere spazialmente l'avversario.

Fotografando quindi l'istante della risposta, la situazione ideale vede la stoccata di chi si è difeso giungere a bersaglio quando ancora l'avversario si trova nella posizione di affondo, allorquando si è appena esaurita la sua spinta in avanti.

Per di più, esaminando le relative posture, non sussiste alcun dubbio su chi tra i due contendenti si trovi avvantaggiato: non certo chi si trova in affondo, sbilanciato in una postura fisica scomoda, ma chi invece, rimasto in guardia, si dovrebbe trovare in condizioni pressoché ideali di equilibrio e quindi di padronanza di tutto il corpo.

La cosa risulta ancora più evidente in caso di parata su un'azione di frecciata dell'avversario: come sappiamo, questo gesto di attacco estremo si realizza alterando oltremodo l'equilibrio in avanti e dopo il tentativo di colpo tutta la muscolatura dello schermitore lavora per riguadagnare una postura eretta. Opporsi validamente alla contraria dell'attaccato in tali situazioni precarie non è da tutti.

Comunque colui che si è visto parare il proprio attacco può reagire: può controparare, può rimettere sul bersaglio opposto, può insistere sul bersaglio originario; ma tutte queste chances sono eventuali, cioè lo rimettono in corsa solo se chi ha parato non è riuscito ad approfittare della situazione a lui estremamente favorevole.

La risposta può anche avere un ulteriore spazio per potersi esprimere: può infatti inseguire l'avversario che, rientrando in guardia, sta impegnando in quest'attività di recupero gran parte delle sue risorse fisiche.

Delle varie modalità di risposta (al distacco o di filo) abbiamo già detto in occasione del capitolo sulle parate; qui è opportuno ricordare che nella scherma tutto si può solo fingere, quindi anche la *risposta.*

Di conseguenza, se tutti i privilegi spaziali sui quali ci siamo sin qui intrattenuti non tranquillizzano colui che, dopo aver parato, deve lanciare la sua risposta, quest'ultima può essere solo fintata: così facendo si evita la successiva controparata dell'avversario e si può andare a colpirlo sul bersaglio opposto. Tale necessità si evidenzia quando in pedana le velocità esecutive dei due contendenti hanno valori marcatamente diversi.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le componenti del colpo

Quando la stoccata dello schermitore raggiunge il bersaglio avversario essa compie l'ultimo e definitivo atto di un composito procedimento: ogni colpo è infatti la complessa sintesi di rapporti spaziali, di movimenti corporei e di cadenze temporali.

Questi elementi, che costituiscono l'anatomia della stoccata, sono prescelti, organizzati e realizzati in funzione di una situazione posturale a loro prodromica: l'atteggiamento tenuto dall'avversario con il suo braccio armato.

In effetti non si può colpire l'avversario senza prima esserci posti il problema di varcare la sua soglia difensiva e per fare questo è necessario rapportarsi fisicamente ad essa per cercare di prevaricarla, applicando le risorse tecniche del caso.

In altre parole ogni stoccata ha necessariamente almeno un presupposto spaziale: e ciò non vale solo in attacco (ad esempio, la botta dritta in seguito ad un invito o una scopertura dell'avversario, ma anche in difesa (ad esempio una risposta di cavazione su una contro parata dell'avversario).

C'è da rilevare che la contraria alla configurazione di partenza può essere univoca (come ad esempio lo svincolo da un legamento avversario) o anche diversificata (ad esempio, sull'arma in linea dell'avversario una battuta e colpo oppure in alternativa un legamento e colpo).

Ma è bene precisare che a questo proposito la teoria schermistica compie un importante salto logico e riesce talvolta ad intervenire attivamente sullo stesso presupposto spaziale, nel senso di sottrarre la sua configurazione alla primitiva volontà dell'avversario: ad esempio se esso non ci concede il ferro ed è invece nostra intenzione svilupparci sopra la nostra determinazione, è possibile simulare un nostro attacco magari scomposto per indurlo a tirare un colpo d'arresto che lo obbliga appunto ad allineare il suo braccio armato.

Comunque, spontaneo o indotto che sia, il presupposto spaziale avversario è ciò che lo determina e lo vincola, dando un vero e proprio là a tutta la determinazione schermistica: costituisce il punto di partenza della stoccata ed è la matrice di tutto il susseguente fraseggio schermistico.

Ma elenchiamo nuovamente gli elementi costitutivi del colpo: rapporti spaziali, cadenze temporali e movimenti corporei.

Per rapporti spaziali intendo tutta quell'intricata serie di valori concernenti le varie distanze esistenti tra i due contendenti, tra le proprie singole parti corporee e tra propria arma e bersaglio avversario.

I primi sono quelli connessi direttamente alla cosiddetta *misura* con tutti i relativi problemi condivisi tra i due contendenti: giusta misura, misura da rubare e misura da rompere.

I secondi riguardano le posture dello schermitore: sono quelli legati sia col suo generale stato d'equilibrio (la guardia), sia con sue particolari contingenze situazionali (affondo).

I terzi si rifanno da una parte ai siti d'intervento sul ferro avversario (parate e legamenti), dall'altra al percorso prescelto per impattare il corpo dell'avversario (traiettorie).

Per cadenze temporali, a seconda della tipologia delle singole azioni, mi riferisco sia ai tempi esecutivi minimi (azioni semplici), sia a quelli che risultano dipendenti da una reazione dell'avversario (azioni composte, uscite in tempo, controtempo e finta in tempo).

Infine per movimenti corporei intendo specificatamente quelli relativi al braccio armato, quindi necessariamente quelli dell'attaccante (tutte le azioni) e contingentemente anche quelli dell'avversario (sue parate nelle azioni composte, sua uscita in tempo nel controtempo e suo controtempo nella finta in tempo).

I trattati di scherma, combinando in vario modo questi elementi e variandone i dosaggi, teorizzano una nutrita serie di colpi: dalla genuina e semplice botta dritta (pochi e buoni ingredienti prodotti velocemente) all'elaboratissima finta in tempo (molti ingredienti e lunghi tempi di preparazione).

Per facilitarne la piena comprensione ho ritenuto utile produrre, a piè dell'illustrazione delle stoccate più significative, un breve schema riassuntivo

basato appunto sulle componenti che abbiamo appena esaminato in questo e nei precedenti capitoli:
Presupposto posturale dell'avversario (del suo braccio armato)
Meccanica
Esecuzione spaziale
Traiettoria
Bersaglio

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le azioni semplici

Siamo arrivati finalmente ad affrontare il primo argomento relativo alle azioni di offesa.

Se ricorriamo alle categorie aristoteliche, una specie di serie di scatole cinesi concettuali, ci orizzontiamo meglio. In effetti quando parliamo di azioni d'attacco apriamo un primo grosso scatolone e cosa ci troviamo dentro? Due scatole un po' più piccole: una con la scritta *azioni semplici*, un'altra con la scritta *azioni composte*.

Nella prima ci sono tutte quelle azioni che si prefiggono di toccare subito l'avversario, senza porsi il problema della difesa che quest'ultimo può opporre; mentre nella seconda ci sono quelle azioni che prima di giungere a bersaglio prevedono l'elusione di almeno una parata dell'antagonista..

Cominciamo dalle prime: in questo tipo di azioni, denominate anche dirette, il successo è affidato esclusivamente alla sorpresa: nello sviluppo della determinazione d'attacco non viene presa in considerazione alcuna reazione avversaria. Il nemico non deve essere in grado di attuare alcuna difesa, almeno compiuta.

Il tasso tecnico di questo di tipo di azioni non è tanto determinato dalla complessità dei movimenti che la compongono, quanto piuttosto, al contrario, dall'estrema linearità della determinazione d'attacco.

Quindi grande rilevanza, anzi direi fondamentale rilevanza, hanno la spazialità ed il modo di percorrerla; fattori che sono in strettissima relazione col tempo finale di esecuzione, ovvero con la velocità dell'azione stessa.

In questo tipo di colpo sono essenziali due elementi: innanzitutto quello di essere un buon conoscitore della propria potenzialità di allungo, intendendo per tale quella sufficiente certezza di riuscire a coprire interamente col proprio affondo l'intera distanza che ci separa dall'avversario.

In secondo luogo quello di percepire la possibilità di riuscire a sorprenderlo, contando sulla propria velocità e sulla propria scelta di tempo (questi aspetti saranno trattati in occasione dell'argomentoTempo).

Da tutto ciò consegue che nelle azioni semplici rivestono grande importanza: lo studio della fisicità dei contendenti e delle loro prestazioni atletiche, il miglior rispetto delle norme esecutive del gesto tecnico (che come abbiamo detto

è ridotto all'essenziale), l'applicazione di sotterfugi tattici per influire utilitaristicamente sulla misura preesistente.

Il problema di raggiungere direttamente l'avversario con un proprio colpo presenta due situazioni ben distinte: se sulla traiettoria che porta al bersaglio prescelto stazioni o meno il suo braccio armato.

Come abbiamo già considerato è l'atteggiamento che l'antagonista tiene con la sua arma a condizionare la scelta del tipo di azione (*contraria*), dando luogo ad una prima bipartizione.

Nel caso in cui non ci sia alcun ostacolo sulla strada da percorrere, il colpo potrà essere spazialmente diretto; nell'altro caso invece ci sarà la necessità d'intervenire sull'ostacolo stesso per rimuoverlo e procurarsi una via d'ingresso sul bersaglio.

Da ciò una prima classificazione; *azioni a ferro libero e azioni sul ferro*, in relazione alle due succitate posture del ferro avversario: spazialmente, se non in linea, esso scoprirà un proprio bersaglio e l'avversario risulterà quindi in un atteggiamento d'invito, compiuto o almeno parziale; se in linea invece eserciterà una generale funzione di presidio armato.

Passiamo ora ad esaminare i singoli colpi d'attacco, classificati come semplici dai trattati.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La botta dritta

Come abbiamo appena visto, questo tipo di stoccata trova il suo presupposto spaziale in una scopertura dell'avversario: la nostra arma infatti si affaccia direttamente su un bersaglio nemico lasciato, almeno apparentemente, incustodito. L'azione da portare sarà quindi a *ferro libero*, ovvero evitando qualsiasi tipo di lavoro sulla lama avversaria.

Geometricamente, da un punto di vista di spostamento, la traiettoria più proficua da seguire è sicuramente quella rettilinea, in quanto risulta in assoluto la più breve.

Se la misura è importante in qualsiasi azione d'attacco, è soprattutto nella botta dritta che essa assurge a presupposto fondamentale del colpo: al braccio armato non è richiesto alcun tipo di lavoro che non sia semplicemente quello di proiettare il colpo sul bersaglio.

La tecnica di approccio consiste nel cercare d'intervenire sulla misura esistente, nel senso di cercare di ridurre al minimo quella distanza che l'avversario percepisce ancora come interposizione di sicurezza.

A questo proposito ci sono due modalità esecutive: la prima basata sul tentativo di rosicchiare in avanti quel minimo spazio, almeno per un solo breve istante, per poter far scattare il colpo. A questo scopo è consigliato il già ricordato *raddoppio*, che rappresenta un vero e proprio turbo applicato all'affondo: grazie alla veloce riunione dei due piedi riesce a maggiorare l'espressione del movimento in avanti, aggiungendo anche una notevole spinta muscolare.

La seconda modalità per assottigliare la misura consiste invece nel gestirein modo particolare il proprio movimento sulla pedana: ad esempio, dopo avere assuefatto l'avversario ad uno o più passi indietro in contrapposizione al suo avanzamento, ci si ferma sul posto e lo si attende al varco in attesa di un suo ulteriore accostamento.

Come abbiamo già detto la stoccata deve essere portata con moto uniformemente accelerato: inizia il braccio armato che si allunga in progressione, sbilanciando leggermente il corpo in avanti per poter meglio approfittare della simultanea propulsione esercitata dal veloce raddrizzamento della gamba dietro.

Se eseguita in tal modo la botta dritta è anche meno visibile nei suoi prodromi e l'effetto sorpresa può dare i suoi frutti migliori; differentemente avviene se il colpo è erroneamente prodotto dal movimento della gamba avanti, che si deve necessariamente alzare più del dovuto; oppure da un eccessivo intervento della spalla del braccio armato che per caricarsi deve pur minimamente arretrare.

Presupposto posturale dell'avversario: invito o parziale scopertura
Meccanica: andare direttamente a bersaglio
Esecuzione spaziale: produzione dell'affondo
Traiettoria: rettilinea
Bersaglio: su quello scoperto sin dall'inizio

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La cavazione

Con questo colpo entriamo finalmente nel mondo relazionale tra le lame dei due contendenti: infatti il presupposto per effettuare una cavazione è quello di essere sotto il legamento dell'avversario.

In questa particolare configurazione spaziale la cavazione consiste nell'azione tendente a liberare il proprio ferro dalla posizione di sudditanza, per poi andare a colpire il bersaglio che il legamento stesso lascia scoperto quando è in essere.

Le componenti esecutive del colpo sono due, lo svincolo del ferro e il raggiungimento del bersaglio avversario.

La prima parte di lavoro è svolta, come al solito, dal braccio armato che deve sorpassare lo spazio presidiato dalla lama avversaria; la seconda è ottenuta dallo spostamento corporeo in avanti.

A questo proposito la tecnica schermistica, ossessionata come sempre dalla velocizzazione del colpo (soprattutto in questo tipo di azioni, quelle semplici, che basano la loro efficacia sull'effetto sorpresa), raccomanda che il primo movimento, lo svincolo, prepari e addirittura anticipi il secondo, ovvero il successivo spostamento in avanti.

E' per questo motivo che, liberandosi dal legamento avversario, la punta deve descrivere nello spazio una spirale avanzata: il braccio armato in contemporanea svincola la lama e progressivamente si allunga per arrivare alla posizione di linea, giusto prodromo dell'allungo. In tal modo la traiettoria percorre l'ideale ipotenusa del triangolo avente per cateti lo svincolo a braccio tenuto flesso e la *linea*.

Quindi sarà effettuato il tragitto più breve per giungere a bersaglio e contemporaneamente il colpo sarà anche condensato in due soli tempi tecnici (svincolo - linea e affondo), anziché in tre (svincolo, linea, affondo).

Come in ogni altra azione d'attacco fondamentale è il rispetto del principio della *precedenza di punta*, che assicura al colpo penetrazione e soprattutto precisione: l'interessamento degli arti inferiori per lo spostamento in avanti, come al solito, deve legarsi senza soluzione di continuità successivamente alla distensione completa del braccio armato.

Rispetto alla spazialità della cavazione si possono fare due ulteriori importanti considerazioni.

La prima è che il bersaglio cui indirizzare tale colpo è predeterminato dalla posizione del legamento di partenza: esso sarà quello sulla linea opposta a quella del legamento stesso. Così si tirerà al bersaglio interno, se il legamento dell'avversario sarà sulla linea esterna – a quello sopra, se il legamento sarà sulla linea bassa e così via.

La seconda considerazione spaziale riguarda la misura a cui è posto l'avversario: se quest'ultimo avrà effettuato un legamento corretto, cioè con i suoi gradi forti su quelli deboli altrui, tale misura dovrebbe risultare, almeno in assenza di una marcata differenza di corporatura dei contendenti, abbastanza ravvicinata e favorire quindi non poco l'azione semplice, appunto di cavazione.

Comunque la realizzazione di un legamento può essere vista anche da un'ottica differente, quasi ribaltata tatticamente.

E' indubbio che il significato più appariscente di un legamento sia quello della ricerca del dominio della lama avversaria; tuttavia, lo abbiamo già detto, la sua realizzazione comporta la scopertura del proprio bersaglio contrapposto.

Quindi, in effetti, le spazialità che si determinano sulla pedana quando uno dei due schermitori lega il ferro dell'altro sono due: una di dominio sul ferro, l'altra di vicendevole scopertura di un bersaglio ciascuno.

Prima di chiudere il capitolo è necessario fare riferimento ad un argomento correlato alla cavazione: quello del *coupé,* denominato anche *intagliata* o *cavazione angolata*. Molti nomi per denominare un modo alternativo alla cavazione al fine di liberare la propria lama dal legamento.

Invero la tecnica sinora esaminata per svincolare il proprio ferro si è basata su un movimento spirale avanzato da svilupparsi passando il più vicino possibile a quello dell'avversario e indirizzando subito la punta verso il bersaglio da colpire con la totale distensione del braccio armato.

Ma esiste geometricamente un altro modo per disimpegnarsi dal legamento e portare successivamente il colpo sull'avversario: esso consiste nel percorrere la strada completamente opposta a quella della cavazione, ovvero la punta non va in avanti bensì all'indietro.

La meccanica del colpo si basa su un movimento rapido del polso, sussidiato anche lievemente dall'articolazione del gomito, che consente, nelle diverse linee, di sorpassare il ferro nemico, producendo un movimento della punta all'indietro; subito dopo il braccio armato si distende nuovamente per vibrare la stoccata.

Naturalmente il movimento di svincolo deve essere effettuato soprattutto dall'intervento del polso perché, coinvolgendo troppo l'avambraccio, lo spostamento della lama risulterebbe troppo largo e lento, tanto da suggerire quasi il *colpo d'arresto*.

Cambia la traiettoria dello svincolo e cambia di conseguenza anche la traiettoria della stoccata: in tale ottica il coupé si rende particolarmente utile contro avversari che, alternando parate semplici e di contro, rendono molto difficile pianificare *un'azione in linea.* Il colpo in effetti piomba sul bersaglio all'improvviso non seguendo uno spostamento lineare ma parabolico, rendendo in tal modo più difficile per la difesa intercettarlo.

Il colpo in esame, come abbiamo accennato poco sopra, ha varie denominazioni ed anche diverse modalità di esecuzione: alcuni raccomandano di far strisciare il proprio ferro su quello avversario, altri no; per taluno il coupé si effettua solo in occasione dei legamenti di terza e di quarta, mentre per altri esso è eseguibile su tutti i legamenti.

Comunque sia, l'elemento caratteristico di questo colpo è che lo svincolo avviene non in avanti, bensì all'indietro.

Approfittiamo delle divergenze dei trattati su questa stoccata, come del resto su tante altre, per fare, pur brevemente, una riflessione di carattere generale.

La teoria schermistica non è monolitica, cioè assoluta e statica; bensì rappresenta un qualcosa che, almeno in buona parte, va anche interpretato e filtrato soggettivamente.

A comprova di quanto affermato esistono non solo scuole nazionali diverse, ma anche nello stesso paese differenti culture schermistiche. Ciò non solo è legittimo, ma anche utile in quanto foriero di confronti, sperimentazioni e consequenziale potenziale evoluzione.

Basta frequentare un sala del nord Italia per rendersi conto delle differenze, anche macroscopiche con quelle del centro - sud: maggiore diffusione del manico francese, terminologia tecnica ricca di espressioni transalpine, propensione alla specialità della spada…

La stessa scuola magistrale italiana quando nei primi anni '70 produsse i trattati federali alle tre armi ha dovuto accettare de facto una divisione non solo lessicale, ma anche di contenuto tecnico: così nella spada sono teorizzate quattro parate di mezza contro, mentre per il fioretto solo due – idem per le parate di ceduta - nella spada c'è la *parata di ottava* che invece non figura nel fioretto – i fili di spada sono sei, nel fioretto quattro e così via.

Indubbiamente in questi ultimi decenni le cose sono alquanto cambiate e non solo nella scherma: nella società civile c'è molta più circolarità di cultura e quindi conoscenza anche del diverso; ci sono anche maggiori mezzi d'informazione, di comunicazione e di diffusione.

Lo schermitore tuttavia resta spesso prigioniero dei valori della sala che frequenta, soprattutto se di dimensioni ridotte: talvolta è indotto a praticare, tra le tre, solo una certa specialità, che magari rappresenta la tradizione della sua Società, si ritrova ad usare un tipo di manico solo perché è quello in uso tra i suoi compagni, esegue un certo tipo di colpo in una certa maniera o ne ignora addirittura altri solo perché il suo maestro appartiene ad una determinata scuola schermistica.

Chiaramente non voglio assolutamente mettere in discussione la libertà d'insegnamento dei colleghi, libertà che in senso lato è tra l'altro riconosciuta dalla stessa Costituzione!

Mi metto però nei panni di uno schermitore che da tutte le situazioni sopradescritte vede limitata, e non poco, la sua piena maturità di assaltante.

Ecco perché credo fermamente che chiunque impugna un'arma, a un certo punto della sua evoluzione tecnica e comunque a prescindere dalla sua valenza agonistica, debba cercare, di andare oltre, di documentarsi, di sperimentare, di confrontarsi con gli altri schermitori (ecco una grande valenza delle gare spesso sottaciuta); e tutto questo pur restando sostanzialmente fedele al proprio maestro, che ad un certo punto dell'evoluzione dell'atleta deve rivestire soprattutto i panni del consigliere e del compagno d'armi.

Per fare questo c'è bisogno di una sola cosa, molto semplice: amare profondamente la disciplina che si pratica ed esserne profondamente affascinato.

Presupposto posturale dell'avversario: un suo legamento in atto
Meccanica: svincolo del proprio ferro dal legamento avversario
Esecuzione spaziale: spostamento del ferro da una posizione inoffensiva periferica ad una linea di bersaglio
Traiettoria: spirale in avanti
Bersaglio: quello opposto al legamento dell'avversario

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La battuta e colpo

Giacendo il ferro avversario in *linea* , sia di offesa che di guardia, e volendo produrre un attacco, è consigliabile, se non proprio necessario in alcune contingenze, distoglierlo dal nostro bersaglio.

Ciò appare evidente soprattutto nelle armi convenzionali, costituendo l'arma in linea un atteggiamento che attribuisce la priorità d'attacco; di conseguenza è assolutamente necessario *trovare ferro* per acquisire il diritto a portare la stoccata.

Distendendo totalmente il braccio armato, se ne riduce notevolmente la manovrabilità ed esponendolo maggiormente all'attività dell'avversario, tra l'altro si dichiara apertamente di voler impostare l'azione sullo svincolo in tempo.

Tuttavia, convenzione a parte, in occasione di un attacco risulta comunque opportuno intervenire sul ferro avversario che, anche se posto sulla sola linea di guardia, costituisce una minaccia per il nostro avanzamento. Lo scopo è quello di garantirsi il più possibile da un suo intervento difensivo basato sull'anticipo.

Tale intervento si configura in due tipologie applicative: il *legamento*, di cui abbiamo già trattato, e la *battuta*; tali azioni sono definite dai trattati come *azioni sul ferro*.

La battuta e colpo dritto è appunto quell'azione sul ferro, volta a deviare la lama avversaria e a procurarsi conseguentemente un varco nella guardia nemica per poter andare a bersaglio.

Esaminiamo qui di seguito quali sono i principi della dinamica di quest'intervento che una lama esegue sull'altra.

Innanzitutto l'angolo d'incidenza tra i due piani su cui giacciono le lame deve garantire un impatto sicuro, quindi il più delle volte è necessario registrare l'inclinazione del proprio ferro rispetto a quello dell'avversario.

Questa considerazione vale prevalentemente per la linea di terza e quella di quarta, in quanto per quella alta e quella bassa l'angolo in genere è già garantito dalla postura della lama nemica. Comunque sono sufficienti pochi gradi tra i piani delle due lame, anche per non costringere il braccio armato a superflui spostamenti, che, oltre a far perdere prezioso tempo esecutivo, andrebbero anche ad allontanare inutilmente la lama dal bersaglio.

In secondo luogo l'impatto tra i ferri deve essere di misurata violenza: infatti ogni applicazione di forza eccessiva non fa altro che ritardare il colpo, in quanto agendo in tal modo il maggiore spostamento del ferro avversario si otterrebbe con un altrettanto maggiore spostamento del proprio ferro.

Il miglior effetto deviazione deve essere invece piuttosto ricercato sull'idonea scelta della zona d'urto tra i ferri: il proprio medio – forte su quello medio – debole dell'avversario (comunque sempre col vantaggio di almeno una porzione di grado).

Inoltre è importante supportare la percussione sulla lama nemica con un'idonea e tempestiva *stretta in tempo*, per dare più autorevolezza al colpo e mantenere il giusto rapporto con l'arma nel proseguimento dell'azione.

Naturalmente il passaggio nella guardia avversaria che ci siamo temporaneamente procurati con la nostra *battuta* tende a richiudersi velocemente, per cui è necessario portare la nostra stoccata sul bersaglio con la massima velocità.

Rifaccio ancora una volta l'esempio della porta del saloon dei film western perché è veramente calzante: in questa situazione è necessario aprire l'anta della porta (battuta e colpo) ed iniziare simultaneamente ad entrare (andare in affondo), altrimenti, se non facciamo così, rischiamo di prendercela in faccia quando si richiude rapidamente da sola (il ferro dell'avversario ritorna indietro per eseguire la parata).

Per cui, spazialmente, è necessario, mentre si ricerca il giusto contatto col ferro avversario, iniziare ad allungare il braccio armato, in modo che, immediatamente dopo l'urto, la nostra arma sia già penetrata nella guardia avversaria ed il braccio armato risulti già completamente disteso in linea.

E' il solito discorso della ricerca della contrazione dei movimenti tecnici: non battuta, linea e colpo, ma battuta - linea e colpo.

Per quanto riguarda il contatto tra i due ferri esso può avvenire con due diverse modalità: la prima, quella di più ampia applicazione, consiste in una semplice e secca percussione, che per l'allontanamento della lama si affida alla sola forza d'impatto; la seconda invece, denominata specificatamente *battuta di potenza*, si basa sulla crescente e progressiva pressione che si ottiene alzando leggermente il polso e facendo strisciare i propri gradi più forti su quelli più deboli dell'avversario.

Un'ultima osservazione dobbiamo farla a proposito della traiettoria spaziale d'impatto tra le due lame, cioè della strada che uno dei due ferri percorre nel vuoto per poter raggiungere l'altro.

Ovviamente il tragitto più breve si compie spostandosi direttamente in modo rettilineo verso l'arma avversaria; questo è il caso della *battuta semplice.*

In alternativa, facendo perno al polso e aggirando la lama avversaria, si può giungere a posizionarla dall'altra parte e quindi, invertendo il senso di marcia, percuoterla in direzione opposta; questo è il caso della *battuta di contro*.

Presupposto posturale dell'avversario: arma in linea (di offesa o di guardia)
Meccanica: procurato spostamento del ferro avversario
Esecuzione spaziale: percussione della propria lama su quella avversaria
Traiettoria: verso la lama avversaria (battuta semplice) oppure nel senso opposto (battuta di contro**)**
Bersaglio: quello che risulta scoperto in seguito alla battuta

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il legamento e colpo

Del *legamento* abbiamo già trattato, ma limitatamente agli aspetti che lo caratterizzavano come possibile *atteggiamento con l'arma*.

Si tratta ora di considerarlo in un'ottica d'applicazione dinamica, ovvero come base di partenza per un'azione d'attacco.

Come abbiamo visto il legamento attua un dominio sul ferro avversario: quest'ultimo è letteralmente tenuto a bada e contemporaneamente è distolto dai bersagli di colui che lega.

Si realizza quindi un'ottima situazione spaziale per poter vibrare il proprio colpo di allungo, ciò anche al di là della convenzione schermistica che comunque gli riconosce la priorità d'attacco.

In effetti il legamento, spostando in una certa direzione anche per un breve istante (quanto ce lo concede l'avversario) il suo ferro, scopre di fatto un bersaglio, dischiudendo la porta della sua guardia alla nostra stoccata.

Esiste anche (almeno tra schermitori della stessa mano) un rapporto diretto tra tipo di legamento e bersaglio: la linea del primo condiziona la scelta del secondo. Così ad esempio un legamento al proprio interno, consentirà di portare una stoccata al bersaglio interno dell'avversario, mentre un legamento sulla linea bassa al bersaglio basso e così via.

La dinamica che porta al contatto delle lame, come quella delle battute, può essere *semplice* o *di contro*, quindi andare a catturare il ferro con movimento lineare oppure avvolgente, spingendolo nella stessa direzione del movimento oppure nel senso opposto.

Non possiamo a questo punto non approfittare dell'occasione per richiamare ancora una volta il valore della simmetria concettuale della scherma: prima abbiamo esaminato la cavazione per sfuggire al legamento, ora trattiamo invece di come realizzare questo legamento. Avere la capacità mentale di ribaltare la geometria schermistica è di fondamentale importanza sia per l'ideazione di un attacco che per la realizzazione della c*ontraria*.

Ma torniamo ora al legamento ed esaminiamo pragmaticamente la sua dinamica spaziale.

Se gli schermitori sono a *giusta misura*, significa che nella specialità del fioretto le lame, a braccio teso, si incrociano all'incirca nella loro parte media, mentre nella spada e nella sciabola, per la presenza dei bersagli avanzati, si sfiorano solo le rispettive punte.

Ne consegue che, senza un movimento di avvicinamento, uno schermitore non può effettuare sul ferro avversario un legamento ideale, che, come sappiamo, presuppone che i propri gradi forti dominino quelli deboli nemici. D'altra parte l'effettuazione di tale movimento indurrà con molta probabilità l'avversario ad allontanarsi per mantenere la misura.

Risulta quindi essenziale, anche in questo caso, contrarre i tempi tecnici: non passo avanti, legamento e colpo, bensì passo avanti-legamento e colpo; non tre tempi, ma due.

Il primo di questi deve contenere il passo avanti, l'effettuazione del legamento e l'allungamento del braccio armato (oltre l'opposizione di pugno nel caso di azione di *filo*); intanto l'avversario sarà presumibilmente arretrato con un passo indietro. Il secondo tempo sarà occupato dalla sola realizzazione dell'allungo, che in pratica andrà ad inseguire il bersaglio ancora in allontanamento: lo slancio del nostro affondo opposto ad un ulteriore passo indietro dell'avversario.

Ma torniamo un istante indietro; una volta raggiunto il ferro nemico e imbrigliatolo nel nostro legamento, abbiamo due tipi di modalità per concludere l'azione.

Una consiste nell'abbandonare la lama avversaria e, disinteressandoci di essa, nell'andare direttamente a bersaglio.

Un'altra, invece, denominata *filo*, basata sul principio di continuare a mantenere il contatto tra i ferri con lo scopo d'inficiare maggiormente la reazione difensiva. La lama avversaria è usata come un vero e proprio binario sul quale far scivolare il proprio ferro; inoltre l'angolo al polso, realizzato per poter indirizzare la punta sul bersaglio nemico, determinerà sulla lama avversaria un'opposizione tale da farla progressivamente divergere all'infuori quanto più avanzerà il filo (principio fisico del cuneo).

In effetti esiste anche un terzo modo per espletare un attacco da un legamento: far precedere il colpo da uno *sforzo*. In questo caso non si abbandona la lama avversaria, né la si trattiene, ma si fa oggetto di un intervento per ottenere un ulteriore allontanamento nella direzione del legamento preesistente. E' la stessa meccanica della *battuta di potenza* basata sullo strisciare sulla lama avversaria, che abbiamo illustrato nel capitolo precedente; solo che in questo caso la partenza avviene non nel vuoto, ma da un proprio legamento.

Ognuna di queste modalità esecutive presenta vantaggi e svantaggi, soprattutto nell'ottica della specialità in cui ci si trova a competere.

Ma lo schermitore più che all'importanza delle leggi scritte deve anche affidarsi al proprio istinto e soprattutto vagliare oculatamente le contingenze delle situazioni di pedana, tenendo sempre presente che uno dei principi fondamentali del combattimento è quello di riuscire a variare quanto più è possibile i propri colpi, per essere il meno possibile prevedibile.

Precisato questo, un attacco *diretto* eseguito al distacco, meno complesso tecnicamente, risulterà ovviamente più veloce di uno portato di *filo*; tuttavia quest'ultimo, pur più lento, riuscirà a dare migliori garanzie alla determinazione schermistica (pensiamo ad esempio ad uno spadista con il braccio armato marcatamente più corto dell'avversario).

Come accade nelle battute e in genere in tutti gli interventi sul ferro avversario la direzione del legamento può essere effettuata direttamente verso di esso (legamento semplice), oppure nel senso opposto (legamento di contro).

Presupposto posturale dell'avversario: arma in linea
Meccanica: procurata cattura del ferro avversario
Esecuzione spaziale: contatto che sottomette il ferro avversario e stoccata che tiene quest'ultimo sotto controllo sino al bersaglio (filo) oppure lo lascia libero (al distacco)
Traiettoria: verso la lama avversaria (legamento semplice) oppure nel senso opposto (legamento di contro**)**
Bersaglio: quello che il legamento scopre

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le azioni composte

Andiamo ora a curiosare nuovamente nello scatolone delle azioni d'attacco: dentro, oltre alla scatola delle azioni semplici, troviamo un altro contenitore, quello delle *azioni composte.*

La teoria schermistica, dopo aver considerato tutte le tipologie di colpo eseguibili direttamente in contrapposizione a tutti gli atteggiamenti possibili del braccio armato dell'avversario, non può non porsi il problema di un'eventuale sua reazione difensiva.

Sinora infatti tutte le azioni d'attacco esaminate partivano da uno stesso presupposto: lasciare letteralmente di stucco l'avversario e sorprenderlo a tal punto da non consentirgli di riuscire a contrapporre una compiuta e valida difesa. Quindi, come abbiamo visto, tutto un gioco di rapporto tra velocità esecutiva dell'attaccante e capacità percettiva dell'attaccato: ricerca della migliore spazialità, contrazione dei tempi tecnici di esecuzione, scelta del tempo e potenza muscolare da un lato (l'attacco); mantenimento di un'appropriata giusta misura dall'altro (la difesa).

Sino a che questo rapporto tra velocità dell'attaccante e quella dell'attaccato resta a vantaggio del primo non sorgono per esso specifici problemi; nel caso contrario invece, se la reazione riesce ad annullare l'azione , chi vuole realizzare una determinazione d'attacco si trova davanti ad un vero e proprio muro, appunto la parata dell'avversario.

La soluzione di questo problema è legata alla concatenazione dei vicendevoli spostamenti spaziali dei bracci armati dei due schermitori.

Punto di partenza è la considerazione che le azioni cosiddette semplici (botta dritta, cavazione, battuta e colpo, filo) esauriscono tutti i modi possibili di aggredire l'avversario in funzione di un suo specifico atteggiamento con l'arma.

Ebbene l'esecuzione di uno di questi colpi (l'azione) produce una specifica risposta motoria dell'avversario (la parata) caratterizzata da una sua peculiare spazialità.

Indubbiamente, conoscendo le coordinate di quest'ultima, è possibile attuare dei movimenti che abbiano lo scopo di annullare la sua efficacia difensiva.

Di conseguenza l'azione d'attacco diventa composta in quanto contempla: A l'azione semplice di partenza che ha solo uno scopo provocatorio - B la realizzazione della reazione difensiva – C l'elusione di tale reazione a cura dell'attaccante – D l'effettuazione del colpo da parte di quest'ultimo.

In buona sostanza quell'avversario che nelle azioni semplici era tenuto fuori dalla realizzazione del colpo, invece, nelle azioni composte, è chiamato direttamente in causa per poi essere raggirato.

Come vedremo a suo tempo la reazione difensiva dello schermitore può assumere diversi connotati: può essere di misura (si arretra), può concretizzarsi addirittura in un attacca sull'attacco (si *esce in tempo*), oppure, ed è il caso delle azioni composte, può essere effettuata con l'intervento del braccio armato (*difesa col ferro*).

L'elemento centrale delle azioni composte è appunto il fatto che nel loro sviluppo prevedono l'esecuzione di una parata dell'avversario, che quindi deve essere elusa per poter giungere felicemente a bersaglio.

Il meccanismo delle azioni composte è concettualmente semplice: quella stessa reazione che temo, la parata, la devo artatamente provocare in condizioni spaziali e temporali a me favorevoli, per poi poterne approfittare e giungere a bersaglio.

Per superare la barriera difensiva dell'avversario quindi occorrono due elementi: un inganno ed un idoneo movimento spaziale per sfuggire alla sua reazione a tale inganno.

Il primo è rappresentato dalla *finta*, che, essendo solo la simulazione del colpo, induce (o almeno dovrebbe indurre) l'attaccato a reagire spazialmente, spostando il braccio armato a tutela del bersaglio minacciato; il secondo è costituito da movimenti della lama che attacca idonei ad evitare il tentativo d'intercettazione da parte di quella che difende.

Quindi la dinamica spaziale di un'azione composta è la seguente: sviluppo della finta, ottenuta con la sola distensione del braccio armato o anche in concorrenza con un passo in avanti per dare maggiore veridicità al gesto – elusione del ferro avversario che attua una parata – percorrenza del tratto finale sino al raggiungimento del bersaglio.

Per quanto attiene la finta, tutti i colpi semplici (la botta dritta, la cavazione, la battuta e colpo ed il filo) possono essere fintati.

Riguardo l'elusione della parata, essa sarà ovviamente funzione dell'atto difensivo realizzato dall'avversario: tramite *cavazione* in opposizione alle parate semplici e tramite *circolata* in opposizione alle parate di contro e di mezza contro. A suo tempo analizzeremo l'importanza di eseguire il giusto movimento di svincolo in relazione al tipo di parata dell'avversario: qui sia sufficiente specificare che una cavazione non riesce ad eludere una parata di contro e uguale sorte tocca ad una circolata su una parata semplice.

Sin qui abbiamo teorizzato che in opposizione alla determinazione d'attacco la difesa avversaria realizzi una sola parata.

Indubbiamente però deve essere presa in considerazione anche la possibilità che, sempre in relazione alla velocità esecutiva (l'una d'attacco, l'altra di difesa) realizzate sulla pedana dai due avversari, sia necessario ricorrere a più di una finta.

A questo proposito i trattati si fermano ad una successione massima composta da due finte, da cui le azioni prendono la denominazione di *doppia finta*.

Ciò, come abbiamo già avuto occasione di dire, per due motivi: uno perché la sequela di finte e parate potrebbe teoricamente essere protratta all'infinito; due soprattutto perché un attacco che si dilunghi oltremodo nelle finte sarebbe facilmente oggetto d'interruzione tramite un colpo d'arresto.

Per quanto riguarda la classificazione delle azioni con finta i trattati hanno elaborato specifiche categorie, che mutuamo il loro nome dal tipo, dal numero e dalla successione delle parate che intendono eludere.

Così le azioni di finta semplice sono quelle che eludono una parata semplice – le azioni di doppia finta semplice sono quelle opposte a due parate semplici successive – le azioni di finta circolata eludono una parata di contro – le azioni di doppia finta circolata sono quelle opposte a due parate di contro successive – le azioni di finta e circolata sono quelle che eludono prima una parata semplice e poi la successiva di contro – le azioni di circolata e finta sono quelle che eludono prima una parata di contro e poi una successiva semplice.

Le rispettive nomenclature s'informano direttamente a tali categorie; ad esempio, in relazione al precedente schema, circa la botta dritta si hanno: finta dritta e cavazione – doppia finta dritta – finta dritta e circolata – finta dritta e doppia circolata – doppia finta dritta circolata - finta dritta circolata e cavazione.

Lasciamo volentieri al lettore lo "scioglilingua concettuale" delle denominazioni di tutte le altre azioni composte.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La finta

Per descrivere le azioni composte abbiamo dovuto parlare di *finta*, cerchiamo ora di sviluppare più in profondità questo concetto.

Essa è la simulazione del colpo, del quale deve possedere tutte le caratteristiche tranne, ma, ovviamente, non la sua esecuzione finale.

In pratica lo schermitore deve eseguire tutti i movimenti caratteristici di una certa azione, ma, giunto all'altezza della guardia dell'avversario, non deve sorpassarla e cercare di raggiungere subito il bersaglio, bensì restare in attesa dell'auspicato evento provocato, cioè della parata nemica.

Lo scopo è quello di far intervenire l'arma dell'avversario in modo tale che si muova dalla sua posizione d'attesa e produca il suo intervento di spostamento spaziale, sia esso semplice oppure di contro.

La principale caratteristica della finta è che deve essere veritiera, cioè essere credibile agli occhi di chi la subisce.

Quindi è innanzitutto necessario che essa sia portata da una misura tale da rendere reale l'espletamento del colpo: l'avvicinamento effettuato, conseguito con l'allineamento del braccio armato accompagnato eventualmente dal passo avanti, deve esporre l'avversario ad un manifesto pericolo.

Nell'ottica del nostro lavoro è da mettere in stretta relazione la bontà di una finta con il suo maggior avvicinamento possibile al corpo dell'avversario: tanto più saremo con la nostra arma vicini a quest'ultimo, non solo si sortirà l'effetto ingannatore voluto, ma tanto minore sarà poi il percorso da compiere per raggiungerlo una volta effettuata la necessaria elusione della parata.

In altre parole, se abbiamo optato per un *attacco composto,* non dobbiamo temere oltre il dovuto la parata nemica, perché questa reazione è proprio il presupposto che abbiamo messo in preventivo per svolgere l'intera nostra azione. Quindi, avvicinandoci all'avversario subito al massimo non avremo nulla da perdere, bensì solo spazialmente da guadagnare.

Riprendiamo ora un discorso solo accennato nel capitolo precedente, quello della successione di più finte, che i trattati nelle loro pagine limitano a due.

La spiegazione di questa prudenza è senz'altro da ricollegare alla dinamica spaziale di un'azione che risulta composta da un numero eccessivo di spostamenti del braccio armato, che si dilungano nel tempo senza giungere in tempi accettabili al dunque.

E' sufficiente seguire con gli occhi della mente il tragitto lungo e complesso della nostra punta nello spazio (peggio ancora se pensiamo al taglio della nostra sciabola) per capire che in tal modo non faremmo altro che suggerire al nostro avversario la scorciatoia del colpo d'arresto: la traiettoria lineare e breve di quest'ultimo in contrapposizione all'inconcludente deambulazione delle finte. Tra l'altro, lo vedremo a suo tempo, il colpo d'arresto, interponendosi sulla linea delle finte, produce ad abundantiam anche l'effetto di sbarrare il passaggio alla lama avversaria, così da interromperne anche il movimento.

In chiusura d'argomento credo sia utile richiamare l'attenzione sul rapporto spaziale esistente tra finta e bersaglio sul quale portare il definitivo colpo.

In effetti non è la finta che condiziona il bersaglio da raggiungere, bensì il tipo ed il numero di parate che l'avversario oppone.

Tutte le volte che quest'ultimo eseguirà una parata semplice, andandosi cioè a spostare verso la finta, la stoccata finale andrà verso il bersaglio opposto che di conseguenza rimarrà scoperto. Quindi, ad esempio, finta indentro e colpo infuori e così via. Ovviamente, se l'attacco sarà di doppia finta semplice, per effetto del doppio spostamento lineare, il bersaglio finale sarà quello sul quale sarà indirizzata la prima finta.

Al contrario se l'avversario effettuerà una parata di contro, facendo compiere al polso armato solo un gesto rotatorio senza spostarlo nello spazio, la stoccata finale andrà verso lo stesso bersaglio sul quale è stata fatta la finta. Niente cambierà anche nel caso dell'esecuzione di una doppia parata di contro nemica.

Ci restano ora da considerare i due casi in cui c'è un'alternanza di tipo di parata: una semplice seguita da una di contro e una di contro seguita da una semplice.

La presenza in entrambe le successioni di una sola parata diretta, che implica quindi un solo spostamento nella direzione inversa, fa sì che il bersaglio finale sia quello opposto alla prima finta.

Un'ultima osservazione sui bersagli spianati dalla finta: se la parata (o comunque l'ultima parata) dell'avversario sarà effettuata sul lato esterno della sua guardia (parate di terza e di seconda) la lama dell'attaccante avrà ampio e libero accesso ai bersagli interni; in caso contrario, se la difesa sarà invece messa in atto realizzando parate all'interno della guardia (parate di quarta e di prima), il braccio armato in queste posizioni oscurerà parte del bersaglio sottostante, per cui

sarà necessario e producente ricorrere ad una appropriata angolazione di pugno per realizzare un buon impatto del colpo.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Uscite in tempo

Vorrei affrontare l'argomento proponendo inizialmente una riflessione sulla comune dicotomia attacco – difesa, considerandola in prospettiva di percorso spaziale.

Il primo, l'attacco, si propone innanzitutto di riuscire a sorpassare la barriera costituita dal potenziale lavoro di difesa che può svolgere il braccio armato nemico: la tecnica a questo proposito offre il noto ventaglio di azioni di offesa, semplici o composte.

In un secondo tempo, riusciti comunque a passare indenni la zona di azione del braccio armato avversario, il problema diventa squisitamente spaziale: spostarsi ulteriormente in avanti per annullare la residua distanza con l'avversario e per arrivare a toccare il bersaglio prestabilito. Questa, in genere, è l'accezione di attacco.

Il secondo termine della dicotomia, la difesa, per contro evoca istintivamente un'attesa, un arroccarsi sulla propria posizione per reggere l'urto dell'attacco avversario.

Ciò è perfettamente calzante nel caso della difesa col ferro, ovvero nel caso delle parate: l'avversario ha profuso tutte le sue energie nel far esplodere l'affondo, è uscito quindi dal suo rassicurante castello di difesa, mentre chi subisce l'attacco, stando in guardia, è idealmente sugli spalti della sua magione, pronto a respingere l'attacco colpendo poi con l'occasione di rimando l'aggressore.

In sintesi tale dinamica consiste in un'iniziativa che porta ad uno spostamento in avanti e in una reazione che si propone di colpire di rimessa.

Nelle parti precedenti di questo lavoro abbiamo visto che il difensore, in risposta all'avvicinamento dell'avversario, può optare, a seconda dei casi, tra diversi ambiti spaziali: attenderlo sul posto, indietreggiare per sottrarsi alla traiettoria balistica dell'attacco, oppure applicare una forma mista di difesa, cioè di misura e col ferro, per smorzare l'impeto e la potenza del colpo.

Stare fermo, arretrare; spazialmente manca un'altra alternativa possibile: andare in avanti, cioè , in un certo senso, attaccare.

Senza dubbio siamo in presenza di un certo ribaltamento concettuale rispetto ad un normale pensare.

D'altra parte, mi viene in mente, che talvolta gli incendi vengono spenti col fuoco; nel senso che per fermarne il fronte di avanzamento, vengono tagliate alcune strisce di alberi e arbusti e poi viene dato artatamente fuoco a quelli che restano in direzione dell'incendio per creare ulteriore spazio vuoto e bloccare quindi le fiamme.,

Ebbene questo concetto nella teoria schermistica sta alla base delle uscite in tempo; lo stesso termine sottolinea che lo schermitore deve uscire dalla sua guardia nel momento opportuno per andare incontro all'avversario e interrompere la sua azione d'attacco.

Nient'altro che un gioco d'anticipo, come si può trovare in tante altre discipline sportive: il tennista va incontro alla palla per colpirla prima, il calciatore spostandosi in avanti intercetta il passaggio fatto al giocatore che marca e così via.

Nella scherma, come vedremo più appresso in dettaglio, ci si proietta in avanti: lo farà solo il braccio armato, lo farà tutto il corpo, saranno presi accorgimenti importanti come l'opposizione di pugno…ma il fondamento comune, l'elemento basilare del colpo, sarà quello di sottrarre lo spazio vitale allo sviluppo totale dell'attacco avversario.

Ecco cosa può osservare un osservatore esterno alla pedana nel caso dell'applicazione di un'uscita in tempo: la misura iniziale tra i contendenti non si restringe solo per effetto dell'attacco, ma allo spostamento di quest'ultimo si somma anche quello di chi esce in tempo. All'attacco manca lo spazio per svilupparsi e, tranne i colpi d'inquartata e di passata sotto, se l'uscita in tempo è ben eseguita l'attacco non arriverà mai a conclusione completa.

La tecnica del braccio armato s'incentrerà di conseguenza sul mantenere la punta sull'avversario in questo procurato avvicinamento al corpo del nemico, mentre quest'ultimo, sarà impossibilitato a portare il colpo proprio in quanto il suo ferro sarà stato deviato al di fuori del bersaglio, che risulterà troppo vicino per essere colpito.

E' anche opportuno sottolineare che in questo genere di stoccata difensiva c'è anche il risparmio di un tempo tecnico: mentre nella difesa col ferro prima si para e poi si risponde, scandendo quindi due battiti esecutivi, nell'uscita in tempo, invece, il colpo ha un solo ed unico ambito realizzativo.

La stessa dizione *in tempo*, sottolinea tutta l'importanza della scelta del momento opportuno per scatenare l'uscita in tempo: l'argomento sarà trattato nella seconda parte di questo lavoro, quella appunto dedicata in modo specifico alla dimensione temporale dell'assalto.

Qui è sufficiente evidenziare le ovvie negative conseguenze derivanti da una erronea scelta dell'istante per uscire in tempo: se il gesto viene troppo anticipato, l'avversario è ancora spazialmente in tempo per rendersi conto a cosa va incontro e può facilmente o modificare la sua azione oppure interromperla; al contrario se il gesto viene applicato in ritardo, progressivamente verrà meno la sua efficacia, sino a renderlo completamente inutile.

Quindi nello sviluppo dell'attacco avversario, sia in relazione al tempo che allo spazio, ci sarà solo un ristretto intervallo in cui poter proficuamente intervenire con l'uscita in tempo.

Tanto è temuto questo colpo, almeno nella versione del colpo d'arresto, che la Convenzione lo vincola alla precedenza di almeno un tempo schermistico nei confronti dell'attacco, prescindendo quindi in modo assoluto da un concetto di precedenza temporale del colpo. In altre parole su una botta dritta, in linea di principio, non esiste nel fioretto e nella sciabola la possibilità di tirare un colpo d'arresto. Solo, se l'attacco avversario è composto, ci sarà questa chance e i momenti d'intervento saranno dipendenti dal numero di finte: su una finta un solo colpo d'arresto, su due finte due colpi (*arresto in primo tempo* e *arresto in secondo tempo*).

Questi sono i concetti spaziali che stanno alla base della categoria "uscite in tempo"; ora, di seguito, passeremo in rassegna tutti i colpi teorizzati dai trattati e in quest'occasione avremo la possibilità di capire altre cose importanti dello scontro sulla pedana.

Innanzitutto che spesso sarà la stessa cattiva esecuzione dell'attacco avversario a suggerire direttamente un'uscita in tempo: la poca precisione, la poca determinazione e la poca velocità rendono vulnerabile qualsiasi tipo di attacco, che quindi può essere facilmente stoppato, ribaltando fulmineamente le dinamiche originarie dell'azione.

In secondo luogo che alcune tipologie di uscita in tempo sono vincolate da determinati atteggiamenti tecnici dell'avversario, confermando anche in questo settore il valore della contraria come risposta idonea ad un certo tipo di specifica proposizione dell'antagonista.

Infine, considerazione d'importantissima valenza tattica, che chi si difende lo può fare anche attaccando l'attaccante: lo schermitore che entra nella determinazione di sviluppare un'azione d'attacco si può aspettare dal proprio avversario come reazione, proprio di tutto.

Questo si riallaccia anche ad uno dei postulati fondamentali della scherma: la miglior difesa è quella di non dare mai all'avversario un riferimento preciso e costante sulle proprie reazioni; il segreto (se poi è un segreto!) è quello di cercare di alternare il maggior numero possibile di modalità difensive offerte dalla tecnica schermistica.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il colpo di arresto

È l'uscita in tempo dal significato etimologico più esplicito: indica il gesto di interrompere perentoriamente l'azione d'attacco dell'avversario nel corso del suo sviluppo, proiettando in avanti il braccio armato.

Per ottenere questo risultato si può operare essenzialmente in due modi: andare a bersaglio precedendo temporalmente l'avversario o colpirlo mentre sta avanzando senza essere colpiti a nostra volta.

Nel primo caso dobbiamo fare i conti con la specialità in cui stiamo disputando l'assalto.

Infatti nelle armi convenzionali, come ben sappiamo, la priorità che viene data all'attacco limita non poco l'efficacia del colpo d'arresto, sino addirittura ad escluderlo, come appena sopra abbiamo ricordato, se effettuato sulla botta dritta. Cosa del tutto ragionevole se si pensa che nel dettare le norme per il combattimento del fioretto e della sciabola si è voluto creare una scaletta di valori: al pragmatismo della stoccata, si è voluto anteporre, almeno in prima battuta, quello di una ricostruzione dell'azione in un'ottica speculativa e cortese.

Invece nella spada, dove l'unica regola di combattimento è precedere temporalmente il colpo dell'avversario, il gioco d'anticipo su cui si basa il colpo d'arresto è di larghissima applicazione (o almeno dovrebbe esserlo). In effetti dopo i 40 / 50 millisecondi un colpo successivo al primo è ininfluente, in quanto non viene registrato dalla macchina segnalatrice delle stoccate.

Questa necessità *del triangolare* di raggiungere per primo il bersaglio ci porta ad una serie di considerazioni: colpisce prima innanzitutto chi può vantare una maggiore lunghezza del braccio armato (magari ricorrendo al manico francese impugnato nel dovuto modo, colpisce prima chi lo distende totalmente, in subordine colpisce prima chi sceglie un bersaglio più avanzato rispetto a quello dell'avversario (e qui si equalizza la prima eventuale differenza), colpisce prima chi tira il colpo con più determinazione, colpisce prima chi riesce a tirare più velocemente il proprio colpo.

Infatti: se il segmento costituito dal braccio e dall'arma di uno dei due contendenti è più lungo dell'altro in caso di colpo d'incontro portato su un uguale bersaglio (stessa sezione del tronco contro stessa sezione del tronco o braccio contro braccio) sarà, ovviamente e geometricamente, favorito il primo; se uno dei due schermitori opterà per un bersaglio più avanzato rispetto alla scelta dell'altro, anche in questo caso la geometria, ovvero il minor spazio da superare per giungere a bersaglio, sarà favorevole al primo.

Infatti la determinazione, intesa come decisione nel tirare il colpo, è il sale di ogni buona stoccata; aggiunge qualcosa d'impalpabile alla semplice esecuzione meccanica dell'azione.

Infatti chi esegue l'azione più velocemente sfrutta la traiettoria geometrica migliore e arriva prima sul bersaglio. Basta pensare nella specialità della spada al caso di una botta dritta alla quale si contrappone un colpo di arresto: se la velocità di allungamento totale del braccio armato di chi tira il colpo d' arresto (magari spostandosi e/o protendendosi anche in avanti) è superiore a quella di chi attacca, il primo è probabile che tocchi prima che quest'ultimo sia riuscito ad esprimere appieno la sua potenziale lunghezza.

A questo punto dell'argomento è necessario citare un'altra situazione spaziale molto caratteristica nella spada, completamente contrapposta a quella appena descritta: in essa il colpo d'arresto si tira andando simultaneamente all'indietro.

La meccanica dell'azione si basa su due concetti: arretrare, difendendosi di misura – offendere simultaneamente i bersagli avanzati dell'avversario.

Una buona opportunità in quanto, se ben applicata, consente all'attaccato una chance di stoccata, non offrendone alcuna a chi sviluppa l'attacco.

In pratica, nell'istante finale del colpo avversario, protendendo la nostra punta in direzione dell'avambraccio nemico, si arretra; in tal modo l'attacco esaurirà inutilmente la sua gittata, mentre la nostra punta, lasciata opportunamente sul posto, avrà la possibilità spaziale d'impattare il bersaglio addirittura senza la necessità di vibrare il colpo.

Precisiamo quest'ultimo fondamentale concetto spaziale, valido prevalentemente (se non esclusivamente) nella specialità della spada: abbiamo già sottolineato l'importanza di distendere il braccio armato in tutta la sua lunghezza, ciò per poter colpire quanto prima l'avversario, interdicendogli dopo il brevissimo lasso di tempo previsto dal Regolamento la registrazione della stoccata; aggiungiamo anche un misurato sbilanciamento in avanti per guadagnare altri preziosi centimetri, sbilanciamento che comunque non deve andare ad alterare più di tanto l'assetto generale del corpo, questo perché lo scontro può non esaurirsi nella stoccata tirata ed avere quindi un suo seguito con la conseguente necessità di ripadroneggiare tutto il sistema – schermitore. Quindi oltre un certo limite geometricamente non è conveniente andare.

In queste condizioni voler vibrare il colpo non solo risulta spazialmente inutile (non si aggiunge in tal modo alcun centimetro alla lunghezza del proprio

braccio armato), ma anche dannoso in quanto il movimento della spalla, che interviene muscolarmente in modo molto attivo, trasmette una certa vibrazione alla punta, che di conseguenza tende ad oscillare, diminuendo di fatto la precisione del colpo e la relativa possibilità d'impattare in modo utile un bersaglio piccolo come il polso o l'avambraccio avversario.

Diversamente, la punta della spada, lasciata in linea, appena giunge al suo apice di allungamento, può appostarsi con maggiore tranquillità e precisione nell'idoneo punto dello spazio dove è previsto il transito dei bersagli avanzati di chi attacca: l'impatto, in condizioni ottimali di applicazione, viene quindi prodotto dallo spostamento in avanti dell'attaccante, che viene ad infrangersi sulla postazione difensiva realizzata dall'attaccato.

I trattati a questo proposito parlano anche di *riunita*: il termine indica, nello svolgimento del colpo che abbiamo appena descritto, un raddrizzamento delle gambe del difensore, che quindi si alza dalla sua guardia.

Lo scopo è quello di dominare maggiormente dall'alto lo svolgimento dell'azione, unendo anche un più pronunciato defilamento del corpo all'indietro per una migliore difesa di misura, tramite una parziale sottrazione di bersaglio.

Questi indubbi vantaggi appena descritti vanno comunque barattati, come abbiamo ricordato anche poco sopra, col pericolo che l'azione non si risolva durante il colpo: la postura, non potendo più contare sull'energia delle gambe flesse ed essendo caratterizzata da un marcato sbilanciamento del corpo in avanti, ritarda e quindi limita notevolmente un veloce riassetto in una postura idonea a proseguire in modo utile il combattimento.

In sintesi, il colpo d'arresto, proprio in ossequio alla sua natura di colpo d'anticipo, è una stoccata tendenzialmente rettilinea, volta a percorrere verso il bersaglio avversario lo spazio più breve al fine d'impiegare nella sua esecuzione il minor tempo possibile.

Un discorso particolare va fatto per la sciabola, dove è teorizzato un colpo, denominato *tempo al braccio.*

Gli elementi costituitivi dell'azione sono chiaramente espressi dagli stessi termini che la definiscono: *tempo* per precedenza temporale – *al braccio* per indicare il bersaglio cui indirizzare la stoccata.

La meccanica del colpo si collega in modo diretto al prevalente modo di colpire dello sciabolatore, ovvero alla sciabolata: se questa viene prodotta non dallo spostamento del solo polso, ma anche, inopinatamente, dal concorso dell'articolazione del gomito, la coccia non riesce a coprire totalmente l'avambraccio e può essere appunto facilmente raggiunta dal colpo d'arresto sferrato da colui che sta subendo l'attacco.

Tuttavia, essendo un'arma convenzionale, il bersaglio deve essere raggiunto con una netta precedenza rispetto al colpo d'attacco; il Regolamento demanda tale valutazione alla prudente sensibilità del presidente di giuria.

Sin qui abbiamo trattato di come effettuare il colpo d'arresto esclusivamente sulla base della priorità temporale rispetto al colpo dell'avversario, non preoccupandoci dell'esito finale della sua stoccata anche se tardivamente raggiungeva un nostro bersaglio.

Ora dobbiamo sviluppare il discorso su un'altra modalità esecutiva del colpo d'arresto, quella impostata, non più esclusivamente sulla sua precedenza, ma anche e soprattutto sulla realizzazione di uno spostamento del braccio armato tendente ad intercettare in un qualche modo la lama avversaria. Mentre agire esclusivamente sul tempo non presupponeva necessariamente il contatto tra i

ferri, lo stesso concetto d'intercettamento appena chiamato in causa necessariamente lo implica.

Innanzitutto mi riferisco al colpo d'arresto tirato con *opposizione di pugno*: in questo caso il braccio armato, rinunciando alla sua massima espressione ottenuta da una sua completa distensione, si spezza all'altezza del polso, creando, come abbiamo già visto, un *angolo al polso* in corrispondenza alla linea d'attacco dell'avversario; tale postura sorte l'effetto di garantirsi su tale linea, deviando all'esterno dei propri bersagli la lama nemica.

Applicando lo stesso principio fisico, ma spostando anche l'intero corpo in avanti sull'attacco dell'avversario si attua un'altra tipologia di uscita in tempo, la contrazione; ma di questo argomento tratteremo a breve.

Un secondo modo di effettuare il colpo d'arresto entrando in contatto con il ferro nemico è contemplato nel caso in cui quest'ultimo sviluppi un attacco composto, ovvero di un attacco che preveda l'esecuzione di una o più finte.

In effetti, se pensiamo alla deambulazione spaziale che la lama nemica compie per effettuare una o più di queste finte, si evidenzia la possibilità spaziale, tirando il nostro colpo d'arresto su una certa particolare linea, non solo di precedere la stoccata dell'avversario come tempo di esecuzione, ma nello stesso tempo anche di riuscire a bloccarla, frapponendosi appunto ad essa nella traiettoria dei suoi spostamenti da una linea all'altra.

Quindi l'effetto ricercato non solo si basa sulla precedenza del colpo (io tiro quando ancora tu stai facendo un'inoffensiva finta), ma si basa anche sul fatto di sbarrare la strada fisicamente al ferro avversario, che non riesce quindi nemmeno a portare a compimento quel o quei movimenti che avrebbero dovuto precedere l'effettuazione del colpo finale sul nostro bersaglio.

Anche nello sviluppo di quest'azione riveste grande importanza l'opposizione di pugno, che, come abbiamo appena sopra ricordato, tenendo a bada il ferro avversario, tende a garantire a chi l'esegue l'immunità sulla stessa linea.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La cavazione o circolata in tempo

Il *legamento,* ovvero il controllo esercitato sul ferro avversario, presuppone un originario movimento tendente a realizzare questa configurazione di apparente vantaggio: in un certo istante quindi una delle due lame va necessariamente alla ricerca dell'altra. Il rapporto di dominio s'instaura soltanto quando la lama che cerca il legamento riesce ad entrare in contatto, secondo le dovute modalità che abbiamo già visto, con l'altra lama.

L'uscita in tempo di cui stiamo trattando si basa appunto sul concetto di riuscire ad evitare questa ricerca del ferro effettuata dall'avversario, rendendo quindi vano il relativo spostamento del suo braccio armato.

L'effettuazione di quest'ultimo avrà del resto comportato necessariamente l'allontanamento del ferro nemico dalla sua linea di guardia, lasciando scoperto un proprio bersaglio, specificatamente quello opposto alla direzione del tentativo di legamento. La lama dell'attaccato, che è riuscita a mantenere la sua libertà di movimento oltre che la sua posizione in linea, è quindi nelle condizioni migliori per poter colpire tale zona corporea dell'attaccante.

Riassumiamo spazialmente la situazione: una delle due armi staziona in linea, quando l'altra si sposta nella sua direzione con l'intento di intercettarla; una volta eluso il tentativo di legamento, la prima, almeno ancora per un certo periodo di tempo, continuerà a spostarsi verso l'originaria direzione scoprendo sempre di più il proprio bersaglio, mentre l'altra si troverà nella posizione di linea di partenza, ma a questo punto con la strada libera e spianata verso tale bersaglio. Due movimenti spaziali ben distinti: la lama che ricercava il legamento verso la periferia del corpo, la lama che è riuscita a sfuggire alla cattura in linea retta verso il bersaglio lasciato incustodito.

La meccanica del gesto tecnico si risolve nel movimento idoneo ad eludere il legamento dell'avversario ed è ovviamente relativo alla modalità di esecuzione di quest'ultimo. Se il legamento avversario è semplice, per non essere intercettati sarà necessario effettuare una cavazione; se il legamento è di contro, sarà invece necessario eseguire una circolata.

Infatti nel primo caso, per evitare il movimento rettilineo della lama avversaria, è sufficiente uno spostamento spaziale del proprio ferro di 180°: in sostanza ci si fa da parte per farla transitare e poi si riconquista la posizione di partenza. Mentre nel secondo caso, per sfuggire ad un movimento circolare, è necessario precedere tale movimento e compiere un uguale spostamento di 360°: la lama avversaria nella sua ricerca del ferro non sarà mai riuscita a raggiungerci.

Ora una considerazione sulla spazialità dinamica del colpo in relazione allo spostamento dei due contendenti sulla pedana: dovendo effettuare il legamento, è l'avversario che inizia necessariamente un movimento di avvicinamento, andando ad intaccare la misura preesistente. Ne consegue che chi esegue una cavazione in tempo, almeno in genere, è in grado di vibrare il colpo dalla propria guardia; comunque e a seconda dei casi, non è disdicevole, una volta eluso il ferro dell'avversario, andare anche spazialmente incontro al bersaglio avversario, proiettando pur moderatamente l'intero corpo in avanti.

Una precisazione tecnica finale: sin qui abbiamo sempre individuato nel legamento dell'avversario quella ricerca del ferro che costituisce, per chi la subisce, il necessario preambolo all'effettuazione della cavazione in tempo; invero questo è il caso più ricorrente sulla pedana ed anche quello di più facile realizzazione esecutiva.

Tuttavia, almeno in linea di principio, è doveroso ricordare che il colpo in oggetto è anche opponibile a tutte le altre tipologie d'intervento sul ferro che può realizzare l'avversario, quindi anche alle *battute*, alle *intrecciate* ed alle *pressioni.*

Abbastanza consequenziale è l'impostazione tattica della cavazione in tempo: in effetti, percepita una propensione dell'avversario al legamento, magari dopo una fase durante la quale non si è concesso artatamente il ferro tenendolo discosto dalla linea di guardia, all'istante ritenuto più opportuno si deve finalmente concedere la propria lama. Essa dovrà addirittura essere posta nelle più favorevoli condizioni spaziali per attirare l'avversario nella nostra trappola, inducendolo ad eseguire quanto da noi previsto ed auspicato; ovviamente in questo periodo d'attesa dovrà essere innalzata la nostra soglia d'attenzione percettiva al fine di riuscire a precedere gli spostamenti spaziali dell'arma nemica.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La contrazione

Questa uscita in tempo si basa sul concetto d'intervenire sulla lama avversaria quando questa nel corso di un'azione d'attacco sta per giungere su un nostro bersaglio.

Il principio è quello di precedere l'avversario e andare ad occupare una precisa regione spaziale, facendo assumere nel contempo al proprio braccio armato una posizione tale da deviare progressivamente, andandogli incontro, il colpo avversario.

In effetti, prima di giungere a bersaglio, ogni stoccata portata in modo approssimativamente rettilineo percorre un tragitto determinato; mentre il concetto di parata si basa sul principio di andare a sbarrare questo tragitto intersecando il piano di difesa con quello d'attacco, la contrazione, differentemente, va a ricercare quasi un parallelismo tra questi due piani e, avvalendosi del principio fisico del cuneo, si propone di deviare il colpo dell'avversario all'infuori.

Il braccio armato, all'altezza del pugno, si spezza e forma quell'angolo al polso che, se ben impostato, produce due effetti: il colpo avversario viene deviato, mentre la propria punta, opportunamente orientata, va ad impattare il bersaglio nemico.

Dal punto di vista dello spazio dinamico, ovvero dello spostamento, la stoccata si tira chiudendo l'avversario, ovvero andando in avanti: la situazione dovrebbe configurarsi con la punta nemica che esce tangenzialmente al nostro corpo e si allontana sempre più, mentre la nostra punta, angolata convenientemente su un bersaglio, dovrebbe impattarlo sfruttando anche lo slancio in avanti dell'attaccante.

Quindi anche in questo tipo di uscita in tempo l'originaria misura esistente all'inizio della determinazione d'attacco dell'avversario viene erosa dinamicamente da entrambi gli schermitori; tra l'altro, sommandosi le due velocità quella di attacco e quella di difesa, si produrrà un significativo anticipo temporale del colpo, a tutto favore di colui che sarà uscito in tempo.

Siamo quindi in presenza di un uso spaziale del tutto particolare della *misura:* la contrazione infatti si basa su una drastica riduzione di quest'ultima, restringendola ad un punto tale che per l'avversario a un certo punto è praticamente impossibile riuscire a portare il colpo in quanto la lunghezza del suo braccio armato (disteso durante l'azione d'attacco) diventa superiore alla distanza tra i bersagli dei due contendenti. Diversamente accade per chi ha effettuato la contrazione che, appunto per sfruttare la situazione spaziale volutamente perseguita, ha spezzato il polso armato, raccorciando il proprio braccio e soprattutto indirizzando preventivamente la sua punta sul bersaglio avversario.

In pratica si costringe l'avversario, che di questo resta completamente all'oscuro sino all'espletamento del colpo, al cosiddetto combattimento ravvicinato: anche in caso di esito negativo dell'azione, la reciproca situazione posturale dovrebbe continuare a favorire e non di poco colui che, avendo la punta già nei pressi del bersaglio, si trova ad essere più interfacciato rispetto all'altro, che prima di poter tentare la *rimessa* deve necessariamente accorciare il proprio braccio armato.

Due ultime precisazioni, anche se in parte ovvie.

La prima: il colpo in oggetto si vibra sul finale dell'attacco avversario quando la lama nemica sta percorrendo l'ultima parte della traiettoria per giungere

a bersaglio. Quindi in occasione di attacchi nemici composti da una o più finte si potrà anche inizialmente effettuare una o più parate, prima di uscire in tempo.

La seconda: la linea sulla quale si effettua la contrazione deve giacere sulla linea dell'attacco; in altre parole è relativa alle scelte dell'attaccante.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le schivate

Ogni stoccata che lo schermitore tira è indirizzata ad uno specifico bersaglio avversario.

Sinora la tutela di questo bersaglio è stata affidata alla difesa col ferro, ovvero alle parate; talvolta alla difesa di misura, cioè sottraendosi alla gittata dell'attacco; talvolta alle uscite in tempo, utilizzando in varie combinazioni lavoro del braccio armato e lavoro sulla misura.

L'uscita in tempo che andiamo ad analizzare sfrutta invece un concetto completamente diverso: quello della la sottrazione del bersaglio, senza peraltro arretrare. In pratica si effettua una schivata, cioè al momento opportuno si cambia repentinamente la posizione del proprio corpo e contemporaneamente si vibra la nostra stoccata sull'avversario che sta avanzando.

In questa tipologia di colpo l'uso dello spazio è interpretato, per così dire, in senso negativo: come del resto allude chiaramente il termine schivata, la meccanica base consisterà quindi nel cercare di sottrarre fisicamente all'attacco nemico il proprio bersaglio; in altre parole quest'ultimo non si deve far trovare all'appuntamento fissato dall'avversario per colpirlo.

Il braccio armato non interverrà attivamente nell'azione, ma avrà il solo scopo di colpire al più presto l'avversario, sfruttando la sorpresa di una postura del corpo inconsueta. Tutt'al più esso verrà posizionato nella postura più idonea per garantirsi eventualmente dalla linea d'offesa dell'avversario, come vedremo tra breve nell'inquartata.

Riassumendo, il binomio tecnico di questo tipologia di uscite in tempo è costituito da una parte difensiva, che si attua schivando il colpo nemico, e da una parte offensiva, che consiste nel raggiungere l'avversario linearmente, allungando il più possibile il braccio armato per cercare di anticipare quanto più è possibile l'impatto.

Nell'ottica della dinamica spaziale, chi applica questa uscita in tempo sfrutta prevalentemente lo spostamento in avanti prodotto dall'attacco.

Un'osservazione, per quanto ovvia, riguarda l'istante di esecuzione delle schivate: esse devono essere effettuate solo nell'imminenza del colpo nemico, in quanto se anticipate, non solo renderebbe vana l'uscita in tempo stessa, ma esporrebbero anche lo schermitore all'attacco avversario in una postura del tutto inadeguata a difendersi in modo valido. In effetti, come vedremo appena qui sotto,

per sottrarsi alla linea d'attacco avversaria si è costretti ad alterare, e non di poco, la postura di guardia, rinunciando a quella composizione di equilibri, che consente la migliore mobilità sia del braccio armato, sia dell'intero corpo.

Due sono i tipi di schivata realizzabili dalla posizione di guardia e, di conseguenza, due sono le uscite in tempo teorizzate dai trattati: una consistente nell'abbassarsi sotto la linea d'attacco dell'avversario, l'altra nel produrre uno scarto laterale verso il lato esterno della guardia.

Ciascuna di esse prende il nome dal movimento corporeo che maggiormente le caratterizza*: passata sotto* e *inquartata.*

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Passata sotto

Con la passata sotto si cerca, abbassandosi repentinamente, di far sfilare senza danni il colpo dell'avversario sopra la nostra maschera, mentre, protendendo al massimo in avanti il nostro braccio armato, si cerca di far impattare quanto prima la nostra punta col suo bersaglio.

Il corpo non solo abbandona la sua usuale latitudine, ma, accucciandosi, riduce notevolmente anche la sua superficie, tutelandola mandando avanti la propria punta a mo' di cavallo di Frisia.

La dinamica del colpo si deve quindi concretizzare con la lama avversaria che non trova alcun punto d'impatto e con l'attaccante che va letteralmente ad infilzarsi sul ferro del difensore.

La passata sotto, come del resto ogni tipo di stoccata, non è applicabile in assoluto, ma per una sua migliore possibilità di successo si ricollega a specifiche situazioni. In effetti esistono due tipi di correlazione con l'avversario che possono indurre ad usare, anche se sempre parsimoniosamente, tale colpo: uno di ordine tecnico, uno di ordine fisico.

Il primo è legato alla constatazione che gli attacchi dell'avversario siano indirizzati esclusivamente, o almeno in modo marcatamente prevalente, ai bersagli alti, cioè sopra al petto o all'infuori sulla linea di terza. In effetti non avrebbe alcun senso, tranne quello autolesionista, abbassarsi dalla guardia per subire un attacco su una linea bassa, ad esempio di seconda; tale situazione va anzi assolutamente e ovviamente evitata, valutando statisticamente con molta attenzione l'indirizzo di linea degli attacchi nemici.

Il secondo è connesso ad una marcata differenza di altezza tra i due contendenti: quello più basso potrà approfittare del dislivello esistente tra la linea dell'antagonista ed i propri bersagli, magari tendendo a sfruttare la maggiore lunghezza del braccio armato con attacchi semplici al bersaglio grosso.

In quest'ultimo caso viene proprio riprodotta una tipica configurazione ambientale da poter risolvere in difesa molto logicamente con la passata sotto.

La tecnica per abbassare il corpo può essere duplice, restando sul posto o spostando il proprio corpo : nel primo caso lo schermitore, mantenendo eretto il proprio busto, si accuccia riunendo i piedi e simultaneamente piegando al massimo le gambe in basso; nel secondo caso invece produce un affondo,

andando normalmente in avanti o allungando la gamba dietro, avendo l'accortezza di inclinare all'interno il proprio busto per attuare in pieno la necessaria schivata.

In entrambi i casi lo schermitore che esegue la passata sotto ha la facoltà di toccare la pedana con la mano non armata per meglio equilibrarsi e sostenere il peso del corpo che tende a gravare maggiormante all'interno della sua guardia.

Tra l'altro questo è l'unico caso, previsto dal Regolamento, in cui una parte del corpo diversa dai piedi può prendere contatto volontariamente con il terreno.

Aggiungerei una pur umbratile sfumatura di carattere psicologico per colui che producendo l'attacco alla fine dell'azione si vede poi toccato: il non raggiungere l'avversario ci può anche stare, subendo magari una sua parata e risposta od un suo colpo d'arresto; ma non trovare il suo bersaglio perché l' ha spostato in basso o di lato, lascia ancora più amaro in bocca (!), sa quasi di beffa.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

L'inquartata

In questo caso la schivata si ottiene spostando repentinamente il corpo verso esterno della propria guardia, lasciando a presidio della linea interna il braccio armato con una minima opposizione di pugno in quarta, da cui il termine *inquartata*.

Richiamo l'attenzione sul fatto che lo scarto deve essere limitato all'essenziale e ciò per due motivi, uno di ordine tecnico, uno di ordine regolamentare.

Il primo in quanto un'inclinazione eccessiva delle spalle rispetto alla linea direttrice comporterebbe un automatico disallineamento del braccio armato dalla linea di offesa con conseguenti minori possibilità di portare il proprio colpo

Il secondo perché, defilandosi eccessivamente, si corre il rischio di volgere la schiena all'avversario ed essere quindi passibili di penalità (cartellino giallo).

La correlazione con l'avversario che può portare all'applicazione dell'inquartata sarà esclusivamente di carattere tecnico: ci dovrà essere la verifica che i suoi attacchi siano portati esclusivamente o quantomeno prevalentemente ai bersagli interni. Sia sufficiente ipotizzare cosa succederebbe se la postura dell'inquartata fosse assunta nel corso di una stoccata portata dall'avversario al fianco.

Con l'inquartata, lo ribadisco ancora, si devia repentinamente il corpo alla propria destra, su quella linea esterna, che, come abbiamo notato altrove, offre già di per sé meno bersaglio di quella interna.

Comunque, lo abbiamo già fatto notare, le schivate producono solo l'effetto di non essere colpiti; ad esse necessariamente va quindi associata la funzione del braccio armato.

La dinamica del colpo si concretizza con il ferro dell'attaccante che sfila quasi parallelo al tronco dell'attaccato senza trovare alcun punto d'impatto, mentre l'attaccante stesso anche in questo caso va letteralmente ad infilzarsi sulla punta protesa in avanti dall'avversario.

Circa l'intervento del braccio armato c'è un'importante differenza tra passata sotto ed inquartata: nella prima tipologia di uscita in tempo ad esso è chiesto solo di distendersi al massimo, appunto per anticipare quanto più è possibile l'impatto con il sopraggiungente corpo dell'avversario; invece nel secondo tipo di colpo il braccio armato deve anche, pur perdendo qualcosa in lunghezza, assumere una leggera opposizione di pugno in modo tale da garantire la line sulla quale è avvenuto lo scarto. Ergerà in tal modo a sua difesa una specie di muro, che, se necessario, concorrerà alla tutela del proprio bersaglio, deviando se necessario la stoccata dell'avversario.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Appuntata e imbroccata

Tratto insieme queste due ultime tipologie di uscita in tempo non perché abbiamo qualcosa di tecnico in comune, bensì perché entrambe hanno la caratteristica di essere colpi divenuti alquanto desueti sulle attuali pedane.

L'occasione è invitante per compiere, tra le tante, un'altra digressione con la speranza di andare a cogliere qualche essenza della nostra disciplina che vada ben oltre gli usi e costumi imperanti in un certo suo periodo storico.

Spesso (e non solo nella scherma) il concetto filosofico del divenire mette letteralmente alla berlina certi tipi di atti o di idee che risultino non più attuali, dimenticando troppo spesso, proprio per lo stesso principio del divenire, che il futuro potrà a sua volta emettere uguali sentenze di condanna rispetto a ciò che oggi è reputato dai più attuale e di moda.

D'altra parte come sostiene il Vico, la Storia è ciclica, per cui niente o almeno molto poco andrebbe gettato con facilità alle ortiche, in quanto molte cose possono nuovamente diventare attuali; non so, per un cambiamento del Regolamento, per un'innovazione tecnologica del materiale schermistico o magari per un campione che rispolvera qualche tipologia di stoccata dimenticata.

Il tribunale della storia dovrebbe pertanto solo condannare gli errori resi evidenti dalla verifica dei fatti e archiviare benignamente, appunto perché storici, tutti gli altri concetti e fatti.

Mi si perdoni tutto questo lungo excursus, ma serve a dimostrare che nella scherma nulla è da rigettare, anche i colpi più vetusti.

In effetti le situazioni che si verificano sulla pedana non sono standardizzabili; anzi, proprio al contrario la casistica delle reciproche situazioni tecniche, delle rispettive distanze, delle reciproche fisicità e dei tempi esecutivi è praticamente infinito (o quasi!).

In questa estrema variabilità vuoi che non ci sia ancora sulle pedane un avversario che dopo aver parato una nostra qualsiasi azione d'attacco non risponda di finta? Oppure un altro che porti un suo attacco di *fianconata esterna*?

Ebbene, e a queste due configurazioni tipo un po' desuete volevo appunto giungere, in tali situazioni ci si può tirare fuori d'impiccio con due belle uscite in tempo, rispettivamente con l'*appuntata* e con *l'imbroccata.*

La prima, che sostanzialmente costituisce una valida alternativa alla *controparata*, si vibra dopo che l'avversario ha parato il nostro attacco e si accinge a rispondere di finta; rimanendo in affondo, sollevando un po' il piede avanti per avere più slancio si tira un nuovo colpo con opportuna opposizione di pugno sullo stesso bersaglio del primo attacco.

In tal modo si anticipa la risposta di finta dell'avversario, addirittura sbarrando fisicamente la strada al suo ferro che vorrebbe spostarsi dalla linea della parata a quella opposta.

L'imbroccata, si esegue invece sui fili che finiscono al nostro fianco, mantenendo il pugno di quarta o girandolo in seconda posizione; sullo sviluppo della stoccata si guadagnano i gradi della lama avversaria opponendo il proprio forte a quello debole e dalla guardia vi vibra il colpo sulla linea del fianco con opposizione del pugno a destra.

Magari poi uno schermitore a queste stoccate c'è poi arrivato solo con la propria evoluzione esperienziale di pedana; quando gli capita le tira e non sa nemmeno che i trattati le teorizzano!

Sappiamo per esperienza diretta (siamo stati tutti allievi e cadetti!) quanti limiti ed orpelli produca soprattutto nei più giovani la moda imperante: un certo tipo di guardia particolare, un singolare modo di portare il colpo, un movimento spettacolare nel corpo a corpo e così via.

Detto fra di noi quest'ansia di personale e di diverso, oltre che essere più che legittima, serve anche ad uscire da certi stereotipi (qualunque essi siano) che il maestro formatore ha il compito di comunicare all'allievo.

A questo proposito il giovane schermitore va seguito con amore ed affettuosa comprensione: l'essenziale è che ciò che vuole eventualmente mutuare dagli altri sia effettivamente da lui capito, introitato e riprodotto secondo una propria elaborazione personale e non solo copiato passivamente solo per una sterile e formale emulazione fine a se stessa.

Comunque, a mio parere, la teoria della scherma è teoria della scherma, nel senso che nulla è da rigettare a priori e, naturalmente con il dovuto tempo di apprendimento, tutti i colpi (compreso ad libitum …il *copertino*) devono essere conosciuti; per cui dopo un certo numero di anni di assalto lo scibile tecnico non deve avere alcuna lacuna, nemmeno di natura storica.

A parte la ricchezza culturale, lo schermitore vedrà anche personale verifica di pedana.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il controtempo

Riassumiamo, in breve, le dinamiche di tutte quelle azioni che abbiamo sin qui esaminato.

Escludendo la difesa di misura, lo schermitore che da inizio ad una determinazione d'attacco può aspettarsi dall'avversario due tipi di reazione: quest'ultimo può attendere l'espletamento completo dell'azione per poi neutralizzarla con la parata e colpire poi di rimando con la risposta, oppure, in alternativa, può intervenire su di essa quando ancora è in fase di sviluppo allo scopo di interromperla, costruendoci sopra la propria stoccata (uscita in tempo).

Per quanto riguarda il primo caso, il verso di spostamento spaziale dell'azione è dall'attaccante all'attaccato e la preoccupazione di chi avanza è quella di sorpassare la difesa e di giungere a bersaglio: azione semplice o composta da una parte, difesa con il ferro dall'altra.

Nel secondo caso, invece, entrambi gli schermitori si muovono in avanti chi più chi meno, andando ad incontrarsi in un qualche punto interno di quel segmento che rappresentava l'originaria *misura.*

Ebbene nell'istante in cui uno schermitore premedita un attacco non può non porsi il problema di come l'avversario reagirà; in altre parole da quale modulo difensivo dei sopraindicati dovrà guardarsi.

Una volta verificato tramite lo scandaglio o la conoscenza pregressa che la tendenza difensiva dell'avversario si concretizza con un'uscita in tempo, colui che attacca, per poter sorpassare tale tipo di difesa, non ha altra scelta che provocarla, successivamente neutralizzarla e portare finalmente il suo colpo.

In effetti tra il bersaglio da colpire e la nostra lama staziona sempre l'arma dell'avversario ed è l'atteggiamento di quest'ultima che condiziona tutta la nostra azione d'attacco: se la sua reazione è di tipo attendista, dobbiamo adeguarci nel senso di cercare di superarla in velocità con le azioni semplici oppure di ingannarla con le finte che compongono le azioni composte; se, invece, è di tipo aggressivo, non abbiamo altra scelta che provocare il suo intervento, controllarne gli effetti con un'acconcia contraria e poi tirare finalmente la nostra stoccata.

Questo in sintesi è l'iter di svolgimento logico – temporale che sta alla base del controtempo.

La meccanica spaziale di questa tipologia di colpo è quindi basata su due istanti ben distinti: il primo consistente nella simulazione di un proprio attacco, il cui fine è quello di scatenare la reazione dell'uscita in tempo dell'avversario; il secondo incentrato nell'esecuzione di un'opportuna contraria che culminerà con la propria stoccata finale.

La finta (di un certo tipo di colpo) resta tale e quale a quella che abbiamo già esaminato circa le azioni composte; qui la differenza sta nel tipo di reazione dell'avversario: non più la parata, bensì l'uscita in tempo.

E' importante sottolineare che tanto più la finta d'attacco apparirà tecnicamente erronea (misura errata, braccio armato non disteso…), tanto più l'avversario sarà indotto ad attuare tale uscita in tempo.

Quindi siamo in presenza di una vera e propria inversione situazionale rispetto alla finta, dove il felice esito di quest'ultima è invece direttamente collegato al tasso di veridicità della minaccia portata. In altre parole l'essenza della finta consiste nel produrre (falsamente) un attacco mal eseguito per misura, per tempo esecutivo e/o postura del braccio armato

L'inganno, di ulissiana memoria, ha in entrambi i casi la funzione di portare l'ignaro nemico in una situazione spazio-temporale che, appunto perché predeterminata, è (o almeno ci si augura che sia) sotto l'assoluto controllo di colui che ne ha creato i presupposti: così con la finta si manda l'avversario in parata per poterla poi eludere e colpire il bersaglio che grazie a tale movimento è rimasto incustodito; mentre con un finto attacco si fa uscire in tempo l'avversario per neutralizzare il suo colpo e colpirlo di rimando.

La base concettuale del controtempo è quella di cercare di portare il gioco dell'avversario dall'indeterminato al determinato, da più risposte spaziali possibili ad una risposta univoca e prevedibile.

Con l'applicazione del controtempo avviene tecnicamente un'inversione di ruoli: l'attaccante diviene attaccato.

Specificando meglio, possiamo dire che l'iniziativa d'attacco si risolve in una finta d'attacco, mentre l'attacco reale viene portato spazialmente da colui che è indotto a difendersi uscendo in tempo. Il controtempo diviene quindi, spettacolarmente, l'attacco sull'attacco dell'attacco!

L'esecuzione del controtempo è molto delicata sotto l'aspetto della spazialità: ciò che induce l'avversario ad uscire in tempo è la convinzione che il rivale stia veramente attaccando.

Chi marcia in controtempo deve quindi dividere la misura in tre ideali parti: una prima entro la quale l'avversario non percepisce ancora il pericolo dell'attacco e quindi non reagisce, una seconda che rappresenta lo spazio utile in cui provocare l'uscita in tempo e riuscire a neutralizzarla, una terza nella quale riuscire a portare il proprio definitivo colpo.

Dopo il primo istante tecnico, quello della finta dell'attacco, deve necessariamente e tempestivamente seguire la seconda fase, quella della contraria all'uscita in tempo, che ribalta il senso dell'offesa, rispedendola al mittente.

In questa sezione dell'azione, configurandosi l'uscita in tempo come un vero e proprio attacco, lo schermitore che ha iniziato il controtempo potrà opporsi con l'intero ventaglio tecnico atto a difendersi: parata e risposta, presa di ferro e colpo e, addirittura, uscita in tempo. Fatemelo riscrivere ancora: uscita in tempo su un'uscita in tempo (altro che spade al laser!).

Ecco perché la scherma è una disciplina affascinante!

Queste stoccate, che hanno lo scopo di neutralizzare il provocato movimento dell'avversario, sono tutte ovviamente stoccate in tempo, cioè tirate sintonizzandosi cronometricamente ai suoi tempi di esecuzione. Approfondiremo comunque quest'aspetto nella parte dedicata specificatamente allo studio del tempo.

Esaminiamo ora il controtempo da un punto di vista di dinamica spaziale: la misura viene accorciata inizialmente da colui che lo imposta; in seguito anche da colui che tira l'uscita in tempo. Ne consegue che la risolutiva finale stoccata di controtempo, trovandosi i due contendenti a tu per tu, si vibra senza la necessità di un ulteriore significativo spostamento in avanti.

A conclusione dell'argomento vorrei proporre una riflessione sull'uscita in tempo non tanto sotto l'aspetto tecnico, quanto piuttosto sotto quello tattico.

Richiamiamo alla memoria un postulato della scherma che abbiamo già citato: ad ogni azione, almeno in linea teorica, si può opporre una contraria che, a sua volta, può essere annullata da un'altra contraria… e così sino all'infinito. In altre parole non esiste una stoccata, la cui realizzazione sia garantita dalla sua

stessa natura e composizione: il colpo delle cento pistole o la stoccata dei Gonzaga-Newer sono solo sterili miti.

A questo proposito in un romanzo di cappa e spada di recente pubblicazione viene detto: “La stoccata perfetta non esiste, o, meglio, ce ne sono tante. Ogni colpo che raggiunge il suo scopo è perfetto. Ma con la mossa opportuna lo si potrebbe parare. Quindi un assalto fra spadaccini esperti in teoria potrebbe durare in eterno. Ma il destino, che spesso si serve dell’imprevisto, pone fine alla lotta, inducendo in errore uno degli avversari. Perciò il segreto è questo: occorre concentrarsi e tenere a bada il destino, anche solo il tempo necessario perché l’errore lo commetta l’altro. Tutto il resto è illusione.”

Ebbene il controtempo agisce in controtendenza concettuale a quanto elegantemente espresso: esso si propone d’ingabbiare la libera reazione dell’avversario, nel senso di ridurre notevolmente le opzioni a sua disposizione, attirandolo in una vera e propria trappola tecnica, dove, per tornare al brano succitato, è più facile che l’avversario commetta per primo l’errore.

Questo, secondo il mio parere, è il grande valore tattico del controtempo, ciò che consente allo schermitore di compiere sulla pedana quello che rappresenta concettualmente, ancor prima che tecnicamente, un vero e proprio salto qualitativo, direbbe Hegel. Azioni non più di prima intenzione, cioè realizzate direttamente sull’avversario, bensì di seconda intenzione, ovvero coinvolgendo aprioristicamente le sue reazioni come elemento portante dell’intero fraseggio schermistico.

Questo al di là della sottile distinzione che qualche trattato fa tra *seconda intenzione* e *controtempo*: la prima provoca artatamente una parata e risposta dell’avversario alla quale si contrappone una propria preordinata controparata e risposta; la seconda provoca un’uscita in tempo alla quale opporre le contrarie poco sopra ricordate.

Comunque sia, la grande importanza di questa tipologia di azioni risiede nel fatto che con la loro applicazione si può avere l’occasione e la possibilità di irretire anche un avversario più veloce e potente, compensando tramite questo equalizzatore tecnico marcate differenze di partenza tra i contendenti.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La finta in tempo

Il ragionamento qui si fa abbastanza complesso; del resto siamo in pratica all'ultima pagina di ogni buon trattato di scherma: oltre c'è solo la pura teoria o la fantasia dei film di cappa e spada.

Ripetiamo lo schema sin qui sviluppato: c'è un attacco, contro questo è opponibile un altro attacco sotto forma di *uscita in tempo* e contro tale uscita in tempo c'è la possibilità di applicare il *controtempo.*

Se abbiamo ben seguito la direzione non solo delle azioni, che in fin dei conti non sono altro che i mezzi tecnici messi in atto, ma anche e soprattutto la direzione e la sovrapposizione delle intenzioni degli schermitori, siamo arrivati ad un ulteriore stadio: la *finta in tempo*.

Ovvero, intuito che l'avversario marcia in controtempo allo scopo di causare il nostro attacco sul suo finto attacco, appare evidente che, per evitare la sua contromossa costruita appunto su questo nostro atteso attacco, tale attacco non deve essere da noi portato a termine, ma solo fintato.

Precisiamo ancora con altre parole, ma a questo proposito distinguiamo però, come abbiamo già fatto anche in precedenza, *l'attacco vero e proprio* che è una determinazione portata a realizzazione, dall'*iniziativa d'attacco* che può concretizzarsi anche solo in una finta di attacco.

Ciò detto, possiamo affermare che chi cerca di fare un controtempo ha l'iniziativa di attacco, ma non attacca; chi premedita quindi una finta in tempo deve aspettare che l'iniziativa di attacco parta dall'avversario e che questa si tramuti, a causa della propria finta di uscita in tempo, in vero attacco, sul cui finale poter appunto intervenire con la finta in tempo.

Segmentiamo ulteriormente, perché la materia è veramente complessa: A e B sono in pedana – B capisce che A marcia in controtempo – B lascia che A inizi il suo falso attacco – B reagisce non con un colpo, bensì solo con la finta di questo colpo – A attua il controtempo premeditato, attaccando B – B elude questo attacco e colpisce A.

Insomma tende a vincere colui che, conoscendo le carte dell'avversario, riesce a poter calare per ultimo le proprie.

La meccanica del colpo dipende dalla tipologia di uscita in tempo accennata: se questa sarà stata il colpo di arresto, allora ne deriverà la finta in tempo di colpo dritto; se invece sarà stata la cavazione in tempo, allora ne deriverà la finta di cavazione in tempo. Tali finte potranno essere finta dritta e cavazione (finta semplice), oppure finta di cavazione circolata (controcavazione), a seconda che l'avversario durante la sua avanzata in controtempo usi la parata semplice o quella di contro.

In buona sostanza in questi ultimi colpi tecnici esaminati, il controtempo e ancor di più la finta in tempo, stupisce ed entusiasma non tanto la rapida successione tecnica dei movimenti in avanti, reali o fintati che siano, quanto piuttosto l'accavallarsi delle intenzioni o quantomeno della loro supposizione.

A questo proposito qualche trattato denomina la finta in tempo come *terza intenzione*, riferendo il termine alla sommatoria dei presupposti logici dei due schermitori impegnati sulla pedana: quindi la prima intenzione consistente nell'espletamento di un attacco qualsiasi (diretto o con finta), la seconda intenzione in senso generale consistente nella realizzazione del controtempo, la terza intenzione consistente nella realizzazione della finta in tempo.

Facciamo ora alcune considerazioni sulla spazialità di questo colpo, che non può non stupire per i suoi limiti veramente angusti in relazione alla complessità dei movimenti tecnici.

Di solito una stoccata viene inquadrata e percepita in primis dalla celerità del suo spostamento verso il bersaglio avversario: questo è il caso di un *attacco* o di una *parata e risposta diretta,* dove la scelta tecnica porta all'esaltazione della velocità e di conseguenza alla percorrenza del tratto più breve nel minor tempo possibile. Quindi, eseguiti nell'ambito della *misura*, movimenti elementari portati a termine rapidamente: lo spazio che ci separa dal bersaglio avversario è vissuto solo come luogo da percorrere in tutta fretta.

Già nelle azioni composte il braccio armato deve compiere spostamenti più complessi, quali una o più finte, ed inoltre si entra anche in relazione con la reattività dell'avversario (le sue parate): di conseguenza la misura è percepita in primis come luogo del fraseggio tra i ferri, come ostacolo da superare e, solo successivamente, come luogo da percorrere sino al bersaglio. Stessa spazialità, maggiori esecuzioni tecniche.

Ugualmente accade nel caso del controtempo, dove come sappiamo varia solo il tipo di reazione dell'avversario.

Ma è nella finta in tempo che si raggiunge la maggiore concentrazione di movimenti tecnici nell'angusto spazio della solita misura: essa diventa un vero e proprio palcoscenico dove gli schermitori, tramite i loro movimenti, recitano la loro parte per ingannare l'avversario.

Vista la vicinanza tra i due contendenti ogni pur esiguo errore di misura può essere pagato a caro prezzo sia in termini di credibilità del gesto, sia in termini di eseguibilità finale della stoccata sul bersaglio.

Dinamicamente il colpo va eseguito avanzando verso l'avversario in quanto quest'ultimo, al momento in cui gli si elude la parata in controtempo, si trova ancora nella posizione di guardia.

Come abbiamo visto, oltre al minuzioso e attento sfruttamento dello spazio fisico, la finta in tempo esige soprattutto grande spazio mentale e assoluto controllo gestionale della situazione: siamo, in effetti, ai confini della teoria schermistica.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le azioni ausiliarie

Giunti alla fine della disamina delle azioni fondamentali, dobbiamo ora uscire da un certo tipo di logica, quella appunto che sta alla base delle posture spaziali ideali, ed esaminare un'altra categoria di azioni, quella delle cosiddette *azioni ausiliarie*.

Esse traggono origine o da imperfetti ed erronei atteggiamenti dell'avversario o si riallacciano ad una serie di azioni da ritenersi prodromiche rispetto a quelle cosiddette fondamentali.

Tengo subito a precisare che il loro utilizzo non è assolutamente da ritenere inutile o superfluo: lo schermitore evoluto di sicuro non rigetta aprioristicamente nulla di quanto gli può essere utile nel corso dell'assalto.

In effetti nella scherma poco o nulla è da scartare in partenza: anche azioni ritenute dai più desuete possono talvolta adattarsi ad una particolare tipologia di avversario o di situazione di pedana. Come abbiamo già avuto occasione di dire, nessuna corrente di pensiero, anche la più attuale e la più seguita, deve sortire l'effetto di far cadere nell'oblio alcun tipo di colpo. Questo concetto vale almeno per gli schermitori più umili e quindi più intelligenti.

Passiamo ora qui sotto in rassegna i vari tipi di colpo che i trattati denominano come azioni ausiliarie.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il filo sottomesso

Uno schermitore ha facoltà di ricorrere a questo tipo di azione quando il suo ferro giace sotto un legamento realizzato in modo imperfetto dall'avversario; tanto per intendersi quando quest'ultimo non applica a proprio vantaggio il rapporto tra i gradi delle lame.

Da un legamento impostato correttamente, come abbiamo visto a suo tempo, ci si può liberare solo con la cavazione (o il coupé), nulla potendo opporre per precise leggi della Fisica sul piano della forza muscolare.

Ma nel caso in esame il presupposto è proprio quello del mancato rispetto dell'idoneo posizionamento tra i gradi delle lame, che non attribuisce quindi ad alcuna delle due il dominio fisico sull'altra.

Il meccanismo si basa appunto su un ribaltamento posturale, che si concretizza passando dall'erroneo legamento dell'avversario ad un proprio legamento canonicamente impostato, cioè gradi forti su quelli deboli antagonisti. Dopo aver sovvertito l'apparente dominio con quello effettivo, si utilizza il punto di appoggio conquistato per realizzare un'azione di *filo.*

Ne consegue che mai si potrà sottolineare a sufficienza l'importanza della bontà esecutiva di un legamento: la ricerca del dominio sul ferro, comportando lo spostamento del braccio armato, già implica come abbiamo visto in precedenza la consequenziale scopertura di un proprio bersaglio; l'intenzione di utilizzare poi il legamento come punto a nostro vantaggio decade se non è eseguito correttamente; se non bastasse abbiamo appena visto che un'errata applicazione dei gradi del ferro può addirittura costituire per l'avversario un'opportunità tecnica per costruirci sopra il suo colpo.

Per completezza dobbiamo anche aggiungere che il legamento, o meglio la sua ricerca che ne costituisce il giusto prodromo, espone anche ad una classica uscita in tempo, appunto la *cavazione in tempo*

Nonostante tutte queste teoriche controindicazioni, dobbiamo ribadire che la conquista del ferro avversario è senz'altro un gesto tecnico più che legittimo,

foriero di valori positivi e di grandi opportunità, valido soprattutto per compensare ed equalizzare apprezzabili differenze di fisicità.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Tirare di quarta bassa

Anche in questo caso l'azione ausiliaria trova origine in un erroneo atteggiamento dell'avversario: quest'ultimo è consueto posizionare in modo sbagliato il proprio pugno armato in relazione alla tutela e alla gestione del suo bersaglio interno basso. In altre parole egli *invita, para o lega* di quarta con il pugno più all'altezza del proprio petto che a quella del proprio addome.

In tal modo si viene a generare un marcato disallineamento della postura del pugno armato rispetto al relativo bersaglio sottostante, che resta anche piuttosto vistosamente sguarnito di difesa.

Quindi colui che svolge l'attacco è spazialmente facilitato nel portare la sua stoccata, nel senso che anziché indirizzare il colpo al petto infuori, può, addirittura col pugno di quarta, colpire l'avversario al fianco.

Questo con due indiscutibili vantaggi: prima di tutto avere un bersaglio più esteso e meno coperto dal braccio armato; in secondo luogo percorrere un tragitto più breve e diretto per giungere su detto bersaglio.

I trattati denominano questo tipo di colpo d'attacco come di *quarta bassa.*

La battuta di quarta falsa

Sinora abbiamo teorizzato le azioni ausiliarie realizzabili come *contraria* ad errate esecuzioni tecniche dell'avversario; invece in questo caso che andiamo ad esaminare il colpo si basa su una particolare postura del ferro tenuta dall'avversario.

La battuta di quarta falsa è applicabile quando quest'ultimo tiene la propria lama sulla linea bassa, in prossimità del suo fianco.

La meccanica dell'azione prevede che l'urto prodotto dall'attaccante venga dato in senso orizzontale, da destra verso sinistra.

E' proprio la direzione dello spostamento della lama che caratterizza questo colpo, differenziandosi appunto in questo dall'ordinaria battuta di mezzocerchio.

Il vantaggio da poter sfruttare in questa situazione posturale tra ferri è duplice: si effettua una battuta più veloce in quanto il tragitto è minore (un movimento lineare, anziché un semicerchio; inoltre si allontana meno la propria punta dal bersaglio avversario nell'effettuare la battuta.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le battute false

Con le battute false entriamo nel campo degl'interventi sul ferro avversario, come giusto prodromo dello scatenamento dell'attacco; come vedremo si tratta di movimenti del tutto particolari e abbastanza elaborati, che proprio per questo i trattati catalogano a parte rispetto alle azioni fondamentali d'attacco, caratterizzate invece dall'essenzialità del gesto tecnico.

Iniziamo la trattazione di questo sottogruppo di azioni ausiliarie illustrando la meccanica della battute false; parleremo poi in seguito dell'intrecciata, del disarmo e dello sforzo.

La postura di partenza è quella che vede il nostro ferro soggetto ad un legamento dell'avversario.

Tramite un leggero distacco da quest'ultimo si riacquista una certa autonomia di movimento, che si concretizza in una repentina battuta sul ferro avversario in senso opposto al legamento originario.

L'esecuzione e l'effetto della battuta falsa saranno tanto più facili sia nell'esecuzione, sia nell'effetto finale, quanto più il legamento dell'avversario risulterà imperfetto; un richiamo quindi, pur in altra forma, al concetto che sta alla base del filo sottomesso poco sopra esaminato.

Da non sottovalutare l'importanza di un certo effetto sorpresa di questo colpo: in effetti chi lega è più propenso, almeno statisticamente, ad attendersi un attacco tramite cavazione; la stoccata invece arriva proprio dalla direzione opposta e sul bersaglio opposto.

L'intrecciata

Il meccanismo di questo colpo consiste in una battuta sul ferro avversario con il quale si è già in rapporto di legamento; ciò che lo contraddistingue dai similari interventi sul ferro è che la direzione dello spostamento è inversa alla postura iniziale.

In entrambi i casi per poter imprimere alla lama avversaria tale spostamento è ovviamente necessario effettuare uno svincolo del proprio ferro che con movimento avvolgente deve andare a posizionarsi dal lato opposto a quello originario.

Nel caso di un legamento ben eseguitocome sappiamo i rapporti spaziali che si generanosono due: una di dominio, una di sudditanza.

Nel primo caso, effettuando un'intrecciata, dopo essersi spostati al di la del ferro già legato, si realizza un suo spostamento in direzione opposta a quella del legamento originario.

Nel secondo, dopo essersi portati al di la del ferro dominante, si realizza un suo spostamento nella stessa direzione del legamento di partenza.

Avverto che alcuni trattati limitano l'esecuzione di questo colpo ai soli legamenti, propri o dell'avversario, di terza e di quarta; altri invece la estendono a tutti i legamenti delle varie linee.

Un'osservazione finale: sinora abbiamo teorizzato che il legamento di partenza fosse realizzato in modo conforme, cioè con il prescritto dominio dei gradi forti su quelli deboli. Ma cosa accade se il rapporto tra le lame non risulta in tale postura canonica, ma semplicemente libero?

Accade semplicemente che l'iniziativa sul ferro avversario non è configurabile come intrecciata, ma semplicemente come battuta di contro.

Quindi un'azione meccanicamente uguale, ma con un presupposto di partenza completamente diverso, che quindi ha rilevanza soprattutto da un punto di vista di potenziale aspettativa di reazione.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il disarmo

Per limitare subito un'eccessiva fantasia, dobbiamo subito precisare che tale colpo non può realizzare completamente ciò che enuncia, in quanto, il Regolamento, direi molto cavallerescamente, impone al presidente di giuria d'interrompere l'assalto nel caso in cui uno dei contendenti perda di mano la propria arma.

Quindi il disarmo tende al massimo ad incidere solo sulla qualità del controllo dell'arma che ha l'avversario, mira cioè a renderlo solo parzialmente incapace di governarla al meglio, limitando di conseguenza la sua possibilità di difendersi validamente.

Questo effetto ovviamente non lo si ottiene con l'applicazione di un'eccessiva forza muscolare (anche qui il Regolamento interviene specificatamente per evitare ogni forma di gioco violento); sarà piuttosto, come al solito, un'oculata applicazione a proprio vantaggio delle leggi della Fisica a creare il supporto tecnico a questo particolarissimo e suggestivo colpo, che naturalmente non può non colpire la fantasia del neofita.

I trattati individuano due distinti tipi d'intervento sulla lama avversaria atti a realizzare quest'azione particolarmente dirompente: uno cosiddetto spirale ed uno verticale.

Il primo, denominato in antico anche come *guadagno*, sfrutta il principio della forza centrifuga: partendo, rispettivamente dai propri legamenti di terza e di quarta, s'imprime un energico e graduale sforzo in senso opposto ai legamenti,

facendo scorrere in avanti il proprio ferro e avvolgendolo letteralmente su quello avversario.

Sarà proprio questo movimento a moltiplicare, grazie alle leggi della Fisica, la pur moderata forza impiegata dall'esecutore del disarmo: l'arma di colui che subisce l'azione viene proiettata con un inaspettato impeto rispettivamente all'esterno della propria guardia (applicazione del disarmo spirale a sinistra) o al suo interno (applicazione del disarmo spirale a destra).

Il secondo intervento, quello verticale, si basa sullo stesso principio fisico, solo che in questo caso il movimento anziché spirale sarà lineare, specificatamente dall'alto verso il basso.

L'esecuzione di questo colpo, denominato anche *battuta atterrando* negli antichi trattati, consiste, partendo dal proprio legamento di terza, nell'alzare lievemente il polso e nello strisciare con movimento energico verso il basso la lama avversaria.

L'effetto ottenuto sarà quello di spingere veementemente la lama avversaria verso la pedana.

Dopo l'esecuzione delle varie tipologie di disarmo, ovviamente, si dovrà indirizzare velocemente il colpo dritto sui rispettivi bersagli che di conseguenza risulteranno scoperti, prima che l'avversario riacquisti la piena manovrabilità del proprio ferro.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Lo sforzo

Analizzando le battute sul ferro, abbiamo già visto che questo tipo d'intervento si può eseguire, oltre che mediante una semplice percussione, anche tramite una pressione esercitata strisciando progressivamente sui gradi della lama avversaria, naturalmente in avanti e da quelli più deboli a quelli più forti: questa è la cosiddetta *battuta di potenza*.

Ebbene *lo sforzo* non è altro che una battuta di potenza eseguita da un proprio legamento, ottenuta senza mai perdere il contatto tra le lame.

L'effetto spaziale ricercato è quindi quello di allontanare maggiormente e nella stessa direzione il ferro nemico già deviato in una certa linea.

Lo sforzo è applicabile da tutti e quattro i legamenti.

La meccanica del colpo è tale che diventa verosimilmente impossibile da parte dell'avversario l'applicazione, quale contraria, della cavazione.

Il copertino

A proposito dell'esecuzione di questo colpo i trattati divergono non poco, talvolta addirittura non lo contemplano nemmeno nelle loro pagine.

Del resto abbiamo già considerato in precedenza il problema delle divergenze tecniche esistenti tra diverse scuole, ognuna delle quali ha, ovviamente, il diritto di esprimere il proprio punto di vista.

Il problema, lo ribadiamo ancora con forza, non è quello della libertà di pensiero dell'insegnante (ci mancherebbe!), piuttosto è quello dell'allievo, che nella sua maturità può essere limitato non poco da una singola e personale accezione della disciplina schermistica.

Il "cogito ergo sum" di cartesiana memoria è l'asse portante dell'evoluzione dello schermitore, evoluzione che, a mio parere, non ha mai tra l'altro un definitivo traguardo (i traguardi sono riservati alla dimensione agonistica, che è un'altra cosa): nulla quindi può e deve essergli precluso nel campo della conoscenza, più specificatamente nel campo dell'acquisizione dei dati relativi a tutto ciò che la storia del pensiero schermistico ha ormai partorito nel corso dei secoli.

Conoscere, pensare, scegliere, magari personalizzare: in ciò si concretizza la vera libertà e la piena maturazione di ogni schermitore.

Abbiamo divagato un po', ma ora torniamo al copertino.

Tra le sue diverse accezioni, per un fatto puramente etimologico, ho scelto quella che descriverò qui sotto: in effetti tale versione contempla come primo movimento tecnico dell'azione lo spostamento del proprio ferro che deve andare letteralmente a coprire la lama avversaria.

Infatti, a braccio armato quasi completamente disteso e col pugno di seconda, si esegue un leggero appoggio sul ferro avversario con lo scopo di deviarlo dalla linea di offesa alla propria sinistra; successivamente si gira rapidamente il pugno nella nuova posizione di quarta e con marcata opposizione indentro si vibra la botta dritta al petto sulla linea interna.

Spazialmente la migliore esecuzione del colpo si ottiene mantenendo il più possibile la propria punta sul bersaglio avversario durante l'intervento sulla lama antagonista.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La ripigliata

Siamo così giunti all'ultima azione ausiliaria contemplata dai trattati: la *ripigliata,* detta anche *ripresa d'attacco*.

L'elemento costitutivo di questo colpo è la mancata reazione dell'avversario dopo l'esecuzione di un suo atto difensivo: ha annullato l'efficacia dell'attacco

subito, ma, restando passivo, non ha approfittato della situazione per replicare con una sua stoccata.

Quindi la *ripigliata* non è altro che una seconda azione di offesa che ha inizio dall'affondo, cioè immediatamente dopo l'esito negativo della prima, ed è resa possibile, lo ripetiamo, dalla completa assenza di attività di controffesa dell'antagonista.

Ovviamente questa seconda azione d'attacco sarà funzione dell'atteggiamento spaziale tenuto dallo stesso avversario dopo l'inerzia difensiva.

Se quest'ultimo dopo la parata indugia o non risponde affatto, si può tirare dalla stessa posizione di affondo un'altra stoccata: sarà un *secondo colpo* se tirato sul bersaglio opposto alla parata, oppure una *rimessa* se tirato sull'originario bersaglio, naturalmente con opportuni adattamenti di linea sotto il ferro avversario.

Se, invece, l'avversario fermo sulla parata o meno, è comunque retrocesso di un passo, si può tornare in guardia non col consueto richiamo della gamba avanti, bensì con quello della gamba dietro. Così facendo si risulta più vicini al bersaglio avversario che può essere nuovamente fatto oggetto di attacco conformemente all'atteggiamento del braccio armato.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Spazio come bersaglio

Introduzione – i bersagli - i bersagli avanzati – bersagli ed iter delle stoccate

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Dopo aver esaminato la materia schermistica sotto l'ottica dello spazio inteso sia come posizione posturale statica, sia come successione dinamica, è necessario ora spostare l'attenzione su un'altra sua fondamentale dimensione: lo spazio inteso come superficie, come luogo di destinazione finale dei colpi.

E' questo il mondo dei bersagli con tutte le sue problematiche: dove colpire, in certe specialità dove poter colpire validamente, come poter colpire con maggiori possibilità d'impatto, quando poter colpire e così via.

Iniziamo l'argomento con la considerazione che lo schermitore ha a che fare con un bersaglio non solo presidiato (il braccio armato nel caso di attacco costituisce una vera e propria barriera da sorpassare), ma anche molto mobile: se minacciato può allontanarsi (difesa di misura), ma come abbiamo visto può anche avvicinarsi venendo in avanti (con l'uscita in tempo), può rimanere statico, ma anche defilarsi in basso o di lato (con le schivate). Questa mobilità poi non si manifesta solo in occasione del solo attacco, ma in genere caratterizza anche le fasi di studio e/o di preparazione dell'intero incontro.

Quindi una delle maggiori caratteristiche del bersaglio schermistico è proprio la sua pressoché perenne mobilità, che d'altra parte, nell'alterno gioco delle iniziative, è talvolta imposta, talvolta subita.

Un'altra peculiarità del bersaglio è costituita dalla sua notevole estensione: come sappiamo essa è massima nella spada dove, oltre a tutte le parti corporee, addirittura anche il materiale dello schermitore può essere meta valida delle stoccate (ad esempio il passante che si innesta nella coccia) - nella sciabola il colpo può essere portato a tutta ciò che risulta al di sopra della cintura, quindi compresa la testa e gli arti superiori (con l'eccezione delle mani da quando si è affermata la segnalazione automatica dei colpi) – relativamente a queste due specialità il bersaglio del fioretto è senz'altro più ristretto, ma in termini assoluti anche in questo caso la superficie toccabile , corrispondendo a tutto il tronco del corpo, non è certo esigua.

C'è anche da tener conto del fatto che la tutela dei bersagli è affidata esclusivamente all'uso del braccio armato, non essendo contemplato, differentemente dalla realtà della scherma storica, l'uso di uno scudo (!).

In senso lato la funzione di quest'ultimo è svolta anche se in parte dalla coccia: non a caso nelle specialità della sciabola e della spada, dove ci sono i cosiddetti bersagli avanzati, la sua superficie è maggiore rispetto a quella del fioretto.

A questo punto non possiamo certo farci sfuggire l'occasione di parlare un po' di questa essenziale parte dell'arma, cioè della coccia.

Non c'è dubbio che la sua funzione principale sia quella di proteggere la mano che stringe l'impugnatura dell'arma.

Tale tipo di protezione è garantita non solo per impedire la registrazione della stoccata dell'avversario, ma anche (e soprattutto) per evitare i danni fisici potenzialmente derivanti dai colpi diretti che possono giungervi.

In effetti sino ad una certa epoca era presente nella coccia di ridotte dimensioni del fioretto *il rivettino*: un piccolo orlo presente tutto attorno alla sua circonferenza, avente la funzione di evitare che la punta nemica, scivolando appunto sulla convessità della stessa, finisse sulle dita dello schermitore.

Nella sciabola la stessa funzione è affidata all'elsa, che è quell'arco presente lateralmente alla coccia: in questo caso la sua specifica funzione è quella di proteggere la mano dalle sciabolate e dai fendenti dell'avversario, che giungono sul bersaglio non linearmente come la gran parte dei colpi di punta, bensì su piani inclinati con grande varietà di angolatura.

Sino a questo punto abbiamo analizzato la funzione meramente difensiva della coccia, intesa soprattutto come copertura (come scudo) finalizzata alla protezione della mano armata.

Ma questa parte dell'arma svolge anche altri importanti compiti nell'ambito dello svolgimento di molti tipologie di colpo, costituendone con la sua spazialità il necessario presupposto tecnico.

Innanzitutto osserviamo che la conformazione fisica delle armi, manico a parte, è costituita da un segmento maggiore, la lama, con alla base una superficie più o meno estesa, appunto la coccia.

Un buon rapporto di dominio tra le lame si ottiene, come abbiamo visto in precedenza, impostando tendenzialmente il proprio grado forte su quello debole dell'avversario: il massimo effetto si ottiene quindi quando la parte terminale del ferro nemico è nei pressi della nostra coccia.

Ma a parte questa vantaggiosa postura garantita dalle leggi della fisica, c'è anche un'altrettanto vantaggiosa postura spaziale tra segmenti: dopo l'intercettamento (sia in difesa che in attacco) la lama catturata scivola progressivamente sull'altra sino all'angolo costituito appunto dalla lama e dalla coccia. In effetti il dominio statico di una lama sull'altra è costituito dal coacervo di lama e coccia; quindi quest'ultima partecipa attivamente con la sua struttura a certi tipi di rapporto tra le lame, che costituiscono il giusto prodromo per l'effettuazione di determinati colpi (filo, disarmi…).

Esiste inoltre un importante rapporto tra postura della coccia e linee schermistiche, intese sia in senso difensivo che offensivo.

A questo proposito abbiamo già sottolineato in precedenza l'importanza dell'*opposizione di pugno*, che grazie all'angolo ottuso formato dall'arma e dal braccio armato in corrispondenza del ferro nemico, impediscono di subire l'offesa avversaria sulla stessa linea: in effetti la linea spezzata costituita da lama ed arto devia progressivamente la punta nemica dai nostri bersagli quanto più ci si avvicina.

E' la postura del polso a costruire questo angolo (*angolo al polso*), ma è la presenza della coccia a garantire fisicamente il divaricamento tra le due linee schermistiche.

Abbiamo già visto che ad esempio questo concetto meccanico sta alla base di una specifica uscita in tempo, la *contrazione*.

Ma torniamo ora all'argomento del capitolo e parliamo del fatto che un bersaglio esteso si presta ovviamente ad essere suddiviso in sottobersagli.

Questi ultimi a loro volta possono essere distinti in generici e specifici: i primi relativi a tutte le specialità della scherma, i secondi solo ad alcune di esse. Svilupperemo tra breve l'argomento nel prossimo capitolo.

Incentriamo qui l'attenzione sul concetto di bersaglio non valido, rappresentato dal raggiungimento di quelle superfici corporee che la Convenzione schermistica non ritiene idonee per l'assegnazione della stoccata valida.

Nel fioretto, se il colpo finisce su tali bersagli, vige la logica conseguenza di fermare l'azione, annullando di fatto tutto ciò che accade successivamente. La convenzione in prima battuta cede il passo al pragmatismo del colpo: la stoccata in bersaglio non valido che ferma l'azione è un equilibrato compromesso tra questi due valori, uno agli antipodi dell'altro.

Invece nella sciabola, come sappiamo, il bersaglio non valido non è segnalato (evidentemente c'è una difficoltà tecnica insormontabile); ma ciò altera e non poco la realtà dello scontro, che, anche se impostato sulla Convenzione, non può poi, per difetto, basarsi solo su un aspetto della pragmaticità, appunto quello della segnalazione solo del bersaglio valido. Il valore della convenzione, con la mancanza della possibile segnalazione anche del bersaglio non valido, perde gran parte del significato del suo sussistere: tanto varrebbe, per assurdo, introdurre nella sciabola le stesse regole di priorità temporale della spada.

Le specialità verrebbero così riordinate con più onestà intellettuale: da una parte due armi che, colpendo in modo diverso (di punta una e di punta - taglio l'altra) avrebbero ciascuna un proprio specifico ambito tecnico di applicazione; dall'altra una sola arma, il fioretto, in cui il gioco convenzionale possa estrinsecare tutta la sua completa potenzialità astratta rispetto alla realtà dello scontro sulla pedana.

Non inorridiscano i benpensanti: pensino piuttosto com'è difficile oggi, talvolta anche per gli addetti ai lavori, gustarsi un bell'assalto di sciabola con tutto quel tirare sul tirare e la deprimente attesa dell'esito di una moviola che sottrae all'uomo la sua umanità (compreso l'errore). E questo accade nelle finali dei massimi tornei mondiali… andate a vedere cosa succede nelle gare minori!

Per qualche anno, da giovane, ho calcato anch'io le pedane di sciabola e, in tutta onestà, non saprei se barattare la situazione attuale con il fatto che la materialità della stoccata era affidata solo alle capacità percettive degli assessori e del presidente di giuria.

La stoccata andava "fatta vedere" ai giurati e la dinamica delle azioni in pedana doveva essere assolutamente convenzionale: prima l'attacco, poi la difesa ed i "tempi al braccio" che dovevano essere piuttosto clamorosi.

Per onestà intellettuale c'era anche la piaga dei "tempi comuni" o di quelle azioni che parevano tali; ma questi inconvenienti ci sono anche oggi, mitigati solo dal fatto che la materialità della stoccata è registrata oggi da una macchina e non dalla vista umana come prima (ma c'è il bersaglio non valido che non è segnalato, come sopra ricordato!).

C'era anche il fatto che qualche campione affermato o qualche atleta targato grossa società dovesse mettere una o due stoccate in meno per concludere vittorioso un assalto!

Oggi, a questo proposito, ci sono più garanzie, ma gli errori, talvolta anche marchiani, continuano soprattutto nelle gare minori.

Si è ovviamente guadagnato in sicurezza nel campo della materialità della stoccata, ma si è ceduto parimenti il campo al rispetto della Convenzione.

Una cosa comunque resta fuori dubbio che il tipo di scherma che oggi si vede sulle pedane, soprattutto su quelle di sciabola, diventa sempre meno comprensibile, anche e soprattutto per una platea televisiva non specializzata che si cerca doverosamente e giustamente di allargare.

Qui, a mio parere, sta il grande limite per la diffusione globalizzata della nostra disciplina, limite che, magari tramite coraggiose sperimentazioni di Regolamento, andrebbe assolutamente rimosso.

Siamo, forse, andati fuori dal seminato, ma, come del resto ho preavvertito il lettore, questo non è un vero e proprio trattato di scherma, quanto piuttosto un excursus a lungo raggio, che si prefigge di osservare la materia da un punto di vista grandangolare e di proporre stimoli di riflessione.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

I bersagli

Ogni stoccata ha una sospirata meta, il bersaglio: il suo raggiungimento costituisce il fine ultimo di ogni fraseggio schermistico.

Spazialmente esso rappresenta il punto d'impatto della lama dell'attaccante sul corpo o, questo solo per la spada, addirittura sull'equipaggiamento dell'attaccato.

Tuttavia questo contatto non è sempre sufficiente ad ottenere la stoccata: se ciò vale per la spada dove notoriamente il bersaglio è tutto il corpo, nel caso del fioretto e della sciabola si dovrà colpire una determinata superficie corporea, denominata appunto *bersaglio valido*.

Tutte le altre parti dello schermitore, denominate *bersaglio non valido*, se raggiunte, determineranno la sospensione dell'azione (nel fioretto) o non daranno luogo ad alcuna segnalazione (nella sciabola).

I trattati suddividono l'intera superficie corporea, ritenuta valida in ciascuna specialità, in sezioni, ossia in sottoparti che assumono la definizione di bersagli.

Procediamo alla loro individuazione iniziando a pensare di avere il nostro avversario in piedi, di fronte a noi: dal nostro punto di osservazione possiamo vedere tutta la parte anteriore del suo corpo, della testa e degli arti.

Se ora, invece, egli assume, sempre davanti a noi, la postura di guardia, possiamo notare che, defilando il suo corpo, compaiono nuovi bersagli: il fianco sotto il braccio armato e la parte laterale degli arti dietro.

Ugualmente notiamo che, anche se ancora visibili, certi bersagli si sono allontanati nello spazio: sono quelli prossimi al braccio non armato, ad esempio la porzione di torace e di ventre dalla parte opposta all'arma dell'antagonista, per non parlare dello stesso braccio libero che diventa il bersaglio più lontano. Compare, anche se in posizione defilata la schiena (prima era completamente nascosta), mentre il bersaglio più improbabile da raggiungere diventa, tra tutti, il fianco dietro.

Quindi la posizione assunta dallo schermitore differenzia spazialmente le zone del suo corpo nel senso di porle più vicine o più lontane dall'avversario: le prime sono denominate *bersaglio avanti*, le altre *bersaglio dietro*.

Inoltre, considerando la loro latitudine rispetto all'intera altezza del corpo, è possibile effettuare anche un'altra distinzione, quella tra *bersagli alti* e *bersagli bassi*.

Il quadrante della totalità del bersaglio sarà quindi così costituito: *bersaglio avanti alto, bersaglio avanti basso, bersaglio indietro alto, bersaglio indietro basso.*

Questa distinzione, lo ripetiamo, è basata esclusivamente sulla loro ubicazione spaziale rispetto ad un avversario - osservatore.

Ritorniamo ora all'immagine dello schermitore posto in guardia davanti a noi e idealmente facciamogli impugnare la sua arma.

Quest'ultima, frapponendosi tra noi ed il suo corpo, entra in un rapporto di relazione spaziale con le sue parti: se invitiamo l'avversario a mettere l'arma in linea e ad alternare ad esempio inviti di terza e di quarta, sarà possibile notare subito che non esiste più un'unitarietà di bersaglio, ma che la lama riparte il corpo in due sezioni, una dentro la *guardia* (le braccia dello schermitore che si chiudono all'interno) e una al di fuori di essa.

Se poi invitiamo l'avversario ad assumere e a passare alternativamente dall'invito di prima a quello di seconda, parimenti ci possiamo rendere conto che i bersagli sono divisi dalla lama in bersagli al di sopra di essa e bersagli al di sotto di essa.

In tal modo si è costituito un altro quadrante, questa volta relativo alla posizione dell'arma avversaria: bersaglio interno, bersaglio esterno, bersaglio sopra, bersaglio sotto.

A loro volta i primi due, in relazione anch'essi con la latitudine corporea, sono ripartiti in *interno alto, interno basso, esterno alto, esterno basso*.

L'esigenza di questa specifica nomenclatura dei bersagli è da mettere in diretta relazione con la necessità che la teoria schermistica ha di dettagliare minuziosamente ogni sua azione: d'altra parte il bersaglio costituisce la meta finale di tutta la frase d'armi ed è quindi necessario individuarlo con estrema precisione.

Fondamentale a questo proposito è il rapporto esistente tra bersaglio e spazialità tecnica: ovviamente si para in relazione al bersaglio da difendere e si attacca in relazione al bersaglio da colpire; a questo proposito rimandiamo al concetto di quadrilatero espresso in occasione dello spazio statico.

Ma continuiamo ad osservare l'avversario armato in guardia di fronte a noi: dobbiamo anche rilevare che la particolare postura profilata della guardia (con l'arma in linea) riparte i bersagli anche in meno estesi e più estesi. Offrendo all'avversario il fianco, per di più sovrastato dal braccio armato ed essendo il resto del corpo angolato dalla parte opposta, i bersagli esterni si presentano

marcatamente di fronte e quindi con minor superficie d'impatto utile rispetto a quelli interni che sono invece posturati in modo obliquo rispetto alla linea direttrice e di conseguenza con una proiezione più ampia.

Questa maggiore estensione, come del resto abbiamo già avuto occasione di ricordare nel capitolo dedicato alle parate, risulta quindi in linea teorica la più appetibile per gli attacchi, ma è bene riflettere sul fatto che, proprio per questo, risulta di conseguenza la più ovvia e quindi la più prevedibile.

L'argomento interessa solo indirettamente questo lavoro, ma soffermiamoci su di esso in breve.

Un attacco dovrebbe privilegiare alcuni principi: scegliere zone inconsuete, comunque alternarle più volte nel corso dell'assalto e scegliere quelle porzioni di superficie limitrofe tra bersagli per mettere in difficoltà il difensore.

Se torniamo all'immagine dello schermitore in guardia considerato come un castello è facilmente intuibile che, se gli attacchi a questo castello si susseguono dalla stessa parte, l'attaccante rinuncia in partenza ad una delle sue maggiori prerogative (l'incognita di dove porterà la sua stoccata) e, anzi, facilita al massimo l'impostazione della difesa, che si può quindi organizzare come meglio crede per ricevere una monotona linea di stoccata.

Al contrario i colpi devono susseguirsi in modo tale da disorientare l'avversario con la variazione della direzione; devono ovviamente evitare i punti verificati come meglio difesi ed andare invece a cercare quelli peggio custoditi; devono colpire in quelle zone d'ombra, ai confini tra due parate, che costringono l'arma avversaria a spostarsi sino al confine delle zone da difendere, allungandone di conseguenza anche se di poco i tempi di esecuzione.

Invertendo l'ottica e cambiando il ruolo di attaccante in attaccato, il discorso è per certi versi molto simile: cercare di non ripetere consecutivamente lo stesso tipo di parata, ma alternare parate semplici con parate di contro o di mezza contro; cambiare nel corso dell'assalto tattica difensiva passando dalla difesa col ferro alle uscite in tempo; nelle risposte, dopo le parate, applicare i principi enunciati poco sopra circa l'attacco.

In sintesi: studio appropriato dei bersagli, alternanza, se necessario, degli stessi e diversificazione delle azioni, sia d'attacco che di difesa.

Ma torniamo all'argomento del capitolo: il concetto di bersaglio implica necessariamente un qualcosa che vada ad impattarsi sopra; nel nostro caso si tratta della punta o di una parte qualsiasi della lama; in effetti oggi nelle stoccate di sciabola non ha più senso parlare di taglio o di controtaglio in quanto la registrazione della stoccata è provocata da tutto il ferro (il taglio e la sua postura sono utili solo nell'esecuzione delle parate).

In quest'ultimo caso, quello delle *sciabolate e dei fendenti*, le probabilità di toccare sono senz'altro maggiori rispetto ai colpi portati con la punta: il segmento della lama che cerca di impattare il bersaglio ha una superficie marcatamente superiore a quella della punta ed inoltre non c'è la necessità, una volta raggiunta la meta, di esercitare una certa prestabilita quantità di pressione per vincere la resistenza della molla presente nella bussola e rendere di conseguenza possibile la registrazione della stoccata; nelle sciabolate infatti basta il semplice contatto con la superficie valida.

Concentriamoci invece sulle stoccate portate con la punta: risolto il problema del raggiungimento del bersaglio, per il motivo che abbiamo appena ricordato, si tratta di colpirlo in un modo tale da consentire l'applicazione una certa quantità minima di forza, come sappiamo superiore a 500 grammi nel fioretto e 750 nella spada.

Ecco che si evidenzia l'importanza dell'angolo d'impatto della linea d'attacco rispetto al piano del bersaglio: ovviamente meno gradi avrà tale angolo, più ci saranno probabilità che la scarsa resistenza opposta dal bersaglio stesso induca la punta a scivolare e ad uscire senza aver prodotto la registrazione del colpo; per contro più gradi ci saranno, più ci sarà la certezza di un colpo valido.

La sicurezza della stoccata, se tirata con la necessaria pressione, si avrebbe al cento per cento nel caso in cui la linea d'attacco impattasse con un angolo di 90° il piano su cui giace il bersaglio; ma appare subito evidente che tale situazione spaziale è difficilmente riproducibile per tutti i bersagli e comunque appare svantaggiosa da un punto di vista tecnico.

Con la punta dell'arma in posizione di linea e a condizione che si giaccia esattamente sulla linea direttrice, possiamo invero colpire perpendicolarmente solo una minima parte del bersaglio complessivo dell'avversario: nella spada e nella sciabola la parte anteriore del braccio armato, della gamba, del piede, del fianco, del braccio dietro e della linea della maschera che divide i due suoi emisferi. In pratica tutto ciò che abbiamo davanti alla nostra punta e che non è in una posizione angolata rispetto a noi.

Tutti gli altri bersagli sono inclinati rispetto al piano della nostra arma, sempre presupponendo che sia posta in linea di guardia.

Nasce quindi l'esigenza di tenere debitamente sotto controllo l'angolo d'incidenza dei nostri colpi sui relativi bersagli.

Tale angolo dovrà naturalmente orientarsi rispetto al bersaglio prescelto: nel caso di contrapposizione di schermitori di mano uguale l'angolo dovrà essere ricercato soprattutto dal proprio esterno verso il proprio interno; invece nel caso di schermitori di mano diversa soprattutto dal proprio interno verso il proprio esterno.

Per ottenere ciò lo schermitore può spezzare il braccio armato all'altezza del polso, creando quell'*angolo al polso* di cui abbiamo ampiamente trattato in altre parti di questo lavoro.

Concludendo e riassumendo, colui che attacca vedrà l'avversario, chiuso nella sua guardia, scomposto in una numerosa serie di bersagli particolari.

Per quanto attiene la semplice superficie corporea in: bersaglio interno vicino alto, bersaglio interno lontano alto, bersaglio interno vicino basso, bersaglio interno lontano basso, bersaglio esterno alto, bersaglio esterno basso. Inoltre tutti i bersagli particolari della sciabola e della spada: *testa, figura esterna, figura interna*, braccio armato dentro, braccio infuori, braccio sopra, braccio sotto, coscia avanti, ginocchio, gamba, piede. Il braccio non armato e la gamba sottostante, posti ai confini spaziali opposti alla punta avversaria, svolgono solo il ruolo di bersagli eventuali ed occasionali.

Per quanto attiene la postura del braccio armato dell'avversario: bersagli interni, esterni, sopra e sotto.

Lo studio della relazione tra questi bersagli fisici e la potenziale reazione del ferro avversario costituisce per lo schermitore l'essenza di ogni determinazione d'attacco.

Molto interessante a questo proposito è la relazione che esiste tra tipo di azione e bersaglio da colpire.

Il quesito di partenza a cui rispondere è, se è la scelta iniziale di un certo tipo di bersaglio a condizionare l'azione, oppure al contrario è la scelta dell'azione che determina il bersaglio da colpire.

E' indubbio che nel multiforme avvicendamento delle situazioni che si verificano in pedana esista questa duplice modalità di approccio all'elaborazione di una stoccata.

Pensiamo ad esempio ad un mancino; il bersaglio a cui indirizza prevalentemente i suoi colpi è il fianco dell'avversario e questo per una serie di motivi: spazialmente è uno dei bersagli più vicini, la direzione del colpo (essendo dall'esterno all'interno) è più naturale da un punto di vista muscolare, la linea di seconda è sicuramente meno frequentata della trafficatissima linea orizzontale (terza, quarta e viceversa), la maggiore consuetudine alla modificata simmetria dei corpi gioca a sfavore del destrimane.

Per tutti questi motivi il mancino tende ad eleggere come suo bersaglio preferito il fianco e cercherà conseguentemente di elaborare la stoccata in modo tale da portare il ferro avversario da tutt'altra parte.

Esaminiamo ora, per converso, un'abbastanza ricorrente situazione di pedana: l'avversario è solito alternare la posizione del braccio armato tra una postura di arma in linea e una postura di invito, ad esempio di seconda. E' un chiaro caso in cui l'attaccante può optare per tirare una botta dritta in tempo al petto. In questo frangente è quindi il tipo di azione svolto, riallacciandosi ovviamente ad un prodromico atteggiamento dell'avversario, a condizionare il punto d'arrivo della stoccata.

In effetti un pignolo potrebbe anche osservare che in quest'ultimo caso esaminato l'attaccante, scegliendo aprioristicamente il bersaglio sotto, potrebbe tirare il colpo non di botta dritta, ma di finta dritta sopra e cavazione sotto; in tal modo riuscirebbe a svincolarsi dalla scelta indotta del bersaglio finale.

Il discorso è valido, ma solo in linea teorica (e nella Scherma si andrebbe come sappiamo all'infinito!): infatti quale utilità pratica dovrebbe indurre uno schermitore ad allungare la frase schermistica, aumentando le possibilità d'insuccesso (ad esempio, nel caso precedente, a subire un colpo d'arresto sulla finta sopra?).

Quindi il rapporto azione – bersaglio ha pari dignità del rapporto bersaglio – azione: tutto è demandato alla libera interpretazione dello schermitore.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

I bersagli avanzati

Il concetto di bersaglio non si può enucleare dalla sua spazialità: ci sarà sempre un bersaglio di una certa dimensione, posto ad una certa distanza da colui che su di esso vuole interagire.

Di quest'ultimo aspetto abbiamo già parzialmente parlato e tra breve affronteremo l'argomento più in profondità: è la cosiddetta *misura.*

Si tratta ora d'incentrare la nostra attenzione sulle peculiarità delle singole componenti di un bersaglio schermistico, che anche di primo acchito appare per sua natura non omogeneo.

In effetti nella sciabola e nella spada, oltre il tronco, ci sono delle parti del corpo che per la loro collocazione spaziale rispetto all'attaccante vengono definite *bersagli avanzati*: il braccio armato in entrambe le specialità e l'arto inferiore avanti nell'arma triangolare.

Se osserviamo di lato uno schermitore in una guardia standardizzata, possiamo notare che, una volta passata la frontiera della coccia, il progressivo spostamento in avanti della punta o della lama del suo avversario incontra come potenziale bersaglio dapprima il polso, poi a seguire l'avambraccio, il piede, il ginocchio e sulla stessa linea la coscia e la parte superiore del braccio.

Risulta subito evidente che un attacco portato su queste superfici, rispetto ad un altro portato al bersaglio grosso del tronco del corpo, impiega, a parità di velocità, un tempo minore: infatti il risparmio di percorso da far compiere alla propria stoccata può anche arrivare, in caso di un normotipo, a raggiungere circa 40 centimetri.

Ben sappiamo quanto ciò sia della massima importanza soprattutto in una specialità come la spada dove la precedenza squisitamente temporale del colpo risulta fondamentale; tuttavia anche nella sciabola non è da sottovalutare l'efficacia di un buon *tempo al braccio*.

Torniamo quindi ad affermare un principio già espresso altrove: la spazialità, in questo caso il fatto d'indirizzare un colpo su un bersaglio avanzato, influisce direttamente sulla durata di un'azione, sia essa d'attacco, di difesa o di controffesa.

Tuttavia altrettanto evidente è il fatto che, mentre il tronco dello schermitore presenta una superficie alquanto vasta da poter colpire, viceversa nel caso delle varie sezioni corporee che costituiscono i cosiddetti bersagli avanzati, la zona d'impatto si riduce drasticamente, rendendo sotto questo aspetto più difficile il colpo.

E allora, laddove il Regolamento lo contempli, cioè nella spada e nella sciabola, bersagli avanzati o bersaglio grosso?

La mia opinione è che i primi vadano sempre privilegiati, ma senza farsene un'ossessione: saranno le caratteristiche fisiche e tecniche dell'avversario, le contingenze spazio - temporali dell'assalto, lo stato del punteggio e le eventuali necessità tattiche a suggerire o a condizionare volta per volta il tipo di opzione.

Nel primo caso, quello delle caratteristiche fisiche, la conclamata maggiore lunghezza del braccio armato di uno dei due contendenti consentirà allo stesso di poter tirare, nella spada, il colpo di arresto o la botta dritta al tronco del corpo dell'avversario anziché al più esiguo braccio; viceversa, colui che gode di minore estensione, dovrà necessariamente ricercare, rischiando di più, il braccio nemico per anticipare spazialmente il proprio colpo (oppure dovrà ricercare un colpo diverso da quello a *ferro libero*).

Il secondo caso, quello delle contingenze spaziali, si profila, ad esempio, quando l'attacco dell'avversario è stato così repentino che la restante *misura* a disposizione non consente più, proprio per l'eccessiva vicinanza degli schermitori, di poter eseguire utilmente il colpo al braccio. Al bersaglio avanzato non si può quindi più tirare e giocoforza è indirizzare il colpo al bersaglio grosso.

Il terzo caso, quello relativo alle contingenze del punteggio, si può raffigurare nella ricerca del *colpo doppio*, messa in atto da chi può trarne vantaggio ai fini della conclusione del match.

Al di la di tutto ciò è comunque di fondamentale importanza chiarire che la scelta dei bersagli avanzati è collegata, anzi condizionata, dal tipo di *misura* che si decide o che si riesce a mantenere in relazione all'avversario: come appena sopra

ricordato, se essa risulta troppo corta rende non solo difficoltoso il colpo portato su di essi, ma, a partire da una certa sua entità, addirittura ineseguibile.

Mi spiego meglio: se con un uguale spostamento in avanti (ad esempio con l'affondo) sono in grado di raggiungere due bersagli, nella fattispecie il tronco del corpo o il braccio armato, logicamente sceglierò quello più esteso, anche se è più distante, per avere maggiori probabilità d'impattarlo validamente.

Ma soprattutto, se la lunghezza del mio braccio armato avrà già sorpassato buona parte di quello dell'avversario, quale motivazione logica potrà indurmi a far retrocedere la punta per colpire un bersaglio che ho già superato?

In altre parole, ogni misura ha il suo bersaglio ottimale.

Pensiamo a due schermitori uno di fronte all'altro, per comodità con il braccio già completamente disteso e quindi con l'arma in linea di offesa.

Immaginiamo che uno dei due, partendo da una posizione ancora al di là della punta dell'altro, si sposti progressivamente in avanti; la punta del primo incontra la punta del secondo e, percorrendo mano a mano la sua lama, arriva alla coccia; sorpassata questa comincia a percorrere la lunghezza del braccio avversario sino ad arrivare alla sua spalla.

Durante tutto questo tragitto il braccio armato potrà costituire un bersaglio avanzato per l'attacco: più si colpirà prima (a partire dal polso), tanto più sarà spazialmente vantaggiosa la nostra stoccata.

Superata questa zona, tirare al braccio dell'avversario, fatemelo dire ancora una volta, diventerà ovviamente superfluo, difficoltoso e svantaggioso.

Non solo, ma attaccando un bersaglio avanzato si colpirà anche un bersaglio vicino da lontano: in altre parole ci saremo procurati la possibilità di portare offesa all'antagonista restando a prudente distanza, situazione che ci consentirà di defilarci meglio ritornando in guardia in caso di un eventuale insuccesso.

Si noti bene che, invertendo l'ottica della dinamica e ponendosi quindi dalla parte dell'attaccato, ancor meglio si capirà che l'eventuale colpo di arresto si potrà tirare solo nel periodo in cui il braccio armato dell'attaccante sfilerà per tutta la sua lunghezza nei pressi della nostra punta.

Per tutte queste considerazioni, se si decide di privilegiare i bersagli avanzati, è necessario: in attacco, registrare proprio su di essi la nostra misura in modo tale che il nostro allungo ci permetta di raggiungere per eccesso almeno il polso dell'avversario; in difesa, portarsi ad una misura tale che la nostra reattività difensiva abbia la possibilità di farci allungare totalmente il braccio armato (per il colpo di arresto) prima che la coccia avversaria abbia oltrepassato la nostra punta protesa in avanti.

Ogni errore in plus in attacco o in minus in difesa, diminuirà progressivamente la possibilità d'intercettare in modo ottimale il bersaglio avanzato nemico, sino a renderla, come abbiamo già detto, spazialmente impossibile.

Quindi il fatto di poter tirare ai bersagli avanzati è una scelta che è condizionata in modo assoluto dal tenore della misura ad essi prodromica: la casuale scelta di indirizzare su di essi il colpo durante l'incontro è statisticamente irrilevante. Tale stoccata cioè non si può altro che preparare lavorando anticipatamente e specificatamente sulla distanza che ci separa dall'antagonista.

Un'ultima precisazione, riguardo alla spada, circa il modo d'impattare al meglio il braccio armato dell'avversario: la punta per segnare il colpo ha la necessità di ancorarsi al bersaglio ed esercitare la pressione minima stabilita dal Regolamento.

Ebbene essa difficilmente trova appigli nella zona centrale dell'avambraccio tra l'altro protetta dalla parte liscia e abbastanza scorrevole della parte superiore del guanto (a questo proposito c'è una specifica disposizione del Regolamento); differentemente le pieghe presenti in primis nella mano nella zona del polso e di seguito all'altezza della piegatura del gomito costituiscono ottime zone di ancoraggio per la punta, che bloccandosi su di esse permettono con più probabilità la registrazione della stoccata.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Bersagli ed iter delle stoccate

In alcuni capitoli abbiamo contingentemente parlato del raggiungimento dei colpi sui bersagli; qui di seguito riassumiamo e specifichiamo più in profondità quest'argomento.

L'idea di bersaglio non può prescindere da quella di un'ideale traiettoria da seguire per raggiungerlo: se ciò già vale per un bersaglio fisso al quale poter tirare liberamente, come ad esempio nel tiro a segno, figuriamoci nella scherma dove la superficie da colpire è pressoché in costante movimento, oltre ad essere attivamente vigilata dal braccio armato che si propone il compito di difenderla.

Quindi nell'iter che una stoccata deve compiere per poter raggiungere un bersaglio possiamo distinguere: una fase spaziale, una fase tecnica d'intervento sulla difesa avversaria e infine una fase d'impatto su una superficie corporea.

La prima, quella spaziale, consiste nel riuscire a coprire tutta la misura che separa i due contendenti, partendo da quella esistente all'inizio dell'azione e tenendo conto che l'avversario sull'incalzare dell'avanzata può decidere di arretrare.

A questo proposito lo schermitore può ricorrere allo sviluppo di un'azione camminando , ovvero facendo precedere l'affondo da un passo avanti.

Le configurazioni spaziali possibili potranno essere: misura d'allungo su un avversario che non retrocede, misura camminando su un avversario che retrocede, misura camminando da lunga misura su un avversario che non retrocede, misura camminando da lunga misura su un avversario che retrocede.

Comunque sia lo spazio sarà ripartito ulteriormente in zona d'eventuale avvicinamento, zona d'interlocuzione con l'avversario (la sua difesa) e, una volta sorpassata questa, zona di percorrenza dello spazio residuo per raggiungere il suo bersaglio

La fase tecnica è quella che consente di superare il potenziale sbarramento difensivo che il braccio armato dell'avversario può mettere in atto: può realizzarsi con la massima sorpresa tramite la botta dritta, può avvalersi di un intervento sul ferro antagonista con battute o legamento seguito da colpo, può risolversi in una

cavazione, può avvalersi di una o più finte o infine, approfittando di situazioni particolari, sviluppare le dinamiche delle cosiddette azioni ausiliarie.

Tali attività, come appena sopra ricordato, potranno precedere lo spostamento in avanti, se i contendenti si trovano a giusta misura, oppure essere realizzate con un attacco camminando dopo un'iniziale fase di avvicinamento all'avversario.

In ultimo c'è la fase d'impatto del colpo sul bersaglio: a questo proposito è ovviamente necessario distinguere tra colpi di punta e colpi di lama.

Nel primo caso la superficie di contatto sul bersaglio è molto esigua, appunto la testina della punta elettrificata; mentre nel secondo è piuttosto estesa, tutto il segmento rappresentato dalla lunghezza della lama. Quindi per le stoccate portate con la lama ci sono molte più opportunità spaziali d'impatto rispetto a quelle portate con la punta.

Per di più queste ultime, contrariamente a quelle di lama, hanno anche il problema di esercitare una certa quantità minima di pressione sulla molla affinché il colpo venga segnalato secondo i parametri stabiliti dal Regolamento.

Ma poter schiacciare una molla implica anche il fatto che la superficie della testina deve essere in un certo rapporto rispetto al piano della superficie del bersaglio: se la punta non trova una resistenza di forza maggiore rispetto a quella della pressione esercitata, c'è il pericolo che essa scivoli via senza raggiungere il prescritto grado di pressione e quindi senza originare la segnalazione del colpo. Tale resistenza può essere assicurata o da una sufficiente angolazione tra la superficie impattante e quella d'impatto oppure da un ancoraggio procurato da un rilievo di questa superficie, tipo una piega della divisa o del guanto.

Se mettiamo in relazione queste osservazioni con il fatto che la maggior parte dei bersagli dello schermitore, soprattutto il suo tronco, non è perpendicolare alla linea d'attacco, bensì solo modestamente angolato, ne scaturisce la preoccupazione che, tirando il colpo con traiettoria rettilinea parallela alla linea direttrice, esso abbia poche probabilità di raggiungere in modo idoneo il bersaglio avversario.

Spezzando al polso la linea del braccio armato, sarà quindi utile ricorrere ad opportune angolazioni, che garantiscano migliori probabilità d'impatto utile sulle diverse superfici corporee nemiche.

Per ultimo ci resta da fare alcune considerazioni sulla traiettoria dei colpi, ovvero sul tipo di spostamento spaziale che l'arma dell'attaccante deve compiere per raggiungere il bersaglio dell'avversario.

Anche a questo proposito si ripresenta la bipartizione che abbiamo citato poco sopra: la traiettoria di un colpo vibrato con la lama rispetto a quello portato di punta.

Con la lama si può colpire di sciabolata cioè portando direttamente il ferro sul bersaglio, di fendente svincolandosi prima da un legamento dell'avversario, di molinello e/o di traversone cioè tramite una torsione del pugno armato.

Con la sciabolata, tramite l'allineamento del braccio armato, la traiettoria del ferro sarà inizialmente rettilinea, per poi culminare con un movimento di oscillazione in avanti della lama grazie ad un movimento repentino del polso nella stessa direzione.

Con il fendente la strada percorsa dalla lama sarà del tutto diversa in quanto per liberarsi dal legamento messo in opera dall'avversario essa prima dovrà oscillare all'indietro per poi andare sul finire a bersaglio con le stesse modalità della sciabolata.

Con il molinello, che serve a disimpegnarsi da particolari posture spaziali (tipo la parata di prima), la traiettoria prima segue un movimento semicircolare per poi risolversi nella solita sciabolata finale.

Con il traversone, che è una singolare modalità di risposta dalla parata di quinta, lo spostamento avviene in senso rotatorio secondo le lancette dell'orologio dall'alto verso il basso per poi riposizionarsi nella postura di guardia.

Anche per quello che riguarda i colpi portati di punta esistono varie possibili traiettorie.

Innanzitutto quelle lineari, dove la punta, grazie al raddrizzamento completo del braccio armato, percorre il minore segmento spaziale che congiunge idealmente il punto iniziale di partenza con quello di arrivo sul bersaglio avversario.

In secondo luogo quelle semilineari, dove l'angolo al polso impostato per entrare sotto le parate dell'avversario spezza il braccio armato in due parti distinte, costituite appunto dal braccio e dall'arma.

A seguire quelle di coupé, dove l'esigenza di svincolarsi dal legamento avversario in modo alternativo alla cavazione porta il ferro prima ad oscillare all'indietro (come il fendente nella sciabola) per poi raggiungere il bersaglio descrivendo nello spazio un arco di circonferenza.

Infine quelle di *fuetto*, dove la traiettoria è sempre rappresentata da un arco di circonferenza, ma il movimento del braccio armato, a differenza del coupé, è subito in avanti accompagnato da un modesto arretramento solo della punta necessario per vibrare il colpo di frusta con il polso.

A conclusione dell'argomento vorrei mettere a confronto le due modalità principali di tirare il colpo: quella lineare e quella di fuetto.

Come spesso accade in entrambi i casi lo schermitore si trova di fronte simultaneamente a vantaggi e svantaggi, per cui saranno solo le diverse contingenze e la sua libera scelta a farlo propendere per una o per l'altra soluzione; ricordando e ribadendo ancora una volta che la vera ricchezza tecnica di un tiratore è quella di saper sempre alternare all'occasione azioni e colpi diversi.

Così è indubbio che una stoccata lineare risulterà più sicura per quello che riguarda l'impatto sul bersaglio, ma giacendo sulla sua traiettoria per un periodo maggiore rispetto al fuetto sarà più facile e prevedibile preda della difesa avversaria.

Per contro il colpo lanciato di fuetto svilupperà una velocità maggiore e descriverà traiettorie più inconsuete (aggirando e rendendo anche vane alcuni tipi di parata), tuttavia pagherà pedaggio sulla precisione del colpo, anche nell'ottica del rispetto del tempo minimo di contatto necessario per la registrazione della stoccata, soprattutto nel fioretto.

In conclusione l'iter di ogni stoccata diviene nella sua applicazione il complicatissimo risultato di una lunga serie di rapporti spaziali e temporali.

A questo proposito non aveva torto Pitagora che vedeva tutta la realtà ridotta a numero: coordinate spaziali della misura, coordinate spaziali dei movimenti del braccio armato dell'attaccante, di quello che difende, del bersaglio sul quale è indirizzato il colpo d'attacco o quello di risposta oppure di uscita in tempo, scansione cronometrica dei tempi della determinazione d'attacco, di difesa, di controffesa.

Insomma una specie d'insieme intricato di valori da tenere costantemente sotto controllo come fa un pilota d'aereo sul suo quadro di comando durante la conduzione del veivolo.

Gran parte dell'esito finale di ogni stoccata dipende appunto dalla capacità dello schermitore d'impostare, di sorvegliare, correggere ed adeguare questi valori in relazione agli istanti topici di un'azione d'attacco o di difesa, ovviamente sia propri che dell'antagonista.

Nel corso della propria crescita tecnica, l'evoluzione di un tiratore consiste nel demandare tali funzioni di controllo progressivamente alla sfera del suo subcosciente, al fine di poter incentrare tutte le proprie energie mentali sulla tattica d'assalto, ovvero sulla scelta, la programmazione, la realizzazione esecutiva e soprattutto la verifica finale del colpo ritenuto più idoneo per prevaricare l'avversario.

Una specie di bipartizione dei compiti di comuni sistemi informatici: una RAM (Random Acces Memory) che ha il compito di "far girare" i programmi (allocazione spazio – temporale delle azioni) e una parte che contiene appunto i programmi da utilizzare (le azioni schermistiche vere e proprie).

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Spazio finito

Introduzione - limite posteriore - limiti laterali

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Per spazio finito intendo la pedana, ovvero il campo di gara dove si affrontano gli schermitori.

Ho artatamente usato l'aggettivo finito per stimolare nel lettore la piena comprensione dell'importanza che lo spazio gioca nell'ambito dell'assalto: finito, cioè limitato, in altre parole da usare e da centellinare con attenzione in quanto ad un certo punto può finire, con le conseguenze indesiderate che ben conosciamo: la stoccata di penalizzazione.

Sulla pedana ci si rende conto sicuramente dell'importanza dello spazio quando con la coda dell'occhio percepiamo la segnalazione dell'ultimo metro a nostra disposizione: siamo come vicini ad un baratro. Oppure, viceversa, quando, riusciti a spingere l'avversario sempre più indietro, vediamo lui nelle stesse condizioni di pericolo.

Ma l'importanza che viene attribuita allo spazio in pedana non si può limitare a queste situazioni estreme.

A questo proposito dobbiamo osservare che ogni parte della pedana ha la sua valenza spaziale specifica: l'importante è tenerla sotto controllo e saperla gestire al meglio per poter condurre positivamente l'assalto, come vedremo più in dettaglio nel prossimo capitolo dedicato allo spazio tattico.

Scendendo al particolare dobbiamo innanzitutto osservare che in concreto gli schermitori devono gestire una spazialità inserita in un'altra spazialità.

La prima è costituita dalla *misura*: essa, come sappiamo, è per sua natura variabile, allungandosi o restringendosi a seconda delle contingenze dello sviluppo delle azioni; non solo, ma tale segmento variabile si sposta in modo pressoché continuo nelle due direzioni dei contendenti.

La seconda spazialità, la pedana, invece è fissa, sia nel senso della sua estensione, sia delle sue coordinate spaziali.

Nel primo ambito sono protagonisti i soggetti, che liberamente gestiscono lo spazio, mentre nel secondo, tramite misurazioni fisse e limiti, imperano i valori del mondo oggettivo. Spazio statico come contenitore di uno spazio dinamico.

Montiamo ora idealmente sulla pedana per iniziare l'assalto e per visionare la situazione dimensionale in cui siamo chiamati a disputare lo scontro.

Prima del “pronti a voi” del presidente di giuria tra noi e l’avversario c’è un’iniziale terra di nessuno di quattro metri: infatti all’inizio dell’incontro e di ogni successiva nuova stoccata i contendenti si devono posizionare ciascuno sulla rispettiva *linea di messa in guardia*, che è posta a due metri dalla linea centrale di mezzeria.

Se guardiamo dietro alle nostre spalle vediamo il limite finale posteriore della pedana posto a cinque metri; lateralmente, sia a sinistra che a destra, dovremmo avere un discreto spazio in quanto la pedana per regolamento dovrebbe avere una larghezza tra i due metri ed il metro e mezzo.

Dico dovremmo perché in pratica il più delle volte nelle gare minori si deroga a questa misura, che di fatto è di solo un metro

Prima di esaminare in modo dettagliato questi limiti spaziali è necessario fare una fondamentale precisazione circa la loro interpretazione.

Mi riferisco cioè alla modalità con cui lo schermitore interagisce con tali limiti: innanzitutto va precisato che le linee laterali che formano i lati della pedana appartengono ancora alla superficie di scontro e quindi per incorrere nelle prescritte sanzioni esse devono essere completamente sorpassate.

Inoltre il “fuori pedana” non è classificato in base al superamento dell’ideale proiezione verticale delle linee laterali (come ad esempio accade per il pallone nel calcio), bensì solo quando una parte del corpo dello schermitore (di solito un piede) viene a contatto con il terreno posto al di là delle linee stesse (come ad esempio avviene nella pallacanestro).

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Limite posteriore

Per quanto concerne la lunghezza il campo di competizione non è molto esteso soprattutto in relazione al dinamismo che caratterizza la nostra disciplina: pensiamo soprattutto ad armi veloci come il fioretto e specialmente la sciabola. In effetti è notevole la velocità media di spostamento che un atleta può produrre mediante una rapida serie di passi avanti con presunta conclusione in affondo o addirittura in frecciata.

Attualmente ogni schermitore, come abbiamo accennato appena poco sopra, ha a disposizione sette metri: per Regolamento se sorpassa con tutti e due i piedi la linea finale posteriore è penalizzato con una stoccata a favore dell’avversario.

Anni fa il Regolamento nella sua filosofia era piuttosto diverso in quanto, erosa questa misura, contemplava l’alt del presidente di giuria e la messa in guardia con l’avvertimento di una porzione di spazio residuo (un metro nel fioretto, due metri nella sciabola e nella spada).

Per similitudine concettuale ricordo anche che per quello che riguarda il tempo utile per concludere l’assalto (a cinque stoccate) c’è stata una drastica

riduzione da sei potenziali minuti di prima agli attuali tre di ora: infatti arrivati alla scadenza del quinto minuto il presidente di giuria dava l'alt e rimetteva in guardia con l'avvertimento del tempo rimanente. Ma di questo parleremo nella sezione dedicata al Tempo.

Non è questa la sede opportuna per commentare le motivazioni che hanno indotto la Federazione Internazionale ad adottare queste nuove regole; a me preme far rilevare nell'ottica del mio lavoro quanto si siano contratti sia l'ambito spaziale che quello temporale, andando sicuramente ad alterare significativamente il modo di condurre l'assalto sia tatticamente che strategicamente.

La questione poi dell'eliminazione diretta evidenzia un importante aspetto da non sottovalutare.

Ormai nella maggior parte delle competizioni (tranne quelle di vertice) coabitano due diversi e ben distinti ambiti di scontro: gli assalti a cinque stoccate nel corso del girone all'italiana di esordio e gli assalti a quindici stoccate (per talune categorie a dieci) nell'effettuazione dell'eliminazione diretta.

Da ciò deriva la necessità, soprattutto in riferimento alla notevole differenza della durata media dello scontro sulla pedana, di saper gestire in modo alquanto differenziato sia le proprie risorse fisico - psichiche, sia l'habitat spazio – temporale del match.

Mi riferisco a tutto ciò che si riassume con l'espressione "saper condurre l'assalto": quindi circostanziata attenzione circa l'uso delle proprie forze fisiche, amministrazione del punteggio, valutazione del tempo a disposizione, gestione oculata dello spazio.

Tutto quanto detto fa risaltare l'importanza della pedana come luogo di competizione non solo fisico, bensì tecnico e globale.

In altre parole lo spazio pedana, soprattutto quel che ne rimane ad un determinato istante dello svolgimento del match, è qualcosa di più di un'estensione fisica, diventando un importantissimo potenziale gradiente dell'attività tecnica che può a questo punto esservi svolta.

Ma facciamo anche alcune considerazioni metriche: uno schermitore normotipo in guardia con l'arma in linea sviluppa una lunghezza di circa 2,00 m.; quindi in specialità come la sciabola e la spada dove, per i motivi che abbiamo precedentemente esposto, le punte dei contendenti si sfiorano, il modulo due – schermitori - in guardia occupa in lunghezza uno spazio di circa 4,00metri.

Se concediamo ad un affondo medio un'espressione di 70 cm., il modulo schermitore-attaccato-in-guardia-schemitore-attaccante-in-affondo misura 4, 70. Nel caso di un attacco camminando (il passo copre 40 cm) le misure si portano addirittura a 5,10 cm.

In queste ricorrenti situazioni di pedana siamo già oltre il terzo del totale dello spazio a disposizione. Pensiamo anche alla situazione in cui uno dei due contendenti comincia a spingere veementemente l'altro con una rapida successione di passi avanti, con ognuno dei quali si mangiano all'incirca 40 cm.

Da quanto detto emerge un indiscutibile fatto: la gestione della spazialità, che in prima battuta richiama subito alla mente dello schermitore la misura che lo separa dall'avversario, non può limitarsi semplicisticamente a questa, ma deve necessariamente estendersi a tutta l'estensione della pedana, o meglio all'ubicazione occupata in un certo istante dal sistema due – schermitori.

Infatti, come meglio vedremo nello parte dedicata allo spazio tattico, ai limiti della pedana, quindi nelle estreme posizioni di rischio, lo spazio può diventare, se la cultura schermistica di almeno uno dei due contendenti lo rende possibile, una

specie di elemento para-tecnico, intervenendo direttamente nella programmazione e nell'esecuzione delle stesse azioni.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Limiti laterali

Per quanto concerne la larghezza, calcando gli schermitori ormai sempre più spesso una pedana molto stretta (appena un metro), possiamo fare alcune specifiche considerazioni.

Innanzitutto è da citare, en passant, il fatto che in una specialità come la spada è incombente il pericolo che una stoccata vada a toccare il terreno esterno alla pedana stessa e quindi dia luogo ad un'erronea segnalazione: ciò non solo nel caso di un corpo a corpo ravvicinato quando magari l'arbitro è in una prospettiva tale da non poter ben vedere entrambi gli schermitori, ma anche nel caso in cui venga effettuata una botta al piede o comunque in bersagli tali da far avvicinare la o le punte verso il terreno. E dire che i giudici di terra sono previsti anche nelle pedane larghe due metri!

Ma al di là di questa specifica situazione che rappresenta un problema soprattutto per chi presiede il match, muoversi lateralmente in uno spazio così angusto espone costantemente al pericolo di essere sanzionati con l'arretramento per l'uscita di pedana.

Ciò avviene soprattutto in occasione di azioni particolarmente dirompenti come ad esempio la frecciata: praticamente si è costretti ad eseguire tale azione in volo al di fuori della pedana, essendo preclusa tra l'altro ogni eventuale possibilità di rimessa che il Regolamento garantisce almeno sino a quando non si è sorpassato l'avversario.

Addirittura alcune azioni, ancora previste dai trattati, come ad esempio l'*inquartata* e lo *scarto laterale*, hanno risicati presupposti spaziali per poter essere effettuate e di fatto è quasi impossibile la loro realizzazione.

Ciò costituisce un po' un assurdo: avere un campo di gara che non permetta l'attuazione di quanto la teoria tecnica contempli ed Regolamento ammetta, ci lascia un po' sconcertati. Ancora più assurdo il fatto che, tirando nel corso della stessa gara sulla pedana riservata alla finale (di solito di dimensioni maggiori), su quest'ultima i colpi sopraindicati siano attuabili contrariamente a tutte le altre piste.

Mi si permetta una battuta: l'unica conseguenza positiva, pur indiretta, delle ristrettezze laterali della pedana, è che gli schermitori sono in pratica costretti spazialmente a rispettare *la linea direttrice*; saranno felici i maestri che risparmieranno il loro fiato a questo proposito!

La conclusione finale di questo smilzo capitoletto non può essere che una: risultando le risorse spaziali, sia in lunghezza che in larghezza, certamente non eccessive, anzi talvolta ridotte quasi al lumicino, lo schermitore evoluto non può omettere d'inserire nel suo baglio tecnico la capacità di gestirle al meglio.

In altre parole oltre che incentrare la sua attenzione solo e soltanto sull'avversario, egli deve simultaneamente tener conto delle condizioni e delle

situazioni ambientali in cui si viene a svolgere lo scontro, tenendo sotto stretta sorveglianza le coordinate spaziali dove attualmente si trova il sistema – due schermitori. Ciò in funzione delle possibili evoluzioni di spostamento che repentinamente possono essere impresse in un verso o nell'altro da uno dei due contendenti.

Nel prosieguo del lavoro vedremo a questo proposito interessanti sinergismi esistenti tra tecnica e specifici luoghi di pedana.

Spazio tattico

Introduzione – La ricerca della misura - Il predominio sulla misura - La resistenza alla spinta dell'avversario - La variazione della misura – Il corpo a corpo - La pedana come serie di luoghi tattici - Le barriere schermistiche - L'alternanza prospettica - L'avversario di mano diversa

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Sin qui abbiamo cercato di sviscerare gli aspetti spaziali legati a posture tecniche in diretta o indiretta connessione con l'avversario e abbiamo anche affrontato l'argomento dello spazio inteso come perimetro di gara.

In particolare sono state analizzate le posizioni delle singole parti del corpo che concorrono a formare il sistema-schermitore; si è parlato di movimento; sono state tracciate linee e traiettorie; è stato studiata la pedana come luogo entro i cui limiti si deve fisicamente svolgere l'assalto.

Lo spazio, in altre parole, è stato analizzato come misura, come direzione e come contenitore dei due schermitori che si affrontano.

Ora, invece, il concetto della spazialità deve essere studiato come elemento a sé stante, come puro mezzo tattico, cioè come strumento complementare e/o alternativo allo svolgimento del confronto sulla pedana.

Lo spazio diventa cioè ulteriormente protagonista, costituisce un valore aggiunto sul quale è necessario intervenire con cognizione di causa: infatti esso costituisce il presupposto della possibilità di poter eseguire certi tipi di azione oppure al contrario ne impedisce la realizzazione, tende ad influenzare lo spostamento dei due sistemi -schermitori, diviene condizione necessaria per promuovere azioni composte (come la finta), o azioni complesse (come il controtempo e la finta in tempo).

Per tutto ciò, lo ripeto ancora se ce ne fosse bisogno, è estremamente importante saper gestire la spazialità del match: lo schermitore non deve solo prestare attenzione alla *misura* che lo separa dall'avversario, ma deve anche cercare di percepire tutte le altre distanze, creando artatamente situazioni a proprio favore o comunque sfruttando al meglio quelle in cui si trova invischiato.

La ricerca della misura

Ritorniamo, approfondendola, ad un'immagine sulla quale abbiamo già in precedenza concentrato la nostra attenzione: due schermitori sono saliti sulla pedana e si scambiano alcune stoccate.

La scenografia spaziale è questa: su un segmento lungo quattordici metri, due sistemi, appunto gli schermitori, si muovono in avanti e all'indietro. Essi sono separati da una certa distanza, la *misura,* che, alternativamente, costituisce o un ostacolo da superare (per l'attacco) o un ostacolo da frapporre (la difesa).

Nei capitoli precedenti abbiamo analizzato, caso per caso, come proficuamente si possa lavorare sullo spazio circa l'attacco (riduzione della misura, traiettoria ottimale del colpo, ideale postura di guardia per eseguire meglio l'affondo…) e anche come poter intervenire nella difesa (parate nei giusti siti spaziali, traiettoria ottimale del colpo di risposta o dell'uscita in tempo…).

Ora si tratta di capire che possiamo intervenire sulla *misura*, oltre che tecnicamente, anche tatticamente.

Esordiamo dall'"a voi" del presidente di giuria dopo il quale inizia l'assalto con uno schermitore mai incontrato in precedenza.

Sappiamo che la *giusta misura* è quella che mette in buona relazione la nostra fisicità (altezza, lunghezza del braccio armato e tipo di impugnatura) con quella dell'avversario: reciproca possibilità di toccare con l'affondo e reciproca capacità di sottrarsi all'attacco arretrando velocemente.

Mentre i primi elementi, quelli legati alla fisicità, sono facilmente osservabili anche prima dell'inizio delle ostilità, i secondi, quelli connessi alla distanza di sicurezza, sono solo catalogabili a posteriori, dopo le prime verifiche in pedana.

Per non incorrere subito in un errore irreparabile (primo attacco subito e prima stoccata presa) dobbiamo interpretare tatticamente l'impostazione della misura, cioè dobbiamo inizialmente porla in essere con un maggiore margine di sicurezza di quello che può sembrare necessario e, mano a mano che affluiscono le informazioni circa la potenzialità di spostamento in avanti dell'avversario, modellarla, o almeno tentare di farlo, come a noi contingentemente conviene.

Il primo passo tattico sulla misura consiste quindi nella sua registrazione ottimale: con essa si devono, se non proprio eliminare, almeno diminuire al minimo le possibilità di essere sorpreso dall'attacco nemico. In questo senso la misura assume un valore prettamente difensivo.

Naturalmente per il principio della reciprocità che vige sulla pedana ("quello che è fatto è reso") anche l'avversario tenderà ad operare allo stesso modo; per cui, quanto più le due fisicità in campo saranno difformi tanto più ci si dovrà operare attivamente per imporre la propria misura all'avversario: su di essa ci sarà una vera e propria bagarre.

E siccome sappiamo che l'esito positivo di ogni azione di uno schermitore è legata imprescindibilmente alla sua personale e ideale misura, chi vincerà tale bagarre, avrà un'ottima probabilità di mettere la stoccata vincente e, alla lunga, di vincere il confronto.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il predominio sulla misura

Come abbiamo appena detto, differenti doti fisiche, differenti culture schermistiche e anche differenti scelte tecnico - tattiche possono scatenare, ancor prima d'incrociare le lame, una vera e propria lotta per imporre la propria misura all'avversario.

Del resto abbiamo già fatto altrove la pur ovvia considerazione che chi attacca ha necessità di stringere la misura, per contro chi si difende vuole allungarla.

In questa sede si vuole analizzare da un punto di vista tattico cosa avviene quando i due contendenti hanno due concezioni antitetiche della misura.

Prendiamo l'esempio scolastico di un fiorettista che è sceso in pedana contro uno spadista: la cultura e la tecnica del primo lo indurrà ad avvicinarsi all'avversario più di quanto non sia conveniente all'altro che ha bisogno di maggior spazio per poter tirare ai bersagli avanzati (sua prerogativa tecnica).

Mi preme sottolineare il fatto che l'esempio è esclusivamente accademico e non vuole in nessun modo proporre una sfida ideale tra le due specialità. Continuiamo pure a far credere al fiorettista che sicuramente batterà lo spadista e viceversa!

A noi qui interessa come due schermitori animati da scelte ed esigenze tecniche opposte possano lavorare tatticamente sullo spazio.

Tornando all'esempio, le danze saranno condotte indubbiamente dal fiorettista che tenderà a stringere la misura, mentre lo spadista (a parte le azioni che potrà sfoderare sull'avanzamento nemico) non potrà fare altro che retrocedere. Infatti, se fosse lo spadista ad avanzare, il fiorettista, al fine di ottenere la misura più corta, potrebbe o non arretrare o arretrare solo quanto servisse al suo scopo.

Per mantenere la misura a lui più congeniale lo spadista quindi non può fare altro che retrocedere, almeno sino a quando ha sufficiente spazio alle spalle; poi, se non avrà nel frattempo realizzato qualche determinazione schermistica, dovrà soggiacere alla misura imposta dal fiorettista e accettare la sfida alle sue condizioni spaziali.

Dalla dinamica dello spostamento preso in esame si ricava che lo spadista dovrebbe prima o poi (almeno in teoria) uscire in tempo; la risposta tecnica idonea del fiorettista dovrebbe quindi concretizzarsi conseguentemente in un controtempo; infine la controrisposta tecnica dello spadista dovrebbe essere realizzata tramite la finta in tempo. Questo almeno secondo un compiuto iter logico schermistico.

La situazione teorica estrema che ho appena esposto spero possa essere stata d'aiuto per comprendere, anche nel caso di tiratori della stessa specialità, come si può gestire tatticamente lo spazio nel senso di rapportarsi all'avversario, costringendolo mano a mano in situazioni ambientali a lui più sfavorevoli.

Simmetricamente, ovvero dalla parte di colui che subisce la spinta, il problema va visto nell'ottica inversa, ossia quella di riuscire a sfuggire a queste vere e proprie trappole spaziali.

A breve svilupperemo questi argomenti nella parte dedicata alla pedana come serie di luoghi tattici.

La resistenza alla spinta dell’avversario

Se uno degli schermitori in pedana concentra esasperatamente il suo lavoro tattico sulla misura è necessario che l’altro si affretti ad attuare delle opportune contromisure.

La dinamica spaziale in cui ci si viene a trovare è quella di una pressione esercitata in direzione pressoché univoca con marcata insistenza.

Innanzitutto non dobbiamo consentire che tale spinta sia costante e magari sempre crescente: più si arretra in velocità progressiva, più difficile risulta poi sottrarsi a questa morsa e riuscire ad invertire la tendenza direzionale.

Quindi è necessario contrastare sul nascere l’insistente avanzata nemica, realizzando dei rapidi e brevissimi saltelli in avanti e indietro, magari uniti a veloci spostamenti del proprio ferro, cercando se possibile di lavorare sulla lama avversaria. In altre parole realizzando una contro spinta di tipo elastico

In secondo luogo, presupponendo che l’insistente avanzata dell’avversario cerchi di promuovere una nostra *uscita in tempo*, dovremo con lo *scandaglio* scoprire le sue tendenze applicative di controtempo e, a questo punto, elaborare e approntarci ad effettuare una nostra *finta in tempo*.

Più semplicemente, a seconda dei casi, la soluzione tecnica può anche realizzarsi con un nostro repentino attacco sull’avanzata dell’avversario: di *presa di ferro* se egli ce lo concede, oppure di finta a *ferro libero*.

Un’alternativa tattica, comunque non reiterabile nel tempo, è quella di cercare di sorprendere l’avversario, attaccandolo subito dopo l’*a voi* dopo una *rimessa in guardia*, strappandogli subito l’iniziativa e cercando di mantenerla il più a lungo possibile.

Un discorso a parte, come il più delle volte accade, si può fare per coloro che sono impegnati nella specialità della spada: se naturalmente lo consente o addirittura lo consiglia il punteggio, la pressante spinta in avanti dell’avversario può essere sfruttata per cercare d’impostare il *colpo doppio*. In effetti, lavorando di lima sulla misura, si può tentare, riducendola al minimo, di sorprendere l’avversario che incalza con una frecciata a ferro libero sul bersaglio grosso per ridurre al minimo la possibilità di uscire con la punta.

In sintesi la tattica di opposizione all’avanzata insistente dell’avversario, più che essere affidata alla difesa col ferro (l’antagonista potrebbe magari mandarci in continua parata), deve basarsi o su un attento e immediato lavoro sulla *misura* stessa oppure su un ventaglio di iniziative tecniche, che per loro natura implichino loro stesse un intervento sulla distanza tra i contendenti, quindi anticipi d’attacco, prese di ferro, chiusure e uscite in tempo.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La variazione della misura

Ci sono delle situazioni che possono indurre lo schermitore a diminuire o ad accrescere volontariamente la sua misura ideale.

Il primo caso coincide con l'espletamento dei suoi attacchi: quello stesso percorso che, a propria difesa, impone all'avversario è lo stesso percorso che poi è costretto a superare lui stesso per giungere a bersaglio.

A questo proposito è interessante ritornare brevemente sul rapporto fisicità - misura: più tali caratteristiche saranno uguali, più i due schermitori tenderanno a concordare sulla stessa misura; per contro, più esse divergeranno, tanto più le misure avranno valori di segno opposto.

In questo secondo caso, il contendente con arti marcatamente più corti rispetto all'altro cercherà di avvicinarsi maggiormente all'avversario di quanto non tenda a farlo quest'ultimo: tramite una presunta maggiore velocità esplosiva dovrà infatti cercare di compensare quel maggiore segmento di espressione spaziale posseduto dall'avversario. Al contrario il contendente più lungo di arti tenderà a stare più lontano, compensando la sua presunta lentezza esecutiva con il fatto di occupare con il braccio armato una posizione spaziale in potenza più avanzata.

Siamo quindi in presenza di una specie di equazione compensativa: più corto e più veloce = più lungo e meno veloce.

In entrambi i casi, comunque, c'è il problema che, andando in attacco, è necessario recuperare parte della misura impostata per difendersi: uguali e identiche difficoltà sia per lo schermitore corto veloce che per lo schermitore lungo lento.

La prima considerazione da fare è che il nostro attacco non può partire dalla stessa misura di stallo che vige tra gli schermitori, ma, per avere maggiori probabilità di successo, deve inizialmente sottrarre qualcosa a tale posizione e scatenarsi quindi da una distanza più ravvicinata.

Questa ricerca di riduzione spaziale che l'attaccante cerca di realizzare nei confronti dell'attaccato è detta in gergo *rubare misura*.

E si ruba misura per poter fruire di uno degli elementi fondamentali di ogni buon attacco diretto, cioè dell'elemento sorpresa: come abbiamo già avuto occasione di ricordare in questa tipologia di azioni (quelle semplici) la reazione dell'avversario non è nemmeno presa in considerazione, tanto si confida nel fatto di agire e concludere la propria determinazione prima, non dico della sua presa di coscienza, ma almeno di una sua compiuta reattività difensiva.

Tecnicamente il modo più semplice per riuscire ad ottenere questa repentina riduzione di misura è il *raddoppio*, ovvero, lo ricordiamo, il guadagno spaziale che si può ottenere eliminando prima dell'effettuazione dell'affondo la distanza esistente tra i piedi nella posizione di guardia.

Nel caso di un normotipo in posizione standard la maggiorazione di spostamento in avanti si aggira su una trentina abbondante di centimetri , più che sufficienti per riuscire ad *entrare nella guardia avversaria*. Il raddoppio, per di più, può essere anche il vestibolo per l'esecuzione di un *passo avanti affondo a balestra,* che, assieme alla frecciata, rappresenta la forma di spostamento più dinamica a disposizione dello schermitore.

Dobbiamo ribadire ancora una volta che più passi in avanti vengono compiuti consecutivamente, più si mette in stato di allarme l'avversario, per cui

diminuisce, sino quasi giungere ad annullarsi, quell'effetto sorpresa da noi ricercato.

Tuttavia produrre un attacco da una posizione completamente statica richiede una fase di notevole accelerazione iniziale per vincere l'inerzia spaziale di partenza e ciò sottrae molta velocità al gesto complessivo. Del resto anche dall'ottica sensoriale un movimento si percepisce meglio se, anziché essere inserito in una preesistente dinamica di spostamenti, parte invece da una situazione tendente allo statico.

Quindi l'ideale è scatenare l'inizio dell'attacco dopo l'esecuzione di un passo in avanti condotto magari a velocità ridotta per non destare troppa attenzione in chi si difende; eseguito questo iniziale spostamento si può finalmente scatenare appieno la forza propulsiva in avanti, tramite il solo affondo o anche con un passo avanti affondo. In tal modo si sarà realizzato un discreto continuum spaziale e l'attacco sarà risultato più nascosto agli occhi dell'avversario.

Un altro modo per sorprendere l'antagonista con il proprio attacco semplice si basa sulla tattica dei balzelli: in pratica lo schermitore cerca di "addormentare" l'avversario producendo una reiterata serie di cadenzati spostamenti in avanti e all'indietro. Indubbiamente l'avversario si assuefa, soprattutto visivamente, a questi parziali e continui movimenti di avvicinamento e per colui che vuole ad un certo punto scatenare il proprio attacco è facile, come abbiamo ricordato poco sopra, nascondere l'inizio della propria determinazione d'attacco e sfruttare la dinamica in avanti prolungando uno degli usuali balzelli.

Comunque anche in questo caso la teoria schermistica non si smentisce: l'atteggiamento dei balzelli può anche dare talvolta dei buoni risultati, ma può anche esporre a rischi.

L'avversario può subito insospettirsi per questo specifico comportamento e quindi frapporre subito una misura più lunga e rendere quindi superflua l'attuazione di questa tattica. Inoltre può sorgere un pericolo consequenziale: balzellando, ovvero movendosi secondo un certo ritmo, si può dare all'antagonista il tempo, ovvero suggerirgli direttamente l'istante più idoneo per sferrare a sua volta il suo attacco.

Sinora, al fine di ridurre la misura, abbiamo esaminato alcune tecniche incentrare esclusivamente sull'avanzamento dello schermitore, quindi incentrare sulla sua proiezione in avanti.

In alternativa, si può giungere con successo allo stesso risultato sfruttando tatticamente le alterne fasi di spostamento sulla pedana.

. In effetti un ulteriore modo per ridurre la misura di partenza è quello di effettuare sistematicamente almeno due passi in avanti, seguiti sempre da un pari numero di passi all'indietro; dopo avere assuefatto l'avversario a questa successione di movimenti, all'istante opportuno, si indietreggia di uno spazio minore rispetto al consueto e, sull'avanzamento dell'avversario che tende a recuperare la misura avvicinandosi, si sferra quindi il nostro attacco.

Sin qui abbiamo esaminato le problematiche legate alla variazione della misura connesse all'attacco, riferite alla questione d'intervenire in senso restrittivo rispetto alla primitiva misura concordata.

Ora si tratta di ribaltare l'ottica e porsi esattamente dall'altra parte, cioè da quella della difesa, che ovviamente ha un interesse diametralmente opposto: l'attaccato vuole sottrarsi alla gittata dell'attacco avversario.

Solitamente la questione è vista come tentativo di frapporre tra sé ed il nemico uno spazio maggiore per cercare se non proprio di annullare, quantomeno di smorzare la forza d'urto della determinazione d'attacco dell'avversario; in effetti

è più facile spostarsi in avanti che non all'indietro. Tale atteggiamento è denominato in gergo *rompere misura*.

Ampliando lo spazio a sua disposizione, il difensore, indubbiamente non solo si procura maggiore possibilità di movimento del braccio armato, ma recupera soprattutto preziosi istanti per organizzare la sua reazione difensiva; in altre parole cerca di riconquistare, rispetto all'attacco, tempo e spazio per reagire.

Questo atteggiamento, denominato come abbiamo già detto *difesa di misura*, è l'atto difensivo statisticamente più applicato, soprattutto quando l'attacco arriva inaspettato: arretrare è una reazione quasi istintiva per lo schermitore.

Ma quando l'effetto sorpresa è meno dirompente, l'attaccato, avendo avuto la possibilità di premeditare la difesa, può intervenire tatticamente sullo spazio addirittura nella direzione opposta: cioè non cerca di aumentarlo, ma, al contrario, cerca di diminuirlo e il più velocemente possibile.

E' il caso delle uscite in tempo, che abbiamo analizzato e commentato poco sopra.

Quell'urgenza temporale di concludere l'azione, che sembrava patrimonio esclusivo dell'attaccante, ribaltandosi tecnicamente la situazione, diventa un imperativo categorico per l'attaccato, che ha tutto l'interesse ad abbreviare il più possibile i tempi dell'azione scatenata dall'avversario: e lo fa, mosse tecniche specifiche a parte, intervenendo sulla misura, andando letteralmente incontro al colpo su di lui indirizzato per giocare d'anticipo.

In questo caso siamo quindi in presenza di un sovvertimento totale dell'uso tattico della misura nell'ambito difensivo.

A conclusione dell'argomento è doveroso citare il *contropiede*, che è una metodologia di accostamento all'avversario basata su una particolare dinamica di pedana.

Il presupposto è quello che l'attacco dell'avversario sia risultato corto a seguito di un repentino arretramento dell'attaccato.

In questa situazione spaziale il principio del contropiede si basa sulla considerazione che, dopo l'effettuazione dello sterile ed inutile allungo, l'avversario di solito deve riguadagnare faticosamente la posizione di guardia all'indietro, impegnando, in condizioni di precario equilibrio, tutta la sua muscolatura. Di conseguenza l'istante, che lo vede appunto in ritirata, appare tatticamente uno dei più opportuni per poterlo attaccare.

La meccanica dell'azione si basa quindi su una calibrata difesa di misura, magari realizzata con un balzo all'indietro.

Calibrata, in quanto più vicino ci si trova alla punta avversaria quando questa avrà finito la sua corsa in avanti, tanto meno strada dovremo fare per rincorrere l'avversario che riguadagna la *guardia.*

Con un balzo, in quanto, planando all'indietro, le gambe possono flettersi maggiormente e predisporsi al subitaneo attacco.

Cerchiamo di visualizzarne le varie fasi: l'attaccante produce l'allungo e l'attaccato produce un salto indietro – l'attaccante è in posizione di affondo e l'attaccato, arretrato quanto è sufficiente per non essere toccato, è leggermente sbilanciato in avanti con le gambe cariche di energia dinamica – l'attaccante è impegnato nel ritorno in guardia e, nello stesso istante, l'attaccato (ora attaccante) rilascia l'energia potenziale e si proietta veementemente in avanti, magari in *frecciata*.

Il corpo a corpo

Il combattimento ravvicinato avviene tutte le volte che gli schermitori, in seguito alle contingenze dello scontro, si trovano reciprocamente ad una misura inferiore alla lunghezza del proprio braccio armato.

Solitamente e diffusamente si ricollega l'impossibilità di colpire l'avversario ad una sua eccessiva lontananza; al contrario in questo caso le difficoltà del colpo nascono invece dall'eccessiva vicinanza.

Il numero di questi cosiddetti *corpo a corpo* che si verificano nel corso di un assalto è statisticamente rilevante (basta soffermarsi a guardare un qualsiasi match), per cui è necessario soffermarsi a valutare questa particolare situazione spaziale: sapersi destreggiare al meglio anche in questo tipo di contingenza non può altro che influire positivamente sull'economia del risultato finale dell'assalto.

Tra l'altro, come sappiamo, il presidente di giuria è tenuto ad interrompere il match solo quando ritiene che i contendenti non riescano più a fare un uso normale delle armi e non siano più in grado d'impostare un minimo fraseggio schermistico (Regolamento).

Quindi si può, anzi si deve continuare a combattere sino al suo alt (un po' come nel caso dei pugilatori che, quasi abbracciandosi, si martorizzano i fianchi sino al break dell'arbitro).

Le teoriche situazioni del corpo a corpo in relazione al rapporto di postura tra gli schermitori possono essere: uno in affondo, l'altro in guardia – entrambi in affondo – entrambi in guardia.

Nella prima eventualità c'è un conclamato rapporto di disparità posturale, una posizione più autonoma di colui che è rimasto in guardia, una posizione più vincolata di colui che ha prodotto l'allungo. Invece nelle altre due eventualità posturali la libertà di movimento è equamente divisa.

Comunque, quali che siano le reciproche posizioni spaziali, i colpi che possono essere portati positivamente si basano essenzialmente su due elementi: la reattività e la riduzione della lunghezza del braccio armato.

La prima consiste nell'immediata percezione dell'esito negativo della o delle stoccate vibrate. A ciò concorrono: l'udito, che non ha ravvisato il segnale acustico dell'apparecchio segnalatore e/o l'*alt* del presidente di giuria, la vista che nel caso di una giusta prospettiva non ha rilevato il relativo segnale luminoso, la sensibilità della mano che non ha percepito la resistenza opposta dal bersaglio.

Constatando l'assenza della registrazione della stoccata e approfittando della ravvicinata situazione spaziale che si è venuta a configurare, si deve cercare di toccare l'avversario nel minor tempo possibile, al fine di precedere temporalmente un suo similare tentativo.

Il secondo elemento essenziale del combattimento ravvicinato è la capacità di ridurre la lunghezza del braccio armato in quanto essa risulta maggiore della distanza che si è venuta a creare tra due contendenti.

La tecnica si basa sullo spezzare il segmento rappresentato dall'arto armato, approfittando delle articolazioni del polso, soprattutto del gomito ed infine anche della spalla.

Il polso, lo abbiamo già visto in occasione delle *opposizioni di pugno*, è in grado di eseguire nello spazio a lui circostante varie angolazioni (angolo al polso), ottenendo con tali configurazioni una prima diminuzione di estensione del braccio armato.

Ma è il gomito ad esercitare l'influsso maggiore: ripiegandosi all'indietro sino a toccare il corpo ed oltre, di fatto sottrae alla lunghezza l'intera porzione del braccio.

L'ulteriore riduzione da poter perseguire è connessa a due movimenti alternativi delle spalle. Ruotandole in modo tale da scambiare la loro posizione nei confronti dell'avversario e ottenendo un effetto trascinamento all'indietro del braccio armato (movimento ritenuto lecito solo nella specialità della spada ed invece vietato nelle armi convenzionali in quanto tendente a coprire il bersaglio valido). Oppure inclinando la spalla avanti in basso e spostando di conseguenza il busto all'indietro.

E' da osservare che nella posizione di guardia (o comunque in una postura elevata) lo schermitore può optare per entrambe le soluzioni, invece, trovandosi in affondo, proprio per la particolare posizione del corpo non può che ricorrere alla seconda.

Tecnicamente si esegue una *rimessa*, se la stoccata (sia d'attacco che di difesa) viene indirizzata sullo stesso bersaglio della prima determinazione; si esegue un *secondo colpo* se essa è indirizzata invece sul bersaglio opposto

Molto interessante è anche l'uso tattico che può essere fatto del corpo a corpo, confermando ancora una volta se ce ne fosse bisogno, la fondamentale importanza dell'uso differenziato della misura nello scontro sulla pedana.

Una prima conferma indiretta l'abbiamo dalle norme delle armi convenzionali, dove è vietata espressamente (e quindi sancita dal Regolamento) la chiusura nei confronti dell'avversario che, dopo aver eseguito una parata, ha diritto ad una legittima risposta.

Indubbiamente chiudere l'avversario, cioè avvicinarsi sino quasi al contatto fisico, può complicare da un punto di vista spaziale la sua reazione difensiva, sino a renderla al limite fisicamente impossibile: viene a mancare sia capacità di movimento del braccio armato, sia soprattutto il suo raggio d'azione.

Ciò soprattutto in relazione alla consueta posizione in cui nelle specialità convenzionali conviene tenere la punta rispetto al bersaglio, cioè al di fuori di una specifica linea d'offesa al fine d'impedire all'avversario d'intervenire sul ferro ed acquisire in tal modo la priorità convenzionale del fraseggio.

Già la situazione è diversa nella spada, dove, in ossequio al suo pragmatismo e quindi alle sue relative regole di combattimento, la punta dovrebbe sempre minacciare un bersaglio dell'avversario, anche nella posizione di parata.

L'uso tattico del corpo a corpo appare evidente in una specifica situazione di pedana, quella in cui si viene a verificare una marcata disparità di ordine fisico tra i due schermitori: più c'è differenza di lunghezza degli arti, più gli interessi sono ovviamente contrapposti per quello che concerne la gestione di una spazialità angusta.

Colui che possiede leve meno lunghe ha tutto l'interesse di mettere in campo quelle tipologie di spostamento o quelle azioni che possano consentire di entrare *sotto misura* all'avversario: più riuscirà a trasportare il combattimento su un piano ravvicinato, tanto più ne risulterà spazialmente avvantaggiato. Addirittura avrà un interesse diretto a sviluppare tutte quelle dinamiche che abbiano marcate probabilità di sfociare nel combattimento ravvicinato, dove risulterà più veloce e più a suo agio negli spostamenti.

Interessi completamente contrapposti animano l'avversario dalle caratteristiche diverse: l'antagonista non deve riuscire ad oltrepassare una certa linea spaziale difensiva, oltre la quale diminuiscono drasticamente le sue probabilità di successo in quanto i suoi movimenti sono più lenti ed impacciati.

L’importante è mettere a fuoco che una situazione di corpo a corpo (soprattutto nella spada) non è solo frutto di un evento casuale, cioè di uno o più errori dei contendenti, ma, al contrario, può anche essere il risultato di una mirata condotta di gara.

Del resto l’importanza del concetto della spazialità del colpo, inteso come minimo ambito vitale di realizzazione, è direttamente confermato dalla teorizzazione di uno specifico colpo: la contrazione.

Come abbiamo già avuto occasione di vedere, questa tipologia di uscita in tempo poggia i suoi principi esecutivi proprio sul fatto che, andando spazialmente incontro all’avversario sul suo attacco, quindi chiudendolo, è possibile con una nostra opportuna opposizione di pugno deviare la sua punta dal nostro bersaglio e parallelamente colpirlo indirizzando la nostra stoccata proprio sulla sua stessa linea d’attacco.

Vorrei chiudere l’argomento con un’ultima considerazione relativa al modo di gestire
al meglio il corpo a corpo nella specialità della spada, una specie di regola aurea a questo proposito.

Tecnica a parte, il combattimento ravvicinato va saputo gestire: innanzitutto l’immediata percezione della situazione ci deve portare ad una precisa scelta che può realizzarsi con due diversi tipi di attività.

Se il rapporto tra le posture che si sono venute a determinare risulta marcatamente svantaggioso per uno dei due contendenti, lo scopo principale di quest’ultimo sarà quello di cercare di chiudere ulteriormente l’avversario (il Regolamento pone solo il limite della violenza), accontentandosi di chiudere l’azione facendo patta, cioè non toccando e non facendosi toccare dall’avversario.

Naturalmente diametralmente opposta sarà l’atteggiamento di colui che si ritroverà invece in una situazione posturale privilegiata.

Comunque in entrambe le contingenze (ed è questa la regola aurea), mai si dovrà effettuare uno spostamento all’indietro per recuperare spazio d’azione.

In effetti in tal modo si configurano due tipi di attività: il tentativo del braccio armato di portare la stoccata e il movimento corporeo di allontanamento con tutto ciò che comporta (impegno muscolare complessivo e ricerca di nuovi equilibri fisici); al contrario chi resta fermo sul posto è impegnato solo in un’attività, quella appunto di cercare di colpire l’altro.

In conclusione il corpo a corpo, a dispetto di astratti estetismi, costituisce l’ultima barriera spazio – temporale utile per lo scontro che si celebra sulla pedana: sino a quando non sopraggiunge il prescritto “alt” a cura del direttore di gara il combattimento deve continuare anche a misura ravvicinatissima e lo schermitore deve essere in grado anche in queste condizioni quasi proibitive di trarre il maggior utile possibile.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La pedana come serie di luoghi tattici

In ogni spinta dinamica è fondamentale il tipo di resistenza che può essere opposta in senso contrario, ciò oltre che fisicamente anche concettualmente: anche la sola possibilità teorica di poter ulteriormente retrocedere diversifica la risposta difensiva di chi subisce l'attacco, potenziandone il valore alternativo.

In effetti chi, per sue scelte tecnico - tattiche, spinge e attacca l'avversario in modo continuativo, può aspettarsi tre tipi di reazione spaziale: l'avversario sta fermo, indietreggia o addirittura avanza.

La cosa, ovviamente, va messa in relazione con i limiti posteriori esistenti sulla pedana: ci sarà un punto oltre il quale lo schermitore, pur incalzato, non potrà ulteriormente retrocedere senza incorrere nella penalità della stoccata.

In base a queste considerazioni possiamo suddividere il campo di gara in tre luoghi dai connotati spaziali ben precisi: uno neutro, uno d'imminente pericolo ed un di limite estremo.

Il primo, il più esteso, è caratterizzato dal fatto che i due schermitori hanno entrambi alle proprie spalle un discreto patrimonio di spazio da poter spendere in tutta tranquillità: nessuno dei due contendenti si sente pressato oltre una certa soglia e può ancora disporre nel modo più ampio della propria mobilità in avanti e soprattutto all'indietro.

Il secondo, pur anch'esso non contraddistinto da limiti reali e visibili sulla pedana, è legato al fatto che la riduzione di spazio alle proprie spalle comincia ad essere percepita dallo schermitore, anche se non è ancora gli è preclusa una certa possibilità di arretrare. La spia del sensore collegato al limite posteriore comincia ad accendersi nella sua testa e lo preavverte dell'imminente ed incombente pericolo.

Il terzo luogo della pedana coincide grosso modo con l'ultimo metro, metro e mezzo a disposizione: lo spazio si fa veramente esiguo ed in genere è chiara a questo punto l'intenzione dell'avversario di approfittare della situazione spaziale che si è generata.

Tanto per similitudine con una disciplina che è cugina prossima della scherma: ci si trova nelle stesse condizioni di un pugilatore costretto alle corde (qui non ci sono penalità, ma si tratta ugualmente di vedere interdetta ogni via di fuga).

Ritorniamo alla prima zona, quella neutra, e facciamo alcune considerazioni non senza avere però fatto una doverosa premessa: come ben sappiamo ad ogni azione si può opporre una valida contraria, per cui le mosse che verranno indicate qui di seguito nelle diverse zone saranno sempre soggette ad essere teoricamente neutralizzate; anzi, proponendole, in modo indiretto andiamo proprio a suggerire la relativa contraria.

In effetti la tecnica schermistica con le sue proposte concettuali, risposte, controrisposte e così via è configurabile come una serie pressoché infinita di scatole cinesi o matrioske (a secondo dei gusti): dentro a quella successiva si trova sempre il potenziale annullamento di quella immediatamente precedente.

Dunque in questa prima parte della pedana le azioni si susseguono senza che lo spazio o una sua particolare configurazione vada ad influenzarle in modo diretto o necessario: chi spinge o attacca, come appena poco sopra ricordato, potrà avere da parte dell'avversario tutte e tre le risposte dinamiche possibili, cioè di quiete, di avanzamento o d'indietreggiamento.

Quindi, alla luce delle conoscenze pregresse sull'avversario o in base allo scandaglio eseguito nell'occasione, lo schermitore deciso a sferrare un attacco elabora e cerca di applicare al meglio la sua determinazione tecnica in funzione anche di queste tre probabilità di risposta spaziale.

Le cose invece cambiano alquanto se, per effetto del suo spostamento in avanti, l'avversario ha sempre meno terreno a disposizione: mano a mano che per lui si avvicina il limite posteriore, una delle sue tre possibilità dinamiche, quella di fuga all'indietro, viene progressivamente meno sino ad azzerarsi completamente.

La situazione, ovviamente, è in mano a chi spinge, in quanto ogni suo passo propone o impone una riduzione della misura a colui che è pressato: in modo quasi impercettibile viene progressivamente a determinarsi una misura sempre più corta rispetto a quella tacitamente concordata in precedenza.

A questo proposito è subito importante rilevare che in tali condizioni spaziali si alterano significativamente quelle logiche tecnico - tattiche che invece risultano valide nella parte neutra della pedana.

Chi spinge, mettendo sotto pressione l'avversario, rinuncia di fatto, proprio per questo suo atteggiamento, all'elemento sorpresa, che costituisce uno degli elementi portanti di ogni buon attacco.

Per contro chi si vede pressato non può più a sua volta giocare la carta della sorpresa di un'uscita in tempo, che diviene sempre più necessaria.

E' successo che l'atteggiamento ben configurato di uno dei due contendenti e le conseguenti condizioni spaziali raggiunte hanno reso oltremodo prevedibili questi due tipi di azione.

In altre parole la situazione di pedana è ben determinata: chi spinge non ha nessuna necessità di sviluppare un attacco, al contrario di chi si difende che prima o poi sarà costretto a farlo; chi spinge attende l'attacco dell'avversario e deve solo stare attento a conservare spazio fisico per la sua difesa (percepire l'attacco e neutralizzarlo); inoltre chi indietreggia ha sempre meno tempo oltre che spazio per attuare il suo attacco e sa che l'avversario lo sta aspettando al varco.

In siffatte condizioni sembra che sia privilegiato colui che è in possesso di una maggiore velocità e di una maggiore reattività: in effetti, se restiamo nell'ambito delle azioni di prima intenzione, la battaglia sembra incentrarsi nel rapporto tra velocità di attacco e reattività di difesa.

Tuttavia la nostra disciplina, come ben sappiamo e come apprezziamo, offre la possibilità, tramite la tecnica, di aggirare certi ostacoli rappresentati dalle qualità psico - fisiche in senso lato dell'avversario: ed ecco le *azioni composte, le uscite in tempo, il controtempo e la finta in tempo.*

Ma ritorniamo alla pedana: chi spinge, più che aspettare parossisticamente quell'attacco che prima o poi l'avversario sarà costretto a sferrare (e che può anche sviluppare con una o più finte), ha l'interesse di provocarlo in un preciso e determinato istante in modo tale da opporgli una contraria già precostituita.

Accennando un attacco si provocherà una probabile reazione dell'avversario in avanti tanto più necessaria quanto minore sarà ancora lo spazio ancora a sua disposizione all'indietro. Sortito questo effetto si dovrà procedere a neutralizzarlo con prese di ferro, battute o addirittura, a nostra volta, con uscite in tempo: questa, com'è noto, è la dinamica concettuale del *controtempo.*

Invero i trattati di scherma suggeriscono già il controtempo come azione valida da opporre contro l'avversario che dimostra attitudine ad uscire in tempo.

La situazione tattica di pedana che stiamo esaminando consiste quindi nel riprodurre artificiosamente quelle condizioni spaziali idonee al controtempo: non più "attitudine" dell'avversario quindi, ma pura induzione e costrizione.

L'esperienza e la statistica insegnano che spingere l'avversario verso la fine pedana serve raramente ad acquisire a proprio vantaggio la stoccata in seguito alla relativa penalità: capita pochissime volte e soprattutto deriva dalla scarsa esperienza dell'antagonista.

In effetti la vera disputa non va incentra tanto sullo spazio residuo dietro l'avversario, quanto piuttosto sul tipo di opportunità tecniche che, proprio in seguito a questo pericolo, possono essere sfruttate davanti ad esso.

Per il già ricordato principio di reciprocità spaziale, poniamoci ora nell'ottica di colui, che, avendo subito la pressione dell'avversario, si ritrova ai margini del terreno di gara consentito.

In questo caso l'inizio di ogni spostamento progressivo in avanti è effettuato dall'avversario e ogni volta che ciò avviene chi subisce l'avanzamento deve valutare quale sia, prima o poi, il momento migliore per uscire allo scoperto. In ogni caso più si ritarda il colpo, più l'istante della sua esecuzione diventa palese.

Essenziale, in questo caso più che mai, saranno i dati forniti dallo scandaglio o dalle conoscenze pregresse dell'avversario. Infatti solo in funzione di esse si potrà optare tra le due uniche possibili soluzioni.

Attaccarlo sulla sua avanzata con un'azione composta per eludere la o le sue parate oppure attendere il suo controtempo per sorprenderlo con una *finta in tempo*.

E' da sconsigliare invece, in via di principio, la semplice uscita in tempo: l'avversario esercita la sua crescente pressione appunto con la chiara intenzione di chiamarci fuori dalla nostra guardia e questa è proprio la situazione spaziale sulla quale quasi con certezza vuole cercare di costruire la sua trappola (il controtempo).

Tuttavia sull'uscita in tempo talvolta si può giocare la carta della velocità, concetto che ovviamente implica sia il rapporto di fisicità tra i due schermitori (altezza e lunghezza del braccio armato), sia il fatto che si competa in una specifica specialità come la spada: ciò è possibile quando l'avversario abbia commesso nel suo avvicinamento un grave errore di valutazione spaziale circa il suo margine di sicurezza.

In quest'evenienza l'istante migliore per l'uscita in tempo è senz'altro quello in cui l'avversario, alzando il piede avanti, sta compiendo la prima parte dello spostamento: una parte pur minima delle sue risorse sarà impegnata nel movimento sottraendo quindi potenzialità al sistema - schermitore. Invece, una volta completata compiutamente la fase dell'avanzamento, il suo assetto sarà riequilibrato e la globale capacità reattiva tornerà al massimo della sua potenzialità.

Una situazione del genere può configurare ad esempio la ricerca del *colpo doppio* nella specialità della spada: mentre colui che è pressato mira tatticamente alla spartizione del colpo, colui che pressa, mosso da esigenze completamente opposte, è costretto ad applicare il controtempo per avere più concreti margini di sicurezza sulla stoccata.

Da tutte queste argomentazioni si evince ancora una volta come sia importante gestire al meglio il patrimonio di spazio di cui ogni schermitore dispone all'inizio di ogni stoccata: non a caso dopo l'aggiudicazione di ognuna di esse, si ritorna al centro pedana, al fine di spartirsi equamente questo tipo di risorsa.

Tra tutte le linee visibili sul campo di gara (quella di mezzeria, quelle di messa in guardia, quelle di limite laterale e quelle di limite posteriore), non c' è traccia di quella tecnicamente più importante: cioè di quella, oltrepassata la quale, lo spazio, inteso come parte residua, entra necessariamente e progressivamente

a far parte integrante del tipo di congetture tecniche che lo schermitore è doverosamente portato ad elaborare.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Alternanza prospettica

Uno dei postulati della Scherma recita (ormai lo sappiamo a memoria): “ogni azione ha la sua contraria”, ovvero ogni determinazione schermistica ne implica sempre almeno una di possibile segno contrario, tendente ad annullare gli effetti di quella precedente e a ribaltare la situazione del colpo. Questo in tutte le possibili prospettive: una parata è la contraria all’attacco, una finta è la contraria alla parata…

Reputo molto importante soprattutto da un punto di concezione spaziale richiamare l’attenzione sul basilare concetto di alternanza prospettica, intendendo per tale la capacità dello schermitore di percepire e vedere le posture del proprio ferro e lo sviluppo delle proprie azioni non solo ed ovviamente dal proprio punto di osservazione, cioè dietro l’arma, ma anche dal punto di osservazione dell’avversario, cioè di fronte ad essa.

Questo gioco di prospettive, che concatena presupposti schermistici e loro derivazioni, non può che giovare alla piena comprensione dei giochi posturali e dinamici sui quali s’incentra e si determina sulla pedana l’esito dei vari tipi di colpo.

Ovviamente si è portati a considerare quasi esclusivamente quello che accade dalla nostra parte, ma questo credo sia riduttivo per giungere ad una piena maturità tecnica.

I dinamismi che si sviluppano nello spazio all’altezza della zona dove s’incrociano i ferri dei due contendenti possono essere semplici, ovvero concretizzarsi in una propria esclusiva attività, come ad esempio una botta dritta, una battuta e colpo e così via (le cosiddette *azioni semplici*). Ma essi possono anche chiamare direttamente in causa la lama dell’avversario, costruendo anzi sul suo o sui suoi movimenti il successo del colpo (le cosiddette azioni composte, le uscite in tempo, il controtempo e la finta in tempo).

E’ soprattutto in questo secondo caso che conoscere in profondità le leggi e le coordinate del movimento realizzato dall’avversario non può altro che giovare alla comprensione ed alla costruzione (da questa parte) dell’azione.

In caso di schermitori di uguale mano l’immagine è speculare: quindi alcuni movimenti sono opposti, altri uguali.

In specie quelli in orizzontale ed in obliquo s’invertono: se ad esempio uno dei due contendenti muove il proprio ferro dalla terza alla quarta, il senso dello spostamento è per lui da destra verso sinistra, mentre, se l’avversario esegue lo stesso movimento, per lui apparirà da sinistra verso destra. Ugualmente accadrà direzionalmente per le cavazioni e soprattutto per le circolate: il movimento circolare di queste ultime sarà percepito da una parte come in senso orario, mentre dall’altra come antiorario e viceversa.

Invece in caso di traslazione verticale, cioè dall'alto in basso e dal basso in alto, entrambi i contendenti avranno la stessa identica percezione di traiettoria spaziale.

L'alternanza prospettica diventa la strada maestra per capire anche concettualmente ciò che inizialmente si esegue solo empiricamente sotto la guida del maestro.

Due esempi?

Uno può essere quello del fatto che una cavazione non riesce ad eludere una parata di contro eseguita dall'avversario.

L'altro quello costituito dalle presunte difficoltà che a priori qualcuno adduce al fatto d'incontrare in pedana un mancino.

Per il commento su questi due punti rimandiamo alle parti di questo lavoro che hanno trattato direttamente questi temi.

In effetti lo schermitore durante il match alterna attacchi e difese e tende a viverle come parti differenti di una stessa realtà: magari poi è l'identica tipologia di azione che, ora su iniziativa di uno ora su iniziativa dell'altro, viene sviluppata sulla pedana.

A questo proposito ripeto che il concetto di alternanza prospettica è molto utile a mettere in più stretta relazione questi due eventi di segno opposto, estrapolando dall'uno quello che può essere necessario all'altro.

In effetti ogni azione, semplice o complessa che sia, ha un proprio specifico ambito applicativo e questo sia nel campo dell'attacco che in quello della difesa.

Altri esempi, magari un po' più banali di quelli citati poco sopra: mettere in relazione una propria botta dritta tirata in contrapposizione ad un invito o ad una leggera scopertura dell'avversario con ciò che ci si può attendere dallo stesso avversario se siamo invece noi ad assumere un atteggiamento d'invito.

Tutti i mezzi tecnici (raddoppio e altro) o le astuzie che siamo in grado di realizzare in occasione di un nostro attacco, pari pari (purtroppo talvolta anche di diversi) ce le possiamo aspettare dall'attacco dell'avversario.

Ebbene questa pre-conoscenza delle azioni traslata dall'altra parte della pedana non può che portare benefici ai nostri schemi di logica schermistica.

Poi, più la frase d'armi diventa complessa tecnicamente (una o più finte, uscita in tempo, controtempo, finta in tempo), più l'alternanza prospettica concorre ad evidenziare modi e tempi di attuazione del colpo, sezionandone le varie fasi esecutive.

Le barriere schermistiche

Precisato il valore tattico dello spazio e illustrati i principi di alternanza prospettica, siamo ora in grado di procedere all'individuazione di alcune teoriche barriere che separano, o piuttosto che dovrebbero sempre separare, i due contendenti.

Tutto è legato naturalmente al miglior uso della misura, che con un gioco di parole potremmo definire come la “misura di ogni azione”: infatti ogni stoccata e ogni conseguente contraria (o successive fasi) per essere realizzate necessitano sempre di un spazio fisico relativo al numero e alla qualità dei movimenti tecnici da realizzare.

A questo proposito è necessario distinguere tra due ben precisi ambiti: iniziativa e reazione.

Per ciò che concerne l’iniziativa, la porzione di spazio utile per sviluppare un determinato tipo di attacco rientra ovviamente nel campo delle ipotesi del problema “come arrivare a toccare l’avversario”: la misura è quindi un dato spaziale prodromico che condiziona la scelta dell’azione o quantomeno l’istante e la dinamica della sua realizzazione.

Invece nella reazione lo spazio a disposizione per controbattere tecnicamente all’attacco è quello a disposizione del difensore dopo che i suoi sensori hanno segnalato l’imminente pericolo. Tale ambito può essere grosso modo di due tipi: può consentire all’attaccato la scelta del tipo di difesa da attuare oppure può costringerlo ad una sola contromossa (di solito la parata).

Molto calzante a questo proposito è l’esempio di uno spadista che subisce da parte dell’avversario un attacco a ferro libero. Se la percezione di questa determinazione avverrà quando ancora la punta dell’attaccato non avrà sorpassato l’avambraccio dell’attaccante, il primo potrà scegliere tra un (canonico) colpo d’arresto ai bersagli avanzati o una parata e risposta (o un colpo d’arresto al bersaglio grosso); altrimenti, se in ritardo, verrà meno spazialmente l’opportunità dell’arresto d’anticipo e restaranno solo le altre due opportunità tecniche sopraindicate.

Ho premesso tutto questo per meglio comprendere il concetto di barriera schermistica, un termine che ha indubbiamente una doppia valenza: evoca giustamente un’accezione positiva nell’ottica di chi si difende, mentre assume un significato negativo per colui che attacca.

Caliamoci inizialmente nella prima di queste due opposte situazioni, cioè poniamoci il problema di opporci all’attacco dell’avversario.

Le note che seguono sono riferite soprattutto alla specialità della spada per la quale, svincolata come sappiamo da ogni convenzione, c’è la più ampia libertà interpretativa del fraseggio schermistico, libertà che quindi ci permette di affrontare lo specifico tema in discussione con la più ampia visione grandangolare possibile.

Così la prima barriera difensiva è costituita dalla stessa *misura*, cioè dall’iniziale distanza di sicurezza frapposta tra noi e l’avversario.

La questione è innanzitutto quella di riuscire a mantenerla in occasione dello sviluppo dell’attacco nemico che tende ad annullarla; in altre parole il problema è quello di riuscire a portarci fuori della sua gittata.

Arretrando però insorgono due tipi di problemi: all’indietro ci si muove meno speditamente che in avanti e lo spazio da impiegare per questo scopo non solo è finito (cioè limitato), ma anche piuttosto esiguo.

Da tutto ciò consegue che tale modalità difensiva non è molto reiterabile nel tempo ed inoltre non risolve certamente il problema di riuscire poi a portare la stoccata sull’avversario.

In altre parole la cosiddetta difesa di misura dirime il colpo nel tempo, ovvero, ad eccezione della ricerca del contropiede, tende solo ad allungare la durata dello scontro.

In questo senso può essere utilizzata con modalità tattica da colui che, essendo in vantaggio, ha interesse che si arrivi senza colpo ferire alla scadenza del tempo regolamentare.

Comunque questa prima barriera di carattere prettamente spaziale, anche nel caso in cui non riesca a tenere lontano completamente l'abbordaggio dell'avversario, può, in subordine, riuscire a smorzarne gli effetti dirompenti, limitandone parzialmente l'impeto.

Ma proseguiamo.

Nell'ipotesi che questo primo ostacolo venga sorpassato dall'avversario, sempre indietreggiando, è utile cercare di realizzare una seconda barriera: non più solo la frapposizione di spazio, ma l'intervento attivo del difensore tramite la realizzazione di un colpo specifico, il *colpo d'arresto*.

Il braccio armato di colui che subisce l'attacco, allungandosi in avanti, va incontro al corpo dell'avversario, ricercandone i bersagli avanzati per cercare di anticipare l'istante d'impatto del colpo.

Continuando.

Se anche questa barriera, costituita dalla punta che si protende in avanti, viene violata, come ultima eventualità difensiva, è necessario ricorrere alla *difesa col ferro*, ovvero al tentativo d'intercettare con la propria lama quella sopravveniente dell'avversario; tra l'altro l'esito positivo di quest' attività (la parata) ci potrebbe mettere in condizione di poter lanciare subito dopo la nostra *risposta*.

Anche durante questa fase si può ulteriormente arretrare, ma solo se strettamente necessario: prima di tutto perché svolgendo una sola attività motoria, appunto quella della parata, la qualità del gesto tecnico risulta senz'altro migliore ed inoltre perché, spostandoci troppo all'indietro, si potrebbe rischiare di allontanarci troppo e quindi non riuscire a colpire agevolmente l'avversario con la nostra risposta.

Ma non è detto che sia finita.

Un'ultima eventualità, da non scartare in linea teorica, è che a questo punto ancora nessuno abbia toccato (!): sino all'alt del presidente di giuria è necessario continuare il combattimento applicando quelle regole e quei sotterfugi tecnici che abbiamo esposto nel paragrafo del *corpo a corpo.*

In tutto quindi quattro teoriche barriere da poter ergere progressivamente contro l'attacco nemico al fine prima di annullarlo, poi di prevaricarlo.

Ognuna di esse esige per il suo espletamento una propria spazialità, per cui la loro esistenza è direttamente connessa alla capacità del difensore di riuscire a garantirsi nei vari istanti dell'attacco piena libertà di movimento.

Per capire: un buon attacco portato di sorpresa può determinare l'abbattimento simultaneo delle prime due barriere (difesa di misura e arresto) e lasciare all'attaccato solo la parata e risposta; addirittura un ottimo attacco abbatte tutte le barriere e tocca subito (!).

Quindi in ultima analisi, lo schermitore solo in partenza ha potenzialmente tutte e quattro le sopradescritte barriere a disposizione; ovviamente in pedana potrà poi sfruttare realmente solo quelle che sarà riuscito a salvaguardare da un punto di vista di progressione spaziale dell'attacco nemico: sarà la caratura di quest'ultimo (o meglio la sua riuscita) a limitarne il numero e la tipologia.

Ora è venuto l'istante di porci esattamente nell'altra ottica delle barriere, cioè quella relativa a colui che ha il problema di riuscire a sorpassarle per poter giungere felicemente a bersaglio.

Come abbiamo già avuto occasione di ricordare, l'attacco in genere si porta principalmente in due modi: direttamente (di prima intenzione) o indirettamente (di seconda intenzione o controtempo).

La prima modalità esecutiva s'impernia sul superamento in prima battuta della linea difensiva dell'antagonista: ciò sarà fatto o anticipando la sua reazione (azioni semplici) oppure ingannando la sua difesa attuata col ferro (azioni composte).

La seconda modalità, quella indiretta, s'impernia invece sul concetto di stimolare la difesa avversaria, farla realizzare (in tutto o in parte) per poi prevaricarla.

Così, lo abbiamo già ricordato, i trattati denominano *seconda intenzione* l'atto di cadere spontaneamente sotto una determinata parata dell'avversario per poi applicare una controparata seguita dalla relativa controrisposta; oppure, introducendo una specifica tecnica relativa al tipo di reazione nemica, denominano *controtempo* la stimolazione dell'attacco nemico per poterlo annullare tramite specifici colpi di rimando.

Per tutto quanto detto l'approccio alle barriere difensive dell'antagonista sarà naturalmente funzione della tipologia d'attacco che si è deciso d'attuare.

Nel caso di attacco semplice il problema sarà quello di superare di slancio tali ostacoli spaziali: quindi saranno fondamentali il "rubare la misura", la "scelta del tempo", la velocità, ricercata tramite la traiettoria ideale del colpo e la potenza muscolare applicata secondo i giusti canoni posturali.

Nel caso di tutti gli altri tipi d'attacco la velocità, come l'abbiamo appena descritta, entrerà invece in gioco solamente nella parte finale del colpo, cioè quando, dopo aver provocato – atteso – eluso - annullato l'attività difensiva dell'antagonista, sarà necessario in tutta fretta arrivare sul bersaglio.

Quanto appena detto ci permette di fare un'importante osservazione (che svilupperemo appieno in seguito) circa la tempistica esecutiva dei colpi dello schermitore.

Non esiste solo il concetto di velocità pura, cioè quella connessa al minor tempo impiegato per eseguire un certo tipo di movimento: sulla pedana non si corrono i 100 metri!

Intendiamoci, non è che la velocità interpretata in tal modo non sia importante, ma non è e sicuramente non può essere tutto.

Se così fosse gli schermitori realizzerebbero solamente azioni semplici, cioè quelle azioni basate esclusivamente sulla velocità.

E che cosa accadrebbe se la sentenza delle prime stoccate assegnate fosse che la velocità espressa nell'attacco non è stata sufficiente a superare quella realizzata dalla difesa?

Il tiratore è quindi costretto dalla realtà dei fatti a cambiare gioco: deve ricorrere alla finta, al controtempo e altre azioni similari. Infatti in questa tipologia di colpi non serve più la velocità pura (che lo vede soccombente), bensì quella relativa: relativa ai tempi di parata dell'avversario, della sua uscita in tempo e così via.

Una velocità quindi che non si confronta con gli apici dell'avversario, bensì che si adatta al suo stesso modulo.

Ecco il fascino della nostra disciplina: doti e capacità fisiche contano e sono importanti, però costituiscono soltanto e comunque il supporto materiale di un'attività che è essenzialmente ed eminentemente intellettuale.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

L'avversario di mano diversa

Nelle sale di scherma è sempre stato presente un vero e proprio spauracchio: lo schermitore mancino.

Il problema è infatti quello di vedersi di fronte l'avversario in pedana non come di solito, ovvero in posizione simmetrica, bensì in posizione speculare.

Non si può negare che la situazione, in quanto inconsueta, possa creare qualche problema al destrimane; il vantaggio va naturalmente tutto a beneficio del mancino che, per contro, affronta solitamente avversari destri.

Tuttavia credo che questa specie di sindrome abbia soprattutto una componente di natura psicologica e che quindi non abbia seri motivi tecnici alla sua base.

Poniamoci idealmente (da destri) sulla pedana in guardia davanti ad un avversario mancino e facciamo alcune considerazioni di carattere spaziale dal nostro punto di osservazione.

Innanzitutto la posizione del braccio armato si troverà in una postura diversa: mentre tra schermitori con mano uguale gli arti armati tendono a relazionarsi in direzione del bersaglio interno (verso sinistra i destri e verso destra i mancini), in caso di schermitori con mano diversa essi tendono a posizionarsi dalla stessa parte.

Inoltre due schermitori di mano uguale hanno i corrispondenti i bersagli dalla parte opposta dei propri; invece nel caso di schermitori di mano uguale essi sono dalla stessa parte: ad esempio gli interni tutti da un lato, gli esterni tutti dall'altro.

Ne consegue che per entrambi i contendenti la stoccata tirata morfologicamente in modo più comodo, cioè quella che si tira a braccio teso con leggera opposizione in fuori, non va ad impattare il bersaglio interno dell'avversario (come avviene tra mano uguale) bensì quello esterno; diversamente per colpire il suo bersaglio interno è necessario spostare il braccio armato dal suo asse e spezzare marcatamente il polso (invece tra mano uguale così facendo si colpirebbe l'esterno).

Ecco il motivo per cui il mancino, se ben preparato, tira prevalentemente al fianco dell'avversario e lo stesso bersaglio appare invece inusuale per il destro che incrocia con lui il ferro: il primo è più abituato ad angolare sotto il colpo in quanto, tirando più spesso all'esterno, trova sempre sul percorso rettilineo della stoccata il braccio dell'avversario.

Lo schermitore destro può comunque risolvere gran parte dei suoi problemi pensando alla specularità delle posture: ogni azione che subisce dal mancino è in effetti un vero e proprio suggerimento di come cercare di poterlo colpire. Lo stesso tipo di azione è, almeno in linea teorica, congeniale all'uno e all'altro.

Da un punto di vista squisitamente meccanico - spaziale, accade semplicemente una cosa: un certo colpo tirato sul destro ha un certo bersaglio, lo stesso identico colpo tirato sul mancino ha come bersaglio quello opposto.

Ad esempio se il destro esegue una battuta di quarta poi deve vibrare il colpo all'interno dell'avversario di mano uguale; la stessa battuta di quarta eseguita sul mancino obbliga a vibrare il colpo sul bersaglio esterno. Quindi in sintesi: stessa azione, ma bersagli diversi.

Comunque in questi ultimi anni il fenomeno del mancino si è ridimensionato notevolmente: tramontata finalmente la criminalizzazione educativa circa la

cosiddetta mano del diavolo, i tiratori mancini sono notevolmente aumentati e di conseguenza, cresciuta la loro frequentazione, è anche diminuito l'impatto emotivo di trovarseli in pedana.

Per pura soddisfazione dei destri, a chiusura dell'argomento, ricorderò le grosse difficoltà che ugualmente (se non maggiori) incontrano i mancini quando si affrontano tra di loro: in effetti questo tipo d'incontro è quello statisticamente più basso.

Comunque anche in quest'ultima evenienza il problema sarà lo stesso, anche se spazialmente invertito: ad uguale azione svolta, il mancino, che tira contro un pari mano, si ritroverà ad indirizzare il colpo sul bersaglio opposto rispetto a quello consueto.

Tutte queste variazioni di posture spaziali, come poco sopra ricordato, possono costituire per il lettore interessato un'utile ideale palestra: con gli occhi della mente, alternandoci nelle quattro possibili combinazioni di mano, possiamo divertirci a configurare, in un gioco di alternanza prospettica, tutte le diverse azioni in relazione ai bersagli che risultano più congeniali nelle varie situazioni.

Se poi si terrà conto anche della probabile successiva contraria dell'avversario con le relative posture e traiettorie, avremo contribuito non poco all'interiorizzazione di quegli schemi - base che sono il necessario presupposto per l'inizio della fase della propria maturazione schermistica.

Provare per credere!

Il tempo

Il tempo

Introduzione

Definizione di tempo - Tipologie di tempo

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Definizione di tempo

Il più delle volte associamo il tempo all'orologio o al calendario, tanto siamo immersi nel vivere quotidiano di una società come quella contemporanea, in cui quasi tutto è informato ad un'incalzante successione di avvenimenti: le notizie di cronaca, il mondo del lavoro in continuo cambiamento, i computer ed i cellulari che appena comprati diventano obsoleti il giorno dopo…

Eppure il tempo, che assieme allo spazio è uno dei due più significativi contenitori e misuratori del nostro vivere quotidiano, ha anche significati più profondi e diafani: è l'impaginatore della musica (la famosa armonia delle sfere di Aristotele), è il regolatore del moto dei corpi celesti, è la speranza di un futuro migliore.

Se già per lo spazio, entità di per sé abbastanza pragmatica, si sono avvicendate e sovrapposte nella storia varie interpretazioni, ancor più per il tempo, entità sicuramente più impalpabile ed eterea, il pensiero umano ha elaborato varie concezioni.

Nella filosofia classica il tempo è definito come misura ed ordine del divenire: l'ordine che la mente coglie nel divenire è intrinseco alla durata e perciò il tempo è l'idea del mondo, ossia della struttura del durare. Questa è la più antica e diffusa tra le diverse concezioni del tempo.

Una seconda teoria lo considera come intuizione del divenire: per Hegel è il principio medesimo dell'autocoscienza. Ogni effettiva esperienza vissuta è necessariamente qualcosa che dura; e con questa durata s'inserisce in un infinito continuo di durate, in un continuo pieno appartenente per questo ad un'infinita corrente di esperienze vissute.

Una terza teoria quella di Albert Einstein nega che l'ordine di successione temporale sia unico ed assoluto: infatti per i suoi studi sulla Relatività due eventi, contemporanei per un certo sistema di riferimento, possono non esserlo per un

altro. Quindi il tempo non è un ordine necessario, ma soltanto la possibilità di più ordini.

Come si vede da queste brevissime note d'introduzione l'argomento è tutt'altro che di facile ed immediata comprensione.

Tipologie di tempo

Per nostra fortuna la tecnica schermistica è soprattutto informata al puro pragmatismo e quindi i nostri argomenti saranno eminentemente di carattere pratico.

Nell'economia di questo lavoro si deve tentare d'individuare e di sviscerare alcune sfaccettature della comune e generica accezione del concetto tempo che siano per noi rilevanti: pensiamo ad esempio alla coordinazione di un'azione, che comporta movimenti talvolta in sincronia, talvolta con determinate precedenze, quindi con un prima ed un dopo temporale – oppure pensiamo ad una risposta lenta dopo una parata, che richiama il concetto di ritardo rispetto ad un evento - pensiamo al periodo massimo consentito per un assalto, che evoca il concetto di durata – pensiamo al fatto che il tempo di combattimento deve essere effettivo, cioè reale senza le interruzioni e così via.

Invero gli stessi trattati citano ricorrentemente voci tecniche quali: il tempo schermistico, le uscite in tempo, la finta in tempo…E anche il Regolamento parla di tempo d'impatto, tempo di accensione…

Insomma, pur restando come accennavo poco sopra in un ambito eminentemente pragmatico, gli argomenti si preannunziano numerosi e anche alquanto complessi.

Per comodità espositiva, come è stato fatto per il tema Spazio, ricorrerò ad una serie di contenitori: il tempo cronologico, il tempo tecnico, il tempo come attesa, come istante, come durata, come intervallo, come anticipo, come ritmo, come esordio, come preparazione, come stasi, come recupero, il tempo tattico, il tempo falso. Parlerò anche di scelta di tempo e di tempo soggettivo in contrapposizione a quello oggettivo.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo cronologico

Introduzione - Movimenti in successione - Movimenti sincronici

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

In questa prima ottica l'accezione fondamentale del tempo è caratterizzata da un "prima" e da un "dopo", ovvero da una successione differenziata di eventi.

In effetti due accadimenti in relazione ad un certo istante possono essere concomitanti oppure, nelle due alternative, uno precedere l'altro.

Il movimento corporeo, essendo una complicata risultante dell'applicazione di numerose forze contrapposte, sviluppa già nella vita quotidiana un delicato sistema di equilibri fisici.

Ciò che sta alla base di questi equilibri è la coordinazione motoria, ovvero la capacità di far intervenire le varie parti del corpo in precise successioni temporali, mirate alla realizzazione di predeterminati spostamenti spaziali.

Anche i movimenti apparentemente più semplici in realtà sono abbastanza complessi: se a tavola, ad esempio, desideriamo bere, allunghiamo il braccio e afferriamo il bicchiere. Niente di più facile!

Ma esaminiamo in dettaglio l'intero procedimento: innanzitutto c'è la valutazione della distanza dal bicchiere in relazione alla lunghezza del nostro braccio, che può quindi richiedere talvolta anche il concorso dello spostamento del nostro busto in avanti – il braccio viene spostato in direzione del bicchiere e deve essere fermato nelle sue vicinanze – le dita della mano si aprono progressivamente in funzione della presa che devono effettuare sul bicchiere – poi si richiudono – l'arto nel serrare le dita e nel trasporto del bicchiere deve applicare una forza proporzionale all'evento - il braccio viene riportato indietro, decelerando progressivamente, e indirizzato verso la bocca, cioè in una direzione diversa da quella originaria di partenza. Poi, finalmente, è possibile bere!

Pensiamo a cosa succede quando il bicchiere è vuoto e dobbiamo riempirlo da una bottiglia e magari dobbiamo offrire da bere anche ai commensali vicini! Decine di movimenti, traiettorie diverse, partenze, arresti, attese e ripartenze.

Tutto ciò è reso possibile da un vero e proprio orologio interiore di eventi: la coordinazione motoria, ovvero un'ordinata successione temporale di eventi meccanici.

Il movimento globale è il risultato di una serie di spostamenti armonici tra loro, spostamenti che riescono ad unire le singole componenti dinamiche in un divenire unico secondo traiettorie spaziali fluide e continue.

Se poi si passa da una tavola imbandita ad una pedana di scherma, ben s'intuisce quanta importanza rivesta nello scontro la capacità di gestire al meglio questa vera e propria armonia del movimento.

Calata in una situazione agonistica di confronto e di scontro quest'armonia deve anche coincidere con un risultato immediato: traiettorie, cambiamenti repentini di direzione, spostamenti in genere si devono ispirare ad un imperante pragmatismo, in competizione continua con le corrispondenti capacità dell'avversario.

Tutti questi movimenti, in genere, sono inquadrabili in due categorie esecutive: quelli in successione e quelli sincronici.

I primi sono quelli che per le loro caratteristiche e per le loro finalità sono necessariamente da eseguire in un dato ordine progressivo, mentre i secondi al contrario sono da effettuarsi in assoluta contemporaneità.

Movimenti in successione

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione – Precedenza di punta

Introduzione

Se ritorniamo all'esempio del bicchiere da afferrare sul tavolo, è facilmente verificabile che in un primo momento si effettua il movimento di avvicinamento, poi sull'ultimo si esegue quello che ha lo scopo di afferrare il manufatto.

Lo schema dinamico che abbiamo sviluppato in base alla nostra esperienza ci porta a selezionare l'intervento delle nostre leve in base ad un ordine di precedenze e successioni atte a garantire il miglior risultato. Più rispettiamo questi tempi d'ingresso, più il gesto risulta ottimizzato in senso armonico: i singoli movimenti non appaiono spezzati nella loro singolarità, ma sono fusi in un unico divenire.

Tale fluidità, collegando in modo utile i vari passaggi d'equilibrio tra una postura e l'altra, consentono di economizzare il gesto, incidendo in modo diretto sulla sua velocizzazione.

Queste poche note fanno subito risaltare quanta importanza la coordinazione motoria rivesta nell'attività sportiva in genere; soprattutto poi in quelle discipline dove la presenza attiva di un avversario costringe a mutare di continuo sia il proprio assetto fisico, sia la propria posizione nello spazio, sia la natura della propria determinazione (attacco – difesa – controffesa).

Nella scherma i movimenti che possono comporre un'azione spaziano come numero dai pochi ed essenziali (ad esempio della botta dritta) a quelli numerosi e complessi di un'azione composta (magari una doppia finta circolata e cavazione).

Anche sulla pedana il tasso di successo del colpo è affidato al rigoroso rispetto dell'ordine cronologico con il quale inseriamo nell'esecuzione i singoli movimenti che lo compongono.

Anzi, per assurdo che possa sembrare, più l'azione è composta da pochi movimenti, più c'è la necessità che l'esecuzione sia più corretta da un punto di vista motorio: per comprendere quest'affermazione basta ritornare all'esempio della botta dritta, dove i gesti sono limitatissimi e la componente tecnica è ridotta all'osso.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Precedenza di punta

Tra i movimenti in successione occupa un posto di primo piano la cosiddetta precedenza di punta.

Tranne il corpo a corpo, sappiamo che ogni azione schermistica presuppone l'avvicinamento all'avversario in quanto in partenza i due contendenti sono divisi dalla *misura.*

Questo avvicinamento per ciò che concerne l'attacco è assicurato, come abbiamo visto nella parte dedicata allo spazio, da due attività: quella del braccio armato che si distende in avanti e quella delle gambe che producono, a seconda dei casi, passi, affondi, loro derivati o frecciate.

Oltre a questo problema spaziale lo schermitore ha anche quello di eludere la sorveglianza dell'avversario, ovvero la sua difesa. Per cui il più delle volte, con la sola eccezione della botta dritta, c'è la necessità di produrre una molteplicità di movimenti per la realizzazione del colpo (battute, cavazioni, prese di ferro, finte).

In relazione a tutte queste attività il concetto di *precedenza di punta* stabilisce a questo proposito un principio: lo schermitore deve andare in affondo solo quando, eseguito tutto il suo lavoro prestabilito, il braccio armato è totalmente disteso sulla linea d'offesa.

Quindi due fasi distinte: una incentrata sul sorpassare la linea difensiva rappresentata dal ferro avversario e, solo in un secondo tempo, una per riuscire a raggiungere il suo corpo.

La prima fase, realizzata con il maneggio dell'arma, è prodromica rispetto alla seconda, che risulta affidata alle sole capacità di allungo finale: prima si spiana la strada, poi la si percorre.

Le due attività non si possono e non si devono sovrapporre o addirittura invertire: sarebbe come entrare in una stanza senza aver ben presente se la porta consente il nostro passaggio… potremmo andare a sbatterci contro!

Le ragioni della priorità del lavoro del braccio sono eminentemente di ordine di equilibrio fisico: l'esecuzione dell'affondo comporta lo spostamento dell'intera massa corporea in avanti e ogni attività eseguita in contemporanea non potrebbe non risentirne gli influssi negativi. Movimenti stretti e calibrati come cavazioni e circolate, ma in fin dei conti anche azioni potenti come la battuta, perderebbero quella precisione che è la miglior garanzia del loro successo.

Di conseguenza conviene senza dubbio dividere l'attività in due parti: ben saldi ed equilibrati sulle gambe per svolgere la parte più tecnica (quella del fraseggio schermistico), catapultati in avanti con l'affondo per portare a termine quella affidata alla forza muscolare.

Un'altra considerazione: botta dritta a parte, in tutte le altre azioni la punta si sposta nello spazio in una o più direzioni, obbligata a sfuggire o, per contro, ad inseguire quella avversaria. Iniziare il movimento di avvicinamento finale all'avversario con l'affondo prima di avere riallineato la punta sul suo bersaglio e quindi aver dato al nostro colpo una precisa direzione ci espone indubbiamente al pericolo di sbagliare letteralmente mira e quindi di non riuscire a colpirlo.

Se questo è già vero per il bersaglio grosso, cioè per il tronco del corpo, immaginiamo la portata di quest'affermazione nel caso dei bersagli avanzati, che hanno superfici molto ridotte.

Precisate queste due distinte attività e stabilitane la loro reciproca precedenza esecutiva, è necessario inserirle in una successione temporale continua: infatti, una volta riusciti a sorpassare la linea difensiva dell'avversario, dobbiamo comunque temerne il subitaneo ritorno; per questo motivo non ci deve essere alcuna interruzione tra la fase di semplice passaggio o la fase elusiva e la fase di raggiungimento del bersaglio.

Come abbiamo già precisato nella parte dedicata allo spazio, la stoccata nella sua parte conclusiva deve essere tirata in modo uniformemente accelerato, sfruttando al massimo la spinta propulsiva della gamba dietro.

Così facendo avremo sfruttato al massimo quella che i trattati chiamano forza di penetrazione.

Movimenti sincronici

Introduzione - Il braccio non armato - Il passo avanti - Il passo indietro - I balzi - Il passo avanti affondo

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

I movimenti sincronici sono quei movimenti di parti distinte del corpo, la cui esecuzione viene effettuata in simultanea, cioè nello stesso intervallo di tempo: il gioco combinato degli spostamenti produce in queste situazioni risultati migliori di quanto non possa offrirne una loro esecuzione in una successione dilazionata nel tempo.

Due sono le ragioni che sono alla base di questo comportamento motorio: da una parte la sinergia dei singoli movimenti effettuati, dall'altra la possibilità di contrazione dei tempi di esecuzione dell'attività tecnica complessiva.

Nel primo caso i muscoli agiscono in concorso o per sommare la propria azione oppure, al contrario, per compensarsi ed equilibrarsi; nel secondo si tratta della possibilità di effettuare simultaneamente dei movimenti, non in conflitto tra loro, allo scopo di economizzare sulla durata totale del tempo di esecuzione del gesto tecnico.

Passiamo ora in rassegna qui di seguito una significativa serie di questa tipologia di movimenti, che interessano tutte le singole parti del corpo dello schermitore, nessuna esclusa.

Il braccio non armato

L'opinione comune non rende giustizia a questa parte corporea, che il più delle volte è ritenuta quasi d'impiccio; almeno questo è quanto se ne deduce dalle bizzarre posizioni in cui viene tenuto da molti schermitori.

Ognuno (almeno dopo i primi mesi di libero assalto) si assesta in guardia come vuole; ma sarebbe un errore dimenticare che tutto il corpo dello schermitore, ogni sua singola parte, deve collaborare e cooperare al combattimento.

Invero le funzioni del braccio non armato, pur credute solo sussidiarie, sono di grande valenza in varie situazioni.

Innanzitutto sono fondamentali per quello che riguarda l'espletamento dell'allungo, sia nella fase di spostamento in avanti che nell'istante del rientro in guardia.

Abbiamo già evidenziato il fatto che il braccio non armato ha il compito di defilare le spalle rispetto alla linea direttrice al fine di una migliore distribuzione del baricentro in occasione del cambiamento di postura; a seguire ha la funzione di contribuire alla spinta in avanti dell'intero corpo.

In questo capitolo sono da ricordare i precisi termini temporali in relazione ai singoli movimenti.

L'intervento di raddrizzamento delle spalle deve avvenire in contemporanea con l'allungamento del braccio armato: il progressivo sbilanciamento in avanti del busto, se non fosse caratterizzato da questo importante movimento, tenderebbe a spostare il baricentro al di fuori della linea direttrice delle gambe, portandolo pericolosamente all'interno della propria guardia.

In tal modo sarebbe fortemente compromessa la qualità dell'allungo stesso, intesa sia come quantità di espressione spaziale prodotta in avanti verso l'avversario, sia come precisione del colpo sulla prescelta linea d'attacco.

Inoltre la posizione di equilibrio corporeo assunta nel finale dell'affondo sarebbe molto precaria e la conseguente necessità di prolungare il combattimento, dalla stessa postura di affondo o ritornando in guardia, procurerebbe notevoli problemi di movimento.

Per evitare queste conseguenze, una volta portati su un ideale retta la punta dell'arma e le due spalle, il braccio non armato, in sincronia con il movimento esplosivo della gamba dietro, deve concorrere, abbassandosi repentinamente sino quasi a toccarsi la coscia, ad imprimere a tutto il corpo il massimo e veloce spostamento in avanti.

Tale arto svolge quindi in rapida successione temporale due diverse funzioni, sincronizzando i suoi interventi prima con il braccio armato, poi con gamba dietro: movimenti in successione e contemporaneamente in duplice sintonia esecutiva.

Sicuramente più semplice, ma non per questo meno importante, il contributo che il braccio non armato deve offrire per il ritorno in guardia: dalla posizione di affondo in un sol tempo, usando come base di rientro il piede dietro, i restanti arti si ripiegano dalla massima posizione espressiva, riassumendo l'usuale postura di attesa.

In questo complesso ed intenso movimento muscolare di rientro, il braccio dietro esercita una notevole funzione di equilibrio di forze, riportando poi, come atto finale, la linea delle spalle leggermente inclinata rispetto a quella della linea direttrice.

Ci sono poi ancora due specifiche situazioni in cui il braccio non armato gioca un ruolo tecnico molto importante: nell'uscita in tempo denominata inquartata e nello scontro ravvicinato, cioè nel cosiddetto corpo a corpo.

Nel primo caso è questa parte corporea che trascina l'intero tronco fuori della linea direttrice, attuando quella schivata che si propone di sottrarre il bersaglio all'attacco dell'avversario.

Nel secondo, come sappiamo, si è venuta a creare una situazione per cui per poter colpire l'avversario, che risulta posizionato molto vicino, l'imperativo categorico spaziale è quello di accorciare il braccio armato.

La meccanica è quella di spezzare quest'ultimo all'altezza del gomito e richiamare l'arto verso il proprio corpo; ebbene in quest'attività, soprattutto quando si tratta di abbassarsi al massimo nella posizione di quarta, è il braccio non armato proiettato in alto che effettua, tramite le spalle, una forza trattiva fondamentale sull'altro arto.

Il passo avanti

In genere lo spostamento sulla pedana risulta composto da due tempi: lo spostamento iniziale di un piede e, a seguire, l'appoggio della restante parte di quest'ultimo in concomitanza al richiamo dell'altro piede. Quindi due movimenti in successione, di cui il primo prodromico ed isolato, i secondi, in sincronia.

Una certa differenza quindi rispetto alla normale deambulazione effettuata in condizioni normali: infatti diverse sono le situazioni posturali nelle quali ci si muove.

Nella vita quotidiana la parte frontale del nostro corpo risulta perpendicolare alla direzione dello spostamento: di conseguenza possiamo iniziare il movimento con una qualsiasi delle due gambe e, appoggiando in rapida successione calcagno e punta di uno stesso piede, nell'istante in cui l'intera pianta di esso è a terra, approfittiamo per spostare l'altra gamba che quindi trascina l'intero corpo in avanti.

Nella postura di guardia invece lo schermitore si trova di fianco rispetto alla direzione dello spostamento; ne consegue che, per evitare pericolosi e nocumentosi accavallamenti delle gambe, in genere lo spostamento stesso dovrà iniziare con l'arto posto spazialmente nella direzione opzionata: in avanti il piede avanti, all'indietro il piede dietro.

Per quel che riguarda il passo avanti lo spostamento del piede relativo inizia con l'appoggio, alla dovuta distanza, del calcagno a terra, seguito dall'appoggio simultaneo e sincronico della punta del primo e dal piede dietro che è stato richiamato.

Quindi, mentre nella deambulazione ordinaria, come abbiamo visto, lo spostamento del corpo avviene nell'istante in cui l'intera pianta del piede giace a terra, nell'esecuzione del passo schermistico esso avviene appoggiandosi interamente sul calcagno.

Inoltre, non potendosi accavallare le gambe, in pratica la misura dello spostamento in avanti è dimezzata rispetto alla normale deambulazione: lo schermitore in pratica avanza come avanzerebbe una persona che compie un solo passo alla volta, riunendo i piedi volta per volta.

Proprio per questo il periodo in cui il corpo giace su un solo arto è la metà dell'ordinario; questo fatto facilità non poco il mantenimento dell'equilibrio e, di conseguenza, la possibilità di non trasmettere eccessive scosse e tentennamenti alla parte apicale del sistema - schermitore, cioè alla punta della sua arma.

Anche in questo caso la coordinazione motoria, rispettando tempi d'ingresso e di durata, tende ad assicurare allo schermitore il miglior assetto possibile durante lo svolgimento dello scontro sulla pedana.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il passo indietro

La stessa tempistica e le stesse considerazioni valgono per la deambulazione all'indietro sotto l'incalzare dell'avversario.

L'unica differenza, derivante dalla postura di guardia e dalla morfologia del corpo, è che la prima parte del piede dietro che tocca terra è la sua punta. L'esecuzione del passo indietro prevede quindi, dopo questo iniziale esordio motorio, la presa di contatto contemporanea del terreno da parte del calcagno dietro e dell'intera pianta del piede avanti.

In caso di necessità di uno spostamento significativo, sia in avanti che all'indietro, è preferibile effettuare una successione di più passi di ampiezza normale anziché un minor numero di passi più lunghi: i tempi di esecuzione in totale, anche se si può credere erroneamente il contrario, sono pressappoco uguali. In altre parole è preferibile che lo schermitore aumenti la frequenza dei suoi passi, anziché la loro ampiezza.

Il motivo è che, eseguendo passi di ampiezza ordinaria, si evita di coinvolgere eccessivamente l'equilibrio del tronco del corpo inclinandolo in avanti o all'indietro, cosa che andrebbe ad alterare l'intero sistema - schermitore, che, al contrario, deve avere la capacità di spostarsi senza troppi sobbalzi od oscillazioni.

Per quello che riguarda la realizzazione dei passi i trattati aggiungono un ultimo consiglio: quello di evitare di trascinare i piedi sulla pedana: alzandoli, anche se naturalmente del minimo utile, il movimento risulterà senz'altro più agile e veloce.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

I balzi

Contrariamente a quanto possa sembrare il balzo, sia in avanti che all'indietro, non è composto da un solo tempo, bensì da due.

Trae in inganno il fatto che i piedi, a differenza di quanto avviene per i passi, non compiono due movimenti, bensì solo uno, che è appunto quello costituito dal balzo.

Ma per poter effettuare questo gesto tecnico il peso del corpo, che nella postura di guardia giace distribuito su entrambe le gambe, va prima spostato in buona parte sulla gamba davanti per poter compiere il balzo.

Nel primo caso è necessario inclinare il busto in avanti, affinché la gamba sottostante, gravata appunto dalla maggior parte del peso complessivo del tronco, possa effettuare tramite la forza esplosiva delle sue fasce muscolari l'effetto stantuffo all'indietro.

Nel secondo, invece, non si può effettuare il balzo in avanti senza aver prima effettuato il raddoppio, che, unendole gambe, consente il loro caricamento muscolare e la successiva esplosione in avanti, approfittando anche di un leggero spostamento in avanti del peso corporeo.

Senza questi due gesti prodromici, gesti che sono un po' nascosti, i balzi non sarebbero eseguibili o comunque non potrebbero avere quella carica esplosiva che li contraddistingue.

E' essenziale e vincolante che i due tempi di esecuzione siano ben legati tra loro e armonizzati temporalmente: il primo movimento consiste, come abbiamo visto, nell'alterazione dell'equilibrio ordinario dello schermitore; il secondo, quello di spinta, non deve né precedere il primo (avrebbe troppo poco carico), né seguirlo in ritardo (in questo caso ne avrebbe troppo).

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il passo avanti affondo

Quello in titolo è il più classico degli spostamenti eseguiti dallo schermitore in fase d'attacco: in genere l'avversario, percepito il pericolo o comunque in risposta al nostro avanzamento, imposta anche solo istintivamente una difesa di misura.

Quindi chi attacca, mettendo in preventivo questa reazione spaziale, è costretto ad una maggiore espressione dinamica in avanti, appunto il passo avanti affondo.

Questa tipologia di spostamento è inserita felicemente tra due estremi: da una parte il solo affondo, che proprio per la sua essenzialità pretende un'esecuzione pressoché perfetta, e dall'altra una successione di più passi, che, prolungando eccessivamente la fase d'attacco, espone oltremodo ai colpi d'arresto dell'avversario.

Inoltre, al di là della maggiore spazialità espressa in direzione dell'avversario, il passo avanti affondo aggiunge senz'altro maggior potenza e forza di penetrazione alla stoccata: in questo caso l'allungo parte non da una posizione d'inerzia, bensì da un movimento già avviato nella stessa direzione.

Attaccare utilizzando il passo avanti affondo, tuttavia, genera un problema, rispetto all'utilizzo del solo affondo: aggiungendo dei movimenti corporei, appunto quelli più numerosi delle gambe, è richiesta una più complessa coordinazione motoria, che necessita tra l'altro anche di una riduzione dei tempi tecnici di esecuzione globale.

Analizziamo, ad esempio nella spada (dove la misura è di solito più lunga), il caso di un attacco di battuta e colpo camminando: primo movimento del piede avanti, secondo movimento di chiusura del passo di entrambi i piedi, effettuazione della battuta, esecuzione della linea, affondo; in totale sono cinque movimenti.

Da una misura spadistica, come sappiamo, non è possibile battere in modo utile il ferro avversario in quanto le punte delle lame si sfiorano appena.

Per contro, se effettuiamo un passo per entrare nella giusta misura, per quanto velocemente lo si possa eseguire, l'avversario, percependo lo spostamento, inizierà a retrocedere, per cui lo spazio conquistato in avanti risulterà decurtato da questa sua reazione; la situazione di partenza sarà mutata solo di poco a nostro vantaggio (anticipo temporale del nostro movimento in avanti).

A questo punto entra in gioco la tecnica schermistica: eseguendo in contemporanea i movimenti che compongono il passo avanti, la battuta e la linea si riesce ad effettuare una contrazione dei tempi tecnici, che porta a ridurre significativamente i tempi di esecuzione complessiva dell'azione.

Primo tempo: appoggio del calcagno in avanti e in contemporanea battuta sul ferro. Secondo tempo: movimenti finali del passo avanti e contemporanea linea col ferro. Terzo tempo: affondo.

Quindi i tempi si sono contratti da cinque a tre: in pratica, a parte l'allungo finale, i due spostamenti dei piedi si sono sincronizzati con i due movimenti del braccio.

Naturalmente questi tre tempi di realizzazione devono susseguirsi e legarsi tra loro senza soluzione di continuità: l'azione deve svolgersi in modo fluido e continuativo senza apparire sezionata nelle sue diverse parti.

In buona sostanza quindi lo schermitore non ha fatto altro che avvantaggiarsi, durante la fase di avvicinamento, rispetto all'esecuzione di tutti quei movimenti tecnici necessari allo sviluppo dell'azione.

E' da sottolineare a questo proposito un certo tipo di frattura concettuale e metodologica rispetto al rapporto tra inizio della dinamica dell'azione ed esecuzione dell'affondo.

Mentre nelle azioni portate in allungo il o i movimenti del braccio armato sono assolutamente prodromici a qualsiasi spostamento delle gambe, al contrario a misura camminando essi devono assolutamente associarsi in modo cronometrico all'inizio dell'avanzamento.

I primi sono movimenti asincronici, mentre i secondi, appunto come recita il titolo del capitolo in esame, sono movimenti sincronici.

Interessante è anche il rapporto esecutivo che si genera nell'attacco composto (quello che elude una o più parate dell'avversario) tra finta (o finte) e spostamento in avanti camminando (passo avanti affondo).

Nel caso di una sola finta i battiti cardiaci dell'azione sono i seguenti: contemporaneità della finta stessa (a braccio teso) con il primo appoggio del piede avanti in esecuzione del passo (suo calcagno) – contemporaneità dell'esecuzione della cavazione o della circolata (a seconda del tipo di parata opposta dall'avversario e sempre a braccio teso) con la messa a terra di entrambi i piedi – esecuzione dell'affondo.

Nel caso di due finte la tempistica resta la medesima, con l'eccezione che la duplice elusione del ferro avversario viene eseguita e compressa nel secondo movimento, quello della chiusura del passo avanti a cura di entrambi i piedi.

Come in tutte le azioni che contemplano più movimenti sia del braccio armato sia dell'intero corpo, sta poi allo schermitore evoluto legare tutti questi diversi istanti tecnici in un continuum fluido e scorrevole.

Sottolineo per ultimo anche una relazione tra uso del passo avanti affondo e azioni con finta: il fatto di poter unire allo spostamento del braccio armato anche quello di tutta la massa corporea, conferisce senz'altro alla finta una credibilità maggiore. L'avversario, vedendo tutto il sistema – schermitore in movimento dovrebbe abboccare meglio all'inganno perpetrato ai suoi danni.

I tempo tecnico

Introduzione – Il tempo schermistico – categorie di azioni in base al tempo – il tempo nelle varie azioni: azioni semplici – azioni composte – uscite in tempo – controtempo – finta in tempo

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Nei trattati di scherma il termine *tempo* assume particolari e specifici significati tecnici, che, abbandonando qualsiasi riferimento all'oggettiva misurazione cronologica, sono utili per meglio dettagliare concetti, situazioni o singoli colpi.

D'altra parte la configurazione tecnica di una qualsiasi stoccata, essendo esclusivamente speculativa (almeno quanto lo concede una disciplina come la nostra), prescinde dalla valutazione temporale della fase esecutiva: lo implica l'elemento base costitutivo della logica schermistica (soprattutto quella convenzionale), cioè la contraria.

In altre parole ogni colpo è concepito in astratto, avulso da qualsiasi effettivo contesto reale, e messo in relazione a situazioni spazio – temporali altrettanto teoriche.

Comunque la ricorrente presenza nello scibile schermistico del termine non fa altro che ribadire l'importanza anche nella nostra disciplina di questo universale contenitore della realtà, richiamandone nelle varie occasioni la lunga serie di particolari significati: momento, scadenza, durata, ritmo, intervallo, successione, periodo e quant'altro.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo schermistico

Iniziamo la rassegna di questi diversi significati, parlando proprio del *tempo schermistico* in senso stretto.

Esso è in pratica l'unità di misura delle azioni tecniche, ovvero ciò che rende possibile comporre (o scomporre) queste ultime nei loro elementi costitutivi essenziali.

Ad esempio: la botta dritta consta di un solo movimento (il colpo), la finta dritta e cavazione di due movimenti (la finta dritta, la cavazione e colpo), la doppia finta dritta di tre movimenti (la prima finta dritta, la seconda finta dritta, la cavazione e colpo). Questi sono i tempi schermistici dei rispettivi colpi.

Ciascuno di questi singoli movimenti ha un unitario tempo fisico di esecuzione; tuttavia, essendo quest'ultimo di natura esclusivamente teorica - tecnica, non ha una sua specifica durata, non è in altri termini quantificabile o cronometrabile, ma rappresenta solo un concetto esecutivo.

E' con questa metrica che i trattati riescono a descrivere tutte le azioni, dalle più semplici, a maggior ragione, a quelle più complesse; e ciò non solo per la costruzione di quelle di attacco, ma anche per quelle da esse derivate, ovvero di quelle difensive e controffensive.

L'esposizione della teoria schermistica non è altro che una lunga serie d'incastonature teoriche tra questi elementi costitutivi, esposti nelle varie concatenazioni possibili: dirette (azioni semplici), indirette (azioni composte), dipendenti (parate, uscite in tempo, controtempo e finta in tempo), subitanee (azioni di prima intenzione) o derivate (azioni di seconda intenzione).

Il tempo schermistico è quindi la matrice universale di tutte le azioni schermistiche di qualsiasi segno esse siano: attacco, difesa e controffesa.

Questo fondamentale significato è ancor più esaltato nel caso delle specialità convenzionali, cioè nel fioretto e nella sciabola: in questo caso la sua valenza prevarica il puro significato teorico - scolastico e assurge a vera e propria regola comportamentale ai fini del giudizio per l'attribuzione della stoccata. Ogni fraseggio schermistico che culmina col raggiungimento di un bersaglio deve essere fatto oggetto di una specifica ricostruzione dell'azione, che viene sezionata e valutata in riferimento appunto alla Convenzione.

Il presidente di giuria nel giudicare la stoccata in caso di registrazione di un colpo reciproco deve dare, se c'è, la precedenza all'attacco (naturalmente se eseguito con i prescritti canoni) e non può prendere in considerazione le eventuali uscite in tempo a meno che non anticipino almeno di un tempo tecnico il colpo finale dell'avversario. L'attacco semplice (o meglio la verifica del suo esito) è prioritario in modo quasi assoluto.

In altre parole, impostata un'azione d'attacco essa è teoricamente vulnerabile solo e soltanto prima dell'inizio della sua ultima fase conclusiva: in pratica, in caso di azione composta, chi controffende deve giungere a bersaglio prima che l'attaccante inizi il suo ultimo movimento.

In caso di azione di finta semplice (una sola) il colpo d'arresto deve essere vibrato in primo tempo, cioè nel momento in cui l'avversario sta per passare dal movimento di finta al colpo; in caso di azione di doppia finta il colpo d'arresto può essere vibrato, oltre che come sopra descritto, anche in secondo tempo, ovvero dopo avere eseguito la parata in relazione alla prima finta.

Da quanto detto emerge un'importante considerazione sulla quale ritorneremo spesso nel corso di questo lavoro: tanto più un'azione risulterà composta da tempi schermistici, tanto più l'attaccante avrà occasioni per interromperla con un'uscita in tempo. In pratica l'attuazione di quest'ultimo colpo è direttamente proporzionale al numero di tempi tecnici (meno uno, quello finale del colpo) da cui risulta composta l'azione sulla quale intende intervenire.

Quindi il bonus consegnato dalla Convenzione all'attaccante va speso con oculatezza, nel senso di cercare di ridurre comunque al minimo il numero di finte a cui ricorrere nell'espletamento dell'attacco stesso. Una sovrabbondanza di tempi tecnici applicati in attacco fornisce allo stesso avversario un suggerimento esplicito di quale può essere l'opportuna *contraria*.

Quindi, per tutto quanto detto, si comprende bene perché, in opposizione ad un attacco semplice, il Regolamento convenzionale escluda il contrattacco basato sul solo anticipo cronometrico del colpo: essendo in presenza di un'azione composta da un solo tempo schermistico, cioè da una sola unità logica, considera razionalmente inadeguata ogni contromossa dell'attaccato che non implichi il fatto di non essere raggiunto dal colpo.

Unica e rara eccezione potrebbe essere rappresentata dal caso in cui l'attaccante realizzasse l'azione semplice con un'esecuzione difettosa e marcatamente rallentata.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Categorie di azioni in base al tempo

Un'azione d'attacco, qualunque essa sia, è in diretta relazione con l'atteggiamento che l'avversario tiene con il suo braccio armato: non si può, ad esempio, eseguire una battuta e botta se la lama dell'avversario non giace sulla linea o, per contro, non si può eseguire una cavazione se il nostro ferro non è sotto il legamento nemico.

In effetti l'iniziativa che viene presa dallo schermitore, almeno nella sua congettura base, non è altro che una specie d'incastro tecnico – situazionale costruito su un determinato atteggiamento dell'avversario.

Quest'ultimo, rispetto alla sua durata nel tempo, può essere più o meno costante: pensiamo ad uno schermitore che dopo l'*a voi* mantiene durante il combattimento sempre lo stesso atteggiamento con l'arma in linea o d'invito, rispetto invece ad un altro che frequentemente sposta il braccio armato nelle varie direzioni.

Queste, naturalmente, sono le due situazioni estreme: a noi preme concentrarci non tanto sulla durata in sé di uno stesso atteggiamento o della frequenza del cambiamento, quanto sulla situazione che viene percepita tecnicamente dall'altra parte della punta (o della lama).

La realizzazione di un attacco, come abbiamo ricordato poco sopra, è relativa ad un determinato atteggiamento dell'avversario: se la decisione sull'istante in cui dare inizio a tale attacco rientra in un più che apprezzabile ambito temporale a completa discrezione di chi lo vuole eseguire, allora i trattati parlano di *azioni a propria scelta di tempo*. Ad esempio, sulla linea sufficientemente perdurante dell'avversario, si è liberi di effettuare la battuta e colpo quando lo si ritiene più opportuno.

Diversamente, se l'azione di attacco viene scatenata, quando l'avversario sta per ultimare il cambiamento da un suo atteggiamento ad un altro, l'intervallo di tempo per eseguire l'attacco stesso è abbastanza angusto ed i trattati, in questo caso, parlano di *azioni in tempo*. Un esempio classico può essere la botta dritta vibrata appena il ferro avversario, lasciata la posizione in linea, si sta portando in un qualche invito.

Riassumendo quindi: nel caso di azioni a propria scelta di tempo, come del resto suggerisce la stessa definizione, l'attaccante ha una certa libertà di scelta in ordine all'istante dell'inizio temporale di una propria determinazione; al contrario, nel caso di azioni in tempo (anche in questo caso il termine è esplicito), la sua azione è completamente subordinata e vincolata dall'attività dell'avversario, intesa come inizio di un movimento sia del suo braccio armato, sia del suo sistema – schermitore.

Nella prima evenienza l'ideazione di una determinata azione d'attacco può essere seguita, se di caso, immediatamente dalla sua realizzazione; nella seconda, invece, tra ideazione e realizzazione deve necessariamente intercorrere un periodo di attesa subordinato alla realizzazione da parte dell'avversario di quella specifica configurazione spaziale scelta come prodromo necessario dell'azione stessa.

In compendio possiamo fare alcune considerazioni circa le azioni eseguite con questa differente tempistica.

Portare un attacco su un avversario statico, almeno dal punto di vista del braccio armato, può sembrare più facile, ed indubbio sotto certi aspetti lo è: abbiamo le nostre determinazioni tecniche da attuare, dobbiamo tenere sotto controllo la misura, ma almeno la postura della sua arma è un riferimento costante nello spazio e nel tempo.

Tant'è vero che, sempre per restare in ambito del concetto tempo, i trattati consigliano per lo sviluppo dell'attacco di prestare attenzione alla *scelta del tempo* (parleremo in seguito di questo argomento in un capitolo specifico).

Tuttavia ogni medaglia ha il suo rovescio. Quella staticità tanto comoda a noi che vogliamo attaccare comporta dei vantaggi anche per il nostro avversario: non movendosi, l'arma è in generale senz'altro più controllabile da parte sua e anche sicuramente più pronta a reagire in caso di necessità.

Per contro, a prima vista, portare un attacco in tempo comporta senz'altro difficoltà maggiori: dobbiamo fare tutto quello si deve comunque portare a termine per un attacco a propria scelta di tempo ed in più attendere il "via" dallo stesso avversario: un anticipo o un ritardo nella scelta dell'istante di partenza influiscono progressivamente in modo negativo sulla qualità dell'azione, sino a poterla inficiare completamente.

Ma alle nostre maggiori difficoltà in attacco, corrisponderanno in questo caso anche maggiori difficoltà per la difesa dell'avversario: il braccio armato in movimento sarà per lui meno controllabile e, spostandosi nello spazio, non potrà appostarsi per attendere al varco la nostra stoccata:

Addirittura chi attacca potrà approfittare della situazione dinamica esistente per indirizzare il colpo proprio su quel bersaglio dal quale la lama avversaria si sta progressivamente allontanando: una volta percepito il pericolo, il ferro, per poter ritornare in gioco con la parata, dovrà prima arrestare la sua corsa e poi ritornare indietro per effettuare una parata semplice (a meno di non compiere una parata di contro, che comunque ha un tempo di esecuzione più lungo).

Pur per diversa strada, siamo ancora arrivati allo stesso importante concetto: nella scherma non esistono azioni migliori o peggiori di altre, ma solo azioni da applicare in una o in un'altra diversa contingenza per avere, contro quell'avversario specifico o in quella particolare contingenza, maggiori probabilità di successo.

Questo è il principio del relativismo schermistico: nulla si esclude o si elimina a priori, ma tutto si esamina e si considera; è da questo processo che scaturisce il colpo dello schermitore.

Sulla pedana esistono due tipi di potenziale errore, uno assolutamente indipendente dall'altro: il primo è quello relativo alla scelta del tipo di azione (in senso lato) da sviluppare, il secondo è quello che concerne la qualità esecutiva della realizzazione dell'azione stessa.

Ne consegue che il felice esito di ogni azione è legato imprescindibilmente al coacervo di due elementi. Da una parte all'individuazione di un colpo idoneo secondo la logica schermistica a violare la difesa dell'avversario e a raggiungere di conseguenza il suo bersaglio; dall'altra alla capacità di realizzare tale colpo secondo i prescritti canoni tecnici.

A questo proposito è doveroso osservare che la maturità di uno schermitore si vede soprattutto dalle modalità della sua sconfitta: non sono tanto o solo importanti i suoi errori esecutivi (l'uomo non è un robot!), ma soprattutto quelli che lo hanno portato alla scelta di un colpo, anziché di un altro.

In altre parole un assalto si può anche perdere, ci mancherebbe altro! Ma l'importante è riuscire a mettere in campo ciò che, nei nostri limiti o possibilità, rappresenta la *contraria* potenzialmente più logica.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo nelle varie azioni

Il panorama delle azioni schermistiche è alquanto vario, lo sappiamo già: azioni semplici, azioni composte, uscite in tempo, controtempo, finte in tempo, risposte semplici, risposte composte e così via.

Nello sviluppo di ognuna di esse il tempo recita un ruolo di prim'ordine e soprattutto, ad eccezione delle azioni semplici, è da sottolineare il fatto che esso interviene simultaneamente in più sue accezioni: si esula dal puro e semplice concetto di durata per sconfinate anche in quello di successione, in quello di pausa, di momento, di scadenza ed oltre.

Ma procediamo con ordine e cerchiamo di analizzare mano a mano tutte le categorie di azioni, d'attacco e di difesa, non più sotto un'ottica spaziale, bensì sotto quella temporale; magari riassumendole in categorie, visto che già in precedenza le abbiamo già sufficientemente sviscerate pur in un'ottica diversa, quella spaziale.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le azioni semplici

Botta dritta, cavazione, battuta e colpo, filo da un proprio legamento sono quelle azioni il cui sviluppo è teorizzato senza che intervenga la parata dell'avversario.

A causa di questo presupposto il tempo viene esaltato in una sua specifica connotazione, quella della durata: essa deve essere la più breve possibile, cioè il colpo deve essere eseguito nel modo più veloce.

Più specificatamente: l'elemento portante di questa categoria di azioni è il rapporto temporale tra la durata della determinazione d'attacco ed il potenziale inizio della contraria difensiva.

Il successo delle azioni semplici consiste nel sorprendere a tutti gli effetti l'avversario, che, non riuscendo quindi ad organizzare o quantomeno a realizzare in toto la sua difesa, subisce, diciamo passivamente, l'attacco.

E' subito da precisare, per quanto ovvio, che il rapporto tra azione e reazione è di carattere relativo: la possibilità di sviluppare un'azione semplice è sempre collegata alla reale valutazione che lo schermitore esegue volta per volta sull'avversario che ha di fronte;
quindi nessuna velocità , neanche la più rimarchevole, garantisce in sé il successo.

Della velocità comunque, come preavvertito anche in altre occasioni, parleremo in modo dettagliato nella parte dedicata al rapporto tra spazio e tempo.

Ora dobbiamo piuttosto evidenziare un'altra questione: il successo di un'azione semplice, fondata, come abbiamo sottolineato, essenzialmente sulla durata della sua esecuzione, può essere avvalorato anche da altri fattori, sempre e comunque legati al concetto di tempo.

Il primo di questi è denominato dai trattati *scelta del tempo*: come suggerisce lo stesso termine si tratta di percepire qual'è l'istante più idoneo per l'inizio della propria determinazione schermistica. Se questo principio vale per tutte le azioni schermistiche in genere, tanto più risulta fondamentale nelle azioni semplici, dove l'unico elemento portante è la velocità di esecuzione.

Parlare in concreto di scelta di tempo non è certo facile, visto che anche importanti trattati si limitano a dire: "Leggere nella mente dell'avversario e ad avere una sorta d'ispirazione".

Più pragmaticamente si tratta a mio parere di ravvisare alcune situazioni spazio -temporali in cui l'avversario si presume sia meno ricettivo alle sollecitazioni sensoriali esterne.

Passiamone in rassegna alcune, cominciando dalla classica *partenza sull'a voi:* si capisce già dal termine, la sorpresa consiste nel far intercorrere il minor tempo possibile tra il segnale d'inizio dello scontro e la partenza in attacco.

Naturalmente sarà conveniente approfittare di una ripartenza dopo un'interruzione senza l'aggiudicazione della stoccata: infatti in questo caso la misura non sarà di quattro metri come nel caso di una rimessa in guardia al centro pedana, ma sarà significativamente inferiore in quanto il Regolamento parla come riferimento spaziale di un quasi contatto delle lame dei due contendenti.

S'intuisce facilmente che questo tipo di sorpresa è spendibile poche volte, in quanto l'avversario, messo sull'avviso, mangia la foglia e sicuramente per il futuro prende le sue contromosse.

Un'altra applicazione della scelta del tempo è quella, configurandosene la possibilità, di eseguire sull'avversario azioni in tempo: in questo caso, sfruttando quei meccanismi che poco sopra abbiamo analizzato, si tratta di cogliere l'avversario nel delicato istante di cambiamento di un suo atteggiamento con l'arma.

Il fatto di sorprenderlo intento in una sua attività motoria senz'altro concorre a complicargli non tanto e solo la percezione di quanto sta per concretizzarsi, ma anche e soprattutto l'adattamento del suo movimento preesistente alle nuove necessità appunto emergenti dall'attacco subito.

Pensiamo ad esempio al caso in cui si opti di attaccare il nostro avversario con una botta dritta e mettiamo che l'avversario sia solito alternare la posizione del ferro in linea con quella di un invito.

La scelta del tempo esige questa analisi tempistica: non scateno il mio attacco quando l'avversario è nella posizione d'invito, cioè quando la strada è del tutto spalancata, ma quando il suo ferro, appena abbandonata la posizione di linea, ha iniziato il suo tragitto verso l'invito. Infatti nel primo caso il tempo utile di reazione dell'avversario per eseguire la parata idonea è quello impiegato per coprire il ritorno dalla periferia al centro, mentre nel secondo caso il tempo deve necessariamente contemplare la decelerazione del movimento ancora non portato a termine, il blocco del ferro, la ripartenza verso il sopraggiungere della nostra stoccata e la copertura del tragitto utile per effettuare in modo utile la parata.

In alternativa, la scelta del tempo può essere colta in particolari dinamiche spaziali, ovvero costruita su movimenti di spostamento in avanti o indietro effettuati dello stesso attaccante o anche determinati dall'avversario.

Nel primo caso, ad esempio, si può effettuare una serie veemente di tre o quattro passi avanti e poi fermarsi (magari effettuando subito un passo indietro), ingenerando nell'avversario il convincimento di avere interrotto il nostro spostamento, per poi far esplodere la nostra botta dritta.

Nel secondo caso, ad esempio, si può cercare d'inculcare nell'avversario l'idea di un nostro arretramento repentino ed esagerato sul suo spostamento in avanti, per poi, cambiare l'atteggiamento e sferrare il nostro attacco in un'eventuale pausa o titubanza del suo avanzamento.

Esiste poi anche la possibilità di crearsi un tempo idoneo all'attacco mediante un'attività gestuale ripetitiva nei confronti dell'avversario, come ad esempio effettuare continui balzelli in avanti e indietro di limitata entità.

L'elemento sui cui si fa affidamento è che l'avversario, quasi ipnotizzato dal continuo e regolare movimento, si abitui allo spostamento in avanti nei suoi

confronti e quindi che non sia allarmato da esso, come invece lo sarebbe sin dall'inizio se l'azione d'attacco partisse invece da fermo. L'attaccante riesce tramite questa tattica a nascondere l'inizio del suo vero attacco e l'attaccato sicuramente tende a percepire in ritardo il pericolo. Tuttavia questo gioco, come abbiamo avuto l'occasione di affermare in altra parte di questo lavoro, dà lo stesso tempo all'avversario, cioè tende a suggerirgli un idoneo istante di risposta.

Altri atteggiamenti errati o comunque poco utili possono suggerire essi stessi all'avversario la scelta del tempo.

Si pensi a chi produce attacchi estremamente lenti con l'arma sulla linea: il ferro diventa facile preda delle prese di ferro e colpo, suggerendo in pratica all'avversario la scelta del tempo (oltre a quella tecnica del tipo di stoccata).

A questo proposito è bene ricordare che con questa dinamica esse non vanno e non possono essere configurate come parate e risposte, bensì come azioni d'attacco: infatti l'uso del proprio ferro su quello avversario è da considerare parata solo quando quest'ultimo sta giungendo a bersaglio e quindi non quando ancora esso naviga nello spazio lontano da esso.

Si pensi a chi produce attacchi con una lunga serie di reiterate finte: anche in questo caso l'avversario è chiamato ad uscire in tempo ed il suggerimento del tempo è fornito dallo stesso attaccante.

Quindi, in ultima analisi, è la stessa attività motoria dell'avversario a costituire la maggiore fonte d'informazioni sui possibili ingressi temporali nel suo sistema-schermitore: movimenti costanti reiterati nel tempo, grossolani errori esecutivi e quant'altro sono pertanto da bandire dalla pedana.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le azioni composte

Lo sappiamo già: un'azione è composta quando contempla nel suo sviluppo l'elusione di almeno una parata dell'avversario.

Ad essa si ricorre necessariamente quando si ritiene di non essere in grado di sviluppare validamente contro l'avversario le azioni semplici, oppure lo si può fare semplicemente per libera scelta.

Tutto trae origine dalla verifica di una certa specifica abitudine difensiva dell'avversario: il gioco consiste nel simulare un colpo e nell'evitare, anticipandone il movimento, la sua ricerca del nostro ferro.

Il meccanismo da cui è composta l'azione è per noi ormai ben noto: una prima fase basata su una finta che tende ad indurre l'avversario ad effettuare una determinata parata, una seconda fase incentrata sull'elusione di quest'ultima e sull'effettuazione del colpo sul bersaglio che si è scoperto, una terza fase portare il colpo sul bersaglio dell'antagonista.

Queste sezioni del colpo sono regolate da una tempistica di natura diversa: una dipendente dal tempo di reazione dell'avversario, l'altra funzione della potenzialità muscolare dell'attaccante.

L'esordio dell'azione, effettuato con l'esecuzione della finta, sollecita la reazione difensiva, i cui tempi di realizzazione sono ovviamente a discrezione delle possibilità e delle scelte dell'attaccato. Quindi sotto l'aspetto della durata la prima fase è condizionata dalla tempistica dell'attaccato, cioè risulta ad esso relativa.

Lo sviluppo dell'azione sotto l'aspetto dinamico prevede di conseguenza l'adeguamento alla velocità dell'avversario: il nostro ferro, avvalendosi a seconda dei casi della cavazione o della circolata, deve evitare quello nemico nell'istante immediatamente precedente il potenziale impatto; né prima, né dopo per non rendere inefficace il movimento.

Una volta vista sfilare la lama avversaria, il tempo di esecuzione diventa pieno dominio dell'attaccante, che, ovviamente, ha tutto l'interesse di concludere l'azione al più presto possibile, prima che venga scoperto l'inganno.

A questo proposito un'osservazione non di poca importanza: entrati in possesso della facoltà di esprimere al massimo la nostra velocità, dobbiamo tener presente la necessità tecnica di riallineare il ferro sul bersaglio prima di interessare il movimento esplosivo delle gambe. Il pericolo è di far sbandare la nostra punta e di mancare il bersaglio, come in moto GP aprire tutto il gas dopo una curva e sgommare: non conviene!

Passando da una a due finte, la dimensione temporale si amplia, ma lascia inalterata la distinzione in tempistica relativa all'avversario e tempistica personale: l'unico fattore tecnico che cambia è che l'elemento finta non è più singolo, ma duplice in quanto quest'ultima si prefigge di eludere non una sola parata bensì due.

L'azione in questi casi si complica e di conseguenza si prolunga; quindi si accentua il problema sopra accennato di tenere a freno l'uso delle gambe per espletare l'allungo solo quando la strada sarà completamente e definitivamente sgombra dal ferro avversario.

Ora è necessario affrontare un ultimo aspetto della tempistica delle azioni con finta: il loro sviluppo temporale.

Eseguita una finta e provocata una parata dell'avversario non sussistono i tempi percettivi per poterla recepire, analizzare e quindi realizzare lo svincolo opportuno; in altri termini quest'ultimo deve essere già predeterminato sin dall'inizio dell'azione composta in quanto costruito sulla cadenza della reazione difensiva dell'avversario messa in evidenza sia dalla una sua conoscenza precostituita, sia dallo scandaglio.

La materia a questo proposito si fa molto interessante: lo scontro sulla pedana è indubbiamente anche culturale e tattico, nel senso di cercare di occultare le proprie caratteristiche, fornendo al nemico magari informazioni sbagliate.

Ad esempio, percependo che l'avversario con alcuni finti attacchi cerca di studiarci, è utile simulare, magari teatralmente, una parata per poi eseguire nell'istante del vero attacco una difesa diversa, cioè un altro tipo di parata o, se di caso, addirittura un'uscita in tempo.

Comunque dopo la prima, o le prime, vere stoccate scambiate in pedana il nostro sistema difensivo diventa il segreto di Pulcinella: per combattere e toccare dobbiamo rivelare il nostro gioco e le carte di entrambi i contendenti mano a mano si scoprono.

La soluzione, per gli schermitori evoluti, è quella di poter avere la possibilità di alternare con eguale successo vari schemi di attacco o difensivi, in modo tale da non permettere all'avversario di avere dei punti fissi di riferimento tecnico – tattico.

L'ho già detto, ma mi è caro ripeterlo: questo è ciò che maggiormente affascina nella scherma. In ogni congettura nessuno è garantito in nulla: si può indubbiamente lavorare tecnicamente e tatticamente per cercare di delimitare una certa situazione, ma resta sempre l'incognita della reale reazione dell'avversario nell'istante della realizzazione del colpo; permane sempre un certo margine di alea e ogni azione è solo una proposta.

Ma torniamo alla finta e alla sua tempistica: tutto quanto espresso in queste ultime righe può essere messo a dura prova da una finta ben eseguita. Intendendo per tale una finta che sorprenda veramente l'avversario e metta a nudo i suoi veri istinti difensivi.

L'attacco quindi non solo deve apparire molto verace, ma deve anche e soprattutto cogliere di sorpresa l'avversario che non deve avere tempo per riflettere e agire quasi automaticamente.

L'azione, anche se basata sulla finta, non può e non deve partire da una posizione di relativo stallo (tanto c'è la finta!), bensì da una situazione di pressione o comunque marcatamente dinamica.

Infatti appare evidente che la scelta del tempo, di cui abbiamo parlato poco sopra, non è importante solo per le azioni semplici, come può sembrare superficialmente, ma riveste una primaria importanza anche nelle azioni composte.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Le uscite in tempo

Laddove ne esistano i presupposti, una difesa si può concretizzare in un attacco sull'attacco: sfruttando particolari situazioni tecnico - spaziali, colui che subisce l'attacco può anticipare il colpo dell'avversario.

La prima considerazione temporale da fare sulle uscite in tempo è che esse, essendo una risposta ad un attacco nemico, ovviamente presuppongono sempre che l'inizio della determinazione sia dell'avversario.

Proprio per questo il fattore tempo, come del resto evocato dallo stesso nome dell'azione, riveste una fondamentale importanza in due ottiche.

La prima consistente nel fatto che, ideato un determinato tipo di uscita in tempo, è necessario attendere l'attacco: la premeditazione, tanto aborrita nelle aule di tribunale, qui invece è una dote positiva da saper coltivare. Del resto, se l'avversario non produce il suo attacco, la realizzazione dell'uscita in tempo resta nel mondo delle idee solo come pia intenzione.

La seconda, più tecnica, consistente nella capacità di saper intervenire nell'angusto lasso di tempo compreso tra l'inizio dell'attacco nemico (che del resto

va anche percepito sensorialmente) ed un preciso istante dopo il quale il colpo, in quanto in ritardo, non si può più tirare vantaggiosamente.

Quel concetto di scelta di tempo, che nel corso del nostro lavoro abbiamo indicato come corroborante aggiuntivo delle azioni, qui viene quindi a costituire un significato diverso: diventa l'intima essenza della stoccata, l'architrave sul quale realizzare la propria contraria.

La tecnica potrà essere quella dell'intervento sul ferro avversario come nella *contrazione*, oppure, al contrario, sarà quella della totale elusione della lama nemica come nella *cavazione in tempo*, potrà basarsi sul fatto di schivare il colpo come nell'*inquartata* e nella *passata sotto*, o sullo sbarrare fisicamente la strada alle finte come nel *colpo d'arresto,* si potrà realizzare nell'opporsi ad un filo al fianco come nell'*imbroccata*, o infine nel bloccare la risposta con finta dell'avversario come nell'*appuntata*; ma non si sortirà alcun effetto se tali colpi non saranno vibrati in tempo, ovvero nel preciso momento opportuno, né prima, né dopo.

Lo ribadiamo perché questa è la caratteristica di fondo di tutte le uscite in tempo. Esse possono essere vibrate solo in un ristretto ambito temporale, al di fuori del quale perdono ogni significato tecnico; anzi in questo caso espongono maggiormente lo schermitore alla stoccata dell'avversario: ad esempio possono privare il proprio bersaglio dalla difesa col ferro come nell'inquartata oppure andare contro la Convenzione schermistica come nel colpo d'arresto e nella contrazione (se si è toccati, l'attacco nemico ha sempre la priorità).

In effetti, se il colpo viene troppo anticipato, perde completamente la sua efficacia; al contrario, se viene troppo ritardato, risulta del tutto inutile in quanto ineseguibile.

Non per nulla l'opportunità dell'applicazione di questa tipologia di azioni è affidata ad un'attenta valutazione dei rapporti di velocità esecutiva esistenti tra gli schermitori: più essa si equivale, più difficoltosa (ma non per questo impossibile) risulterà l'uscita in tempo; più essa diverge, più opportunità esecutive avrà l'atleta più celere.

Sotto quest'ottica ritorna un tema trattato poco sopra: quello riguardante le azioni composte da un numero eccessivo di fine.

L'uscita in tempo, senza dubbio, trae vantaggio dalla maggior durata dell'azione sulla quale si vuole attivamente intervenire: quanto più essa si prolunga e dura nel tempo, tanto più c'è la possibilità di anticiparla.

In effetti il tempo necessario ad uno schermitore per portare a termine un'azione non è solo legato alla sua velocità di esecuzione, ma indubbiamente è anche direttamente connesso ai tempi tecnici che compongono tale azione: ogni finta comporta un allungamento della durata complessiva dell'azione.

Quindi, non finiremo mai di rilevarlo, attaccare con più finte rappresenta un grosso errore, compensato solo da un altro errore, quello dell'avversario di non ricorrere ad un'idonea uscita in tempo.

Dal punto di vista della tempistica dell'azione, andando spazialmente incontro all'avversario, le uscite in tempo tendono a contrarre l'istante d'impatto della stoccata: in effetti la fase dirompente di un attacco coincide con la sua fase finale, quando, a suggello dello spostamento in avanti, l'attaccante rilascia la massima energia andando in affondo.

Ebbene gran parte delle uscite in tempo tende ad annullare quest'ultima fase, giocando d'anticipo e stoppando l'azione d'attacco sul suo nascere: come avere un cannone puntato addosso e trovare il modo per andare a spengere la

miccia, quando ormai chi ha armato il cannone pensa solo all'imminente colpo e alla sua traiettoria.

Andando in avanti, anche se solo parzialmente, si somma la propria velocità a quella dell'attaccante e la misura esistente al momento dell'inizio dell'azione viene quindi erosa più velocemente da entrambe le parti, permettendo quindi di colpire l'avversario con la sua stessa arma, la sorpresa.

Le uscite in tempo, peraltro teorizzate ed eseguibili in ogni arma, trovano la loro massima applicazione nella specialità della spada, dove, com'è noto, non esiste il problema di dover sottostare alla ricostruzione convenzionale dell'azione. In effetti uscire in tempo nel fioretto e nella sciabola ha un presupposto irrinunciabile, una conditio sine qua non: non essere raggiunti da alcuna stoccata dell'attaccante, che altrimenti renderebbe comunque vana l'uscita in tempo ai fini dell'attribuzione della stoccata.

Per contro nell'arma triangolare, dove l'unica norma del combattimento è quella basata sull'anticipo temporale del proprio colpo rispetto a quello dell'avversario, lo spadista ha la più ampia opportunità di ricorrere liberamente all'uscita in tempo, che anzi dovrebbe rappresentare la sua migliore opzione sia tecnica che tattica.

Apriamo a questo proposito, come ormai siamo abituati a fare, una parentesi a mio parere estremamente interessante.

Abbiamo già affermato in altra parte di questo lavoro che l'attacco comporta per colui che lo esegue due vantaggi (che simmetricamente diventano svantaggi per chi lo subisce): l'attaccato non conosce né l'istante del suo inizio, né il bersaglio a cui esso è indirizzato.

Tuttavia l'attaccante, pur con l'ausilio dello scandaglio e delle conoscenze pregresse, non è in grado di avere certezze assolute sul tipo di reazione che incontrerà: l'avversario potrà retrocedere, parare, retrocedere e parare, retrocedere ed arrestare, uscire in tempo.

In altre parole rispetto all'univocità dell'attacco, le misure difensive messe in campo dall'attaccato potranno essere plurime, soprattutto in un'arma come la spada, dove non esiste un bonus convenzionale da spendere quando si attacca.

Il colpo d'arresto, che come abbiamo visto in precedenza deve assolutamente bloccare nelle armi convenzionali la stoccata avversaria, nella spada non solo si può tirare andando in avanti, ma anche e soprattutto andando all'indietro, quando cioè, portandosi fuori misura, l'attacco ha esaurito spazialmente la sua spinta e soprattutto la sua gittata per poter giungere a bersaglio.

L'attacco, in effetti, può idealmente essere scomposto in tre fasi: una prima, rappresentata dal suo inizio, una seconda coincidente con la sua massima potenzialità, una terza consistente nell'esaurimento dell'energia e della spazialità dell'allungo.

Quindi l'azione offensiva risulta vulnerabile e di conseguenza aggredibile in due ambiti temporali ben determinati: al suo esordio, tramite alcune uscite in tempo, ma anche al suo termine, quando sia la postura di affondo sia il susseguente ritorno in guardia offriranno grosse opportunità tecniche di rivalsa all'attaccato.

Per quel che concerne il primo caso, quello della postura di affondo dopo un attacco infruttuoso, abbiamo già detto: ripetiamo qui che l'attaccante è in una posizione muscolare estrema, mentre l'attaccato è, più o meno, comodamente seduto in guardia; inoltre, anche in caso di statura sfavorevole, l'attaccato, dopo che l'antagonista ha prodotto l'affondo, risulta in una posizione più elevata (dal

castello della propria guardia si può colpire meglio chi sta in basso; ecco perché i manieri venivano costruiti sulle alture e non nelle depressioni del terreno!). D'altra parte l'avversario, pur ricorrendo ad un buon uso di copertura della propria coccia, non è in grado geometricamente di opporsi validamente alla linea nemica più alta.

Per quel che concerne il secondo caso, cioè quello del ritorno in guardia, aggiungiamo qui: la fase di rientro rappresenta un notevole sforzo muscolare e soprattutto coinvolge la totalità degli arti di chi ha prodotto l'attacco; le varie parti del corpo si muovono tutte (tranne il piede dietro che funge da base per il rientro), per cui appare di un certo impegno sommare a quest'attività anche altri movimenti tecnici particolari del braccio armato, ad esempio una controparata.

Al contrario chi ha subito l'attacco è ancora in guardia e può, se di caso, sferrare anche un attacco in *contropiede*, approfittando delle difficoltà della ritirata dell'avversario.

In avanti o all'indietro che siano, questo genere di stoccate è basato, realizzazioni tecniche specifiche a parte, su una marcata capacità di percepire il tempo, o meglio il tempo di realizzazione dell'attacco avversario.

Siamo quindi in presenza di un elemento relativo, cioè di un valore che è il risultato della piena percezione del rapporto di velocità che i due contendenti, entrando in relazione dinamica tra loro, possono mettere in campo.

Non vorrei che da tutto quanto sopra detto scaturisse un equivoco: è meglio non attaccare.

Dopo aver ricordato, se ce ne fosse bisogno, che stiamo argomentando sulla specialità della spada, specifico meglio il mio pensiero: reputo che dell'attacco, come del resto di tutte le altre applicazioni tecniche, non si debba abusare; diciamo quindi che sono per un suo uso discreto e parsimonioso.

L'effetto sorpresa, come abbiamo già commentato, è uno dei pilastri concettuali dell'attacco; ma che sorpresa ci può essere se attacco molto frequentemente (l'avversario registra questo atteggiamento e prende di sicuro i provvedimenti del caso); per contro, più diluisco nel tempo gli attacchi (che al limite posso anche a seconda dei casi non sviluppare mai), più essi saranno inattesi e troveranno l'avversario teoricamente più impreparato all'evento.

Ecco perché nella scherma in genere, ma soprattutto nella spada è molto importante mettere a segno non dico il primo, ma i primi colpi e riuscire quindi a condurre l'assalto nel computo delle stoccate.

L'onere di rincorrere il punteggio, con il tempo che continua inesorabilmente a scorrere, configurare una chiara situazione in cui uno dei due contendenti ha prima o poi la necessità assoluta di prendere l'iniziativa d'attacco.

La conoscenza di questo stato di cose non può non favorire chi ne è al corrente: essere in vantaggio è sicuramente un valore aggiunto dagli importantissimi risvolti tattici; il più è essere in grado di saperli sfruttare.

Lo ripeto, soprattutto nella spada, questa situazione deve essere utilizzata: si può uscire in tempo, cercare il colpo doppio o preparare oculatamente anche un proprio attacco (questa sì che è, se ben gestita, una sorpresa!).

Un vantaggio di punteggio, anche esiguo, non si tutela solo facendo scorrere il tempo, ma anche e soprattutto scegliendo le azioni tecniche più idonee alla situazione e, naturalmente, alle caratteristiche dell'avversario.

Siamo piacevolmente scivolati dalla tecnica alla tattica: in queste situazioni si deve essere capaci, da una parte e dall'altra del punteggio, di fruire di quei fondamentali meccanismi che sono *l'uscita in tempo, il controtempo e la finta in tempo*.

In conclusione vorrei sottolineare l'importanza dell'uso tattico dell'attacco: nel corso dell'assalto, naturalmente in funzione dello sviluppo del punteggio, è di fondamentale importanza gestire oculatamente il numero complessivo, la distribuzione nel tempo e l'alternanza delle proprie determinazioni d'attacco.

Ogni assalto ha poi la sua storia: si può mettere bene o male per uno dei due contendenti, ma lo schermitore esperto non può non tener conto di queste situazioni di punteggio, che, trascorrendo il tempo, contraggono sempre più le possibilità di chi è in svantaggio, limitandolo non tanto nelle sue scelte tecniche che restano sempre integre, ma ingabbiandolo sempre più nella scelta delle sue determinazioni d'attacco.

Ancora una volta, anche se credo che non ce ne sia più bisogno, vorrei ribadire il fatto che queste elucubrazioni tecniche si avvicendano su un canovaccio puramente teorico: se è vero che ad ogni azione corrisponde sempre e comunque una reazione contraria dell'avversario di possibile successo, è altrettanto vero che ad un'azione ben impostata nei suoi presupposti (misura, tempo e tecnica) difficilmente sfugge il bersaglio.

Questo per richiamare l'attenzione sul fatto che in fin dei conti sulla pedana si vengono a contrapporre valori di carattere assolutamente pragmatico: il rapporto tra le potenziali velocità dei contendenti, il rapporto tra la loro caratura tecnica, la capacità di vedere la stoccata giusta, la determinazione con cui i colpi vengono eseguiti e, buon ultima, la fortuna.

Con ciò chiudo questa lunga chiosa.

Scrivere di scherma, lo devo confessare, è entusiasmante: sezionare un'azione, costruire un dialogo tra le lame, teorizzare un comportamento tecnico - tattico, individuarne gli estremi spaziali e temporali della migliore esecuzione è senz'altro utile; …poi l'avversario ti colpisce con una botta dritta!

Qui, a mio parere, sta la bellezza della nostra disciplina: si può essere di poche parole e si tira la botta dritta di cui sopra, si può essere più ciarlieri e fare un'azione con finta oppure logorroici e farne una con più finte; si può essere incisivi e tirare un'uscita in tempo, oppure essere manzoniani e tirare una finta in tempo.

L'importante, comunque, è saper parlare, magari in diversi modi: la cosa più importante è non farsi capire dall'avversario.

Ecco forse perché i trattati parlano di fraseggio schermistico!

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il controtempo

Il *controtempo* è la contraria da applicare all'*uscita in tempo*: se il nostro avversario si difende attaccandoci sul nostro iniziale attacco è necessario ricorrere a questo vero e proprio trabocchetto tecnico.

In questo caso i tempi esecutivi dell'attacco vengono scaglionati in due scansioni: nell'iter dell'azione si distingue l'inizio della determinazione d'attacco da quello che sarà poi l'attacco vero e proprio.

Il primo movimento, consisterà in una vera e propria finta, una vera e propria messa in scena: come nell'azione complessa si finge l'attacco semplice al fine di provocare una parata poi da eludere, così nel controtempo si finge un attacco in genere al fine di provocare l'uscita in tempo poi da eludere.

Quindi possiamo fare una prima osservazione di carattere generale: è il presunto tipo di reazione difensiva dell'attaccato ad indurre uno schermitore che vuole portare un attacco ad applicare ora un'azione complessa, ora un controtempo.

Comunque solo allorché l'avversario, ingannato dal falso attacco su lui portato, sarà uscito dalla propria guardia e starà attuando la sua uscita in tempo, solo allora si potrà dar corso alla seconda parte del controtempo, che contemplerà l'esecuzione della reale e finale determinazione offensiva.

In sintesi, l'iter cronologico del controtempo prevede una determinata azione, la quale ha la sola funzione di provocare una reazione, sulla quale poi intervenire e poter vibrare la stoccata

Siccome la prima parte del colpo consiste nel gettare l'esca all'avversario, ciò che ne costituisce la componente tecnica (qualità della postura generale del corpo, posizione del braccio armato, modalità dello spostamento in avanti, rispetto della misura…) deve essere artatamente alterato nel senso di stimolare e convalidare nell'avversario la scelta di attuare la sua uscita in tempo: apparente squilibrio della guardia, braccio armato lontano dalla linea di offesa, goffa e lenta deambulazione, errori in plus nell'impostazione della misura; tutto deve convergere a chiamare e ad attirare l'avversario fuori della sua guardia.

Questa è la fase più delicata di tutta l'azione: ogni errore di valutazione spaziale o temporale può comportare indesiderate ed infauste conclusioni.

Se la messa in scena iniziale (qui lo schermitore deve essere bravo attore per recitare la parte dell'incauto) sarà portata ad una misura troppo lontana ed in modo non convincente, non scatterà il trabocchetto, l'inganno non sarà perpetrato e l'azione quindi non avrà il suo presupposto necessario per far scattare la contraria preordinata.

Se invece verrà commesso un errore di misura nel senso opposto, cioè ci si avvicinerà troppo all'avversario, potrebbe non esserci il tempo e lo spazio necessari per reagire positivamente alla sua uscita in tempo e quindi sicuramente verremmo a soccombere per nostra stessa mano.

Diciamo subito che il margine spaziale e temporale in cui poter sviluppare il controtempo è abbastanza angusto e, logicamente, deve essere messo in strettissima relazione con il rapporto esistente tra le reattività e le velocità esecutive dei due contendenti.

La seconda fase dell'iter del controtempo è a completa cura dell'attaccato o meglio del provocato: sua sarà ovviamente la scelta del tipo di uscita in tempo da applicare, anche se, lo si capisce bene, certi atteggiamenti provocatori da parte di chi ha iniziato l'azione suggeriscono di per se stessi un'idonea corrispondente uscita in tempo. Ad esempio l'esecuzione di una serie ripetuta di finte solleciterà il colpo d'arresto o reiterati legamenti dello stesso tipo indurranno l'avversario all'esecuzione della relativa *cavazione in tempo.*

Comunque, indotto più o meno, il provocato, oltre a scegliere il tipo di reazione, in questa fase detterà anche il suo personale tempo di reazione - esecuzione: come abbiamo poco sopra ricordato la sua reattività dovrà essere attentamente relazionata alla misura di avvicinamento attuata da colui che marcia in controtempo.

Stanato l'avversario dalla sua guardia e provocata la sua uscita in tempo, ecco che entriamo nella terza ed ultima fase dell'azione, quella che dovrebbe portare a bersaglio: colui che sta applicando il controtempo deve finalmente applicare la contraria tecnica all'uscita in tempo dell'avversario.

Lo scandaglio e le conoscenze pregresse sull'avversario devono facilitare la congettura e la scelta di questa contraria, nel senso che essa deve essere ovviamente conosciuta prima dell'inizio del controtempo stesso: come avviene per lo svincolo da effettuare in contrapposizione alle parate dell'avversario nel corso di un attacco composto, così anche in questo caso non è possibile opzionare la contraria in corso d'opera, cioè reagendo in tempo reale alle sue determinazioni.

I tempi reattivi sono davvero esigui e per di più il fraseggio schermistico comincia davvero ad essere alquanto prolungato. D'altra parte certe provocazioni, come le ripetute finte o i ripetuti legamenti degli esempi citati poco sopra, rappresentano dei veri imbuti tecnici, inducendo e costringendo l'avversario a specifiche reazioni (colpo d'arresto e cavazione, per continuare l'esempio).

Il controtempo, come abbiamo già detto, è composto da due fasi esecutive ben distinte: una di alterazione della realtà consistente nel farsi percepire dall'avversario come impreparato o impacciato, una invece consistente nel produrre il colpo finale con la massima efficacia personale possibile.

Quindi anche nella tempistica dei movimenti, sia del corpo nel suo insieme e soprattutto sia del braccio armato, la prima fase, tanto per intenderci quella di adescamento, deve essere eseguita con una velocità al di sotto delle proprie possibilità, non dico in modo rallentato, ma quasi. Ad esempio la ricerca del ferro per stimolare la cavazione in tempo deve essere effettuata in modo tale da facilitare la cavazione in tempo.

Una volta attirata la lama avversaria nel tranello e entrati quindi nella seconda fase dell'azione, quella risolutiva, deve invece cadere la maschera (!) a chi esegue il controtempo: deve essere messa in campo tutta la velocità possibile per concludere a proprio vantaggio e al più presto la frase schermistica.

Quindi sotto l'ottica temporale lo sviluppo del controtempo deve avvenire con un vero e proprio cambio di marcia: lenta ed invitante la prima fase, veloce e perentoria la seconda.

Per portare a buon esito un controtempo, oltre questa preconoscenza della contraria, è soprattutto necessaria anche un'assoluta sintonia con la reazione dell'avversario: anticipare o ritardare la propria contraria conclusiva, come abbiamo già detto, inficia tutta l'azione.

Gli istanti compresi tra l'inizio della determinazione e la reazione dell'avversario sono istanti decisivi, momenti in cui si gioca veramente la stoccata; istanti situazionali, tra l'altro, provocati da noi stessi, istanti in cui è d'obbligo mantenere l'assoluta padronanza del tempo e dello spazio.

Il nostro vantaggio concettuale, costruito pazientemente, è quello di portare l'avversario in una situazione preordinata, una sorta di agguato tecnico: noi conosciamo già le coordinate di questa situazione e siamo pronti ad agire di conseguenza, mentre l'avversario ne è all'oscuro e quindi è in clamoroso ritardo per quel che riguarda la loro percezione e la successiva scelta di reazione tecnica. Una specie dunque di gioco d'anticipo tecnico, prodotto da un accurato gioco tattico.

L'elemento centrale del controtempo è il tentativo di restringere il campo del tipo di reazione dell'avversario. In altri termini di concorrere a ridurre il valore dell'incognita costituita dalle potenziali tipologie di risposta dell'avversario alle

nostre sollecitazioni: uno spostamento dall'indeterminato totale al piuttosto probabile.

D'altra parte nessuno mai potrà conoscere con certezza assoluta quella che sarà la mossa tecnica dell'antagonista nell'istante verità della stoccata tirata.

Questa, oltre a tante altre, è una delle suggestioni maggiori che evoca la nostra disciplina: l'avversario, sino a quando non lo si raggiunge in un suo bersaglio valido, costituisce una vera e propria incognita. Saranno vere e genuine le sue reazioni al mio scandaglio o piuttosto saranno delle trappole in cui mi vuole attirare?!

In quest'ottica ogni azione d'attacco costituisce una specie di scommessa: l'iter tecnico sviluppato sulla pedana per toccare l'avversario, semplice o complesso che sia, costituisce una specie di dejà vu rispetto alla congettura mentale che ci siamo fatti; ma tutto, spazio – tempo e movimenti, deve svolgersi precisamente come abbiamo predeterminato.

Resta, infine, ancora una cosa da trattare: la tecnica della contraria sull'uscita in tempo dell'avversario, ovvero il modo concreto di come neutralizzare il colpo provocato dell'avversario e di come portare successivamente la nostra stoccata sul suo bersaglio.

A questo proposito la tecnica è molto varia, contemplando sia colpi semplici come la parata e risposta o come la presa di ferro e colpo; oppure colpi più complessi come le uscite in tempo (sull'uscita in tempo provocata!).

Come primo esempio cito la presa di ferro e colpo eseguita sulla *cavazione in tempo* effettuata dall'avversario in seguito ad un nostro tentativo di *legamento*; come secondo esempio quello di una nostra *contrazione* sempre su una primitiva *cavazione in tempo* dell'avversario.

In effetti l'attacco, pur se provocato, non si differenzia per nulla da un normale attacco; quindi contro di esso sono applicabili tutte le normali e consuete contrarie previste, dalle parate alle uscite in tempo.

A questo punto un'osservazione di carattere generale: il controtempo, in certe situazioni tattiche, non è altro che un sotterfugio usato per costringere l'avversario, altrimenti renitente, ad attaccare. In effetti, come abbiamo visto, la prima parte del controtempo non è altro che una teatrale costruzione di una situazione capace di attirare l'avversario fuori della sua guardia.

Ma ritorniamo alla pedana reale: nella spada, scevra dalla Convenzione, tanti attacchi portati alla mano (attenzione, alla mano e non al braccio) non sono altro che provocazioni per fare uscire in tempo l'avversario, per poi poterlo arrestare dall'alto di una *riunita*.

Esaminiamo attentamente questa situazione: nel corso dell'assalto ho verificato che il mio avversario è restio ad attaccare, anzi non attacca per nulla; devo quindi desumere che incentra la sua tattica sulla difesa, in parole povere mi sta aspettando.

Configuriamo a questo punto un rapporto di un certo equilibrio tecnico - reattivo per ridurre la possibilità di risolvere l'assalto ricorrendo ad azioni semplici e/o complesse.

La situazione in pratica è questa: lui non attacca ed io non ho sufficienti garanzie per farlo.

Un tentativo per superare questa posizione di stallo può essere quella di cercare di attuare un classico controtempo.

A seconda dei casi tiro una botta dritta (sulla scopertura dell'avversario) o un'angolazione (sulla sua copertura) indirizzando il colpo al polso e intanto mi prendo le mie buone probabilità di colpire il bersaglio. Preciso al polso, ovvero alla

massima misura utile, lontano quanto più è possibile dal mio avversario per avere tutto il tempo e tutto lo spazio per verificarne la reazione ed avere il tempo di reagire.

Reitero nel tempo il colpo nella speranza che la mia provocazione lo porti prima o poi a venirmi incontro con un colpo d'arresto.

Se ciò si verifica, faccio prontamente una *riunita* all'indietro (o comunque un balzo indietro) per sottrarre il mio bersaglio, lasciando la punta in avanti in quanto è già posizionata sull'avambraccio nemico. Tra l'altro, avendo già il braccio armato disteso, avrò un tempo tecnico di vantaggio rispetto all'avversario che invece lo ha ancora in posizione flessa.

In alternativa, dallo stesso affondo o ritornando in guardia, posso ricorrere alla parata e risposta.

In tal modo sarò riuscito a stanare il mio avversario dalla sua guardia: il suo attacco sarà un'uscita in tempo e non una vera e propria determinazione d'attacco, ma io sarò comunque riuscito ad ottenere ciò che volevo, uscendo da una scomoda posizione di stallo.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La finta in tempo

In estrema sintesi tecnica: è la contraria al controtempo; ma spieghiamo ancora una volta l'argomento in modo più dettagliato.

Quando mi rendo conto che il mio avversario mi sta attaccando non in modo diretto, bensì in un modo tale da indurmi ad uscire in tempo per poi applicare ai miei danni un controtempo, non ho che due vie di uscita.

Non abboccare al suo controtempo e dirimere la durata l'assalto indietreggiando, oppure fingere la mia uscita in tempo ed eludere di conseguenza il controtempo nemico.

La determinazione d'attacco, ovvero l'inizio del fraseggio schermistico, è a cura dell'avversario che, come abbiamo ben visto nel capitolo precedente, tende a stanarmi dalla mia difesa per attirarmi nel suo agguato.

Ebbene, riusciti a percepire le modalità di tale manovra, ovvero capito con quali mezzi tecnici tenderà ad annullare la nostra uscita in tempo, l'azione da parte nostra consisterà nel far apparire verosimile il nostro cadere nel tranello, per poi, all'istante opportuno, invertire le parti e sorprendere colui che voleva sorprenderci.

La stoccata risulta quindi costruita su un vero e proprio gioco delle parti, di pirandelliana memoria: come colui che marcia in controtempo recita la parte dell'incauto attaccante, così chi esegue la finta in tempo recita la parte dell'ingenuo attaccato.

Sia il controtempo che la finta in tempo non sono solo e soltanto precise, cronometriche e macchinose esecuzioni tecniche, già di per sé molto complesse,

ma sono l'estrema sintesi di una costruzione logica, frutto di un'acuta osservazione e soprattutto di una prevaricazione concettuale.

E' il già citato inganno di Ulisse, che non è tanto deplorevole e detrimentoso in sé, ma piuttosto costruito sulle caratteristiche, sui limiti, sui difetti e sui punti deboli dell'avversario: è quest'ultimo, infatti, il vero responsabile della propria circuizione e conseguente sconfitta.

E qui, come del resto in ogni stoccata (anche in quella più semplice) risiede una delle più importanti doti dello schermitore: la capacità di osservare, di catalogare e di sezionare tecnicamente l'avversario, alla ricerca della contraria più opportuna da applicare al momento più idoneo.

Ecco dove risiede il vero valore di uno schermitore: avere una valida risposta alla maggior parte delle situazioni in cui si può trovare sulla pedana; avere virtù camaleontiche per essere in grado di cambiare pelle e adattarsi alle necessità che si evidenziano durante lo scontro con l'antagonista.

Questo per quanto concerne l'esprit della finta in tempo, ovvero la sua intima essenza culturale.

Ma passiamo ora ad alcune considerazioni spaziali e temporali circa la sua esecuzione pratica.

Da un punto di vista tecnico siamo al quarto livello dello svolgimento di un'azione: l'esordio è costituito dall'inizio del controtempo, seguito dalla finta dell'uscita in tempo, seguito poi dalla seconda fase del controtempo (quella che dovrebbe intercettare l'uscita in tempo), seguita poi dall'elusione di quest'ultima e, finalmente, dal colpo portato da colui che ha subito l'inizio dell'azione d'attacco.

Siamo quindi in presenza di una lunga successione di singoli eventi e situazioni, ognuno dei quali, per il felice esito finale, deve essere regolato da precise scansioni spaziali e temporali, una specie di tic e tac da orologio svizzero di marca: compreso l'esordio, appunto l'inizio del controtempo, ogni successiva fase è condizionata in modo diretto ed assoluto dall'esecuzione della fase precedente. Un minimo intoppo dovuto ad un'erronea valutazione della misura oppure un minimo ritardo o anticipo sui tempi di svolgimento della complessa azione spezzano in modo irrimediabile la concatenazione degli eventi inficiando tutto il colpo.

Tanto per esemplificare.

Il mio avversario compie una serie abbastanza ripetuta di tentativi di legare il mio ferro in quarta; alternando arretramento e movimenti del proprio ferro, intuisco che sta saggiando il terreno per applicare ai miei danni un controtempo

Il problema per me è capire in che modo cercherà d'intercettare la mia lama quando in seguito alle sue provocazioni effettuerò la cavazione in tempo, visto che sta appunto inducendomi a cavare sul suo bersaglio esterno.

In effetti potrà intercettare il mio ferro con due tipi di movimento: andando direttamente verso il mio ferro, quindi parando semplice; oppure con movimento avvolgente e circolare, quindi parando di contro.

A questo proposito posso avvalermi delle conoscenze pregresse che ho su di lui o ricorrere, prestandomi parzialmente al suo gioco, allo scandaglio indagatore.

Entrato in possesso dell'informazione necessaria sono automaticamente in possesso dell'azione tecnica necessaria per eludere il suo controtempo: un'ulteriore cavazione nel caso di movimento semplice, una circolata nel caso di movimento di contro.

A questo punto non resta altro che aspettare l'iniziativa dell'avversario che è il giusto prodromo della finta in tempo.

Ed ecco lo sviluppo auspicato: egli cerca il mio ferro in quarta – io rispondo anticipando il suo legamento con una cavazione in tempo al suo esterno– lui cerca d'intercettare la mia lama andando in terza – io eludo ulteriormente il suo ferro eseguendo un'altra cavazione in tempo all'interno e, spostandomi in avanti, raggiungo finalmente il bersaglio nemico.

In questo susseguirsi di spostamenti la finta in tempo è quindi quella effettuata al suo bersaglio esterno dopo la prima cavazione: il colpo (l'uscita in tempo) non viene tirato, ma solo fintato.

Tutto il fraseggio viene bruciato in una ridottissima porzione di tempo, ma per colui che si affida a questo genere di stoccata il tempo si dilata a dismisura: per ben due volte deve attendere l'avversario. Una prima quando quest'ultimo ricerca in partenza il suo ferro, una seconda quando, dopo il primo svincolo in tempo, cerca di intercettarlo per la seconda volta.

Per di più la tempistica dei due svincoli in successione dovrà sottostare presumibilmente a quel cambio di marcia temporale di cui abbiamo fatto cenno poco sopra nel capitolo dedicato al controtempo: l'avversario esordirà a velocità ridotta nella prima ricerca di ferro per facilitare la mia cavazione in tempo, per poi scatenare tutta la propria rapidità nella seconda ricerca della mia lama.

La *finta in tempo* simboleggia e concretizza la vittoria della ragione sull'istinto: lo schermitore sa che, rispettando tempi e spostamenti spaziali programmati, sarà lo stesso avversario ad offrirgli la chiave d'ingresso sul suo bersaglio; si presta al suo lungo gioco, evitando altre tipologie d'intervento, per calare solo e soltanto all'ultimo istante la propria carta vincente.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La scelta di tempo

Come suggerisce lo stesso termine, la scelta del tempo consiste nel saper individuare prima ed attuare poi al momento più opportuno una propria determinazione.

Non è un concetto tecnico – tattico vigente solo nella scherma o in un'altra disciplina sportiva, quanto piuttosto una metodologia comportamentale rinvenibile nella vita di tutti giorni: ne siano una prova le espressioni "si è inserito bene nella discussione", "ha preso la palla al balzo".

Il nucleo del concetto sta nel trovare un rapporto diretto, una sintonia tra l'inizio di un certo tipo di attività e il fine che tale attività si prefigge.

Un esempio calzante e concreto può essere quello di un automobilista che, incrociando una strada più importante, deve dare la precedenza agli altri autoveicoli: quando si avvicina all'innesto, se vede che non sta sopraggiungendo nessuno, non essendoci lo stop, può anche non arrestare la macchina ed immettersi immediatamente; diversamente, se si sta avvicinando qualcuno, dovrà valutare la sua distanza, la sua velocità di accostamento e metterle in relazione alla propria capacità di riuscire ad anticipare il suo arrivo nel rispetto del codice.

In questa similitudine credo che siano molti punti di contatto con la situazione di pedana circa la scelta di tempo di cui stiamo parlando: due distanze da mettere in relazione tra loro, due valutazioni della velocità anche queste da comparare tra loro in riferimento diretto anche alla spazialità complessiva, un tipo di attività contrapposta ad un'altra, la necessità di stare doverosamente entro precisi limiti di sicurezza. E alla luce di tutto questo, la necessità quindi di differenziare nel tempo l'istante del proprio intervento, vincolandolo alla presenza di certi presupposti necessari: ho la facoltà di fare subito cosa ho in mente, devo invece attendere solo qualche istante, devo prolungare la mia attesa.

I trattati di scherma non è che si dilunghino sull'argomento, riuscendo in fin dei conti a dare poche e scarne istruzioni in merito.

Comunque è indubbio che tutto ruota attorno alla seguente indicazione: la scelta di tempo consiste nel saper approfittare di quell'attimo nel quale viene ad essere ridotta l'attività e la concentrazione dell'avversario.

Quindi valorizzazione al massimo di quell'effetto sorpresa di cui abbiamo già parlato in altra parte di questo lavoro; e sorpresa significa tendere a ridurre quanto più è possibile la capacità dell'avversario di attuare una propria valida difesa.

In altre parole si deve lavorare sui suoi tempi di percezione, affinché essi nel lanciare il segnale d'allarme risultino in netto ritardo rispetto all'inizio effettivo dell'attacco, ottenendo in tal guisa non solo un prezioso guadagno temporale, ma producendo nell'avversario impreparato una reazione più istintiva che guidata dalla logica tecnico – tattica.

Le situazioni in cui uno schermitore può valorizzare la propria scelta di tempo possono essere oggettive, o meglio riprodotte da un comportamento dell'avversario, oppure indotte dallo stesso tiratore.

Tra le prime ricordiamo innanzitutto quelle connesse ad un uguale cambiamento di posizione del braccio armato che l'avversario reitera con una certa costanza nel tempo.

Il movimento di traslazione da una postura all'altra, soprattutto preso nel suo nascere, limita notevolmente i tempi di reazione dello stesso: dopo la percezione del pericolo, esso deve fermare la sua corsa, e, dopo l'arresto, deve ripartire di sana pianta verso la zona dove è richiamata la sua presenza. Sono queste le cosiddette azioni in tempo, delle quali abbiamo ampiamente parlato in precedenza.

Un'altra opportunità tecnica che esalta la scelta di tempo dello schermitore è costituita dal tipo di attacco subito dall'avversario.

Già su un attacco cosiddetto semplice lo spadista ha l'opportunità, sfruttando il principio della precedenza temporale della stoccata, di rubare il tempo all'avversario: il colpo d'arresto richiama, anche se l'immagine non è tra le più piacevoli, l'attività del cecchino.

Su ogni attacco, anche il più lineare e anche se condotto su un bersaglio avanzato, grava sempre, in un certo istante X, il pericolo del colpo d'arresto. Abbiamo già dato ampio spazio altrove a queste considerazioni; qui sarà sufficiente ricordare che la linea d'attacco durante la produzione dell'allungo si abbassa clamorosamente rispetto a quella dell'avversario, che, anche se di minore altezza, si troverà, appunto nell'istante X , a dominare dall'alto l'attaccante.

La scelta di tempo, per aver successo, s'incentra appunto nello sfruttare questo brevissimo lasso di tempo.

Nel fioretto e nella sciabola la presenza della Convenzione esclude la validità di questo tipo di colpo, almeno da un punto di vista teorico.

Ma è nell'attacco composto che salgono notevolmente le quotazioni della scelta di tempo: la presenza di più movimenti dell'avversario, intervallati dal tempo necessario per eludere le parate provocate dalla o dalle finte, concede l'opportunità all'attaccato di interrompere tale attacco, producendo la cosiddetta uscita in tempo.

Come nel precedente caso del colpo d'arresto dello spadista, così anche in questi casi di uscita in tempo, ogni errore sulla valutazione dell'istante opportuno per produrre la contraria, verrà pagato molto caro, nel senso di favorire addirittura l'azione d'attacco dell'avversario. Sia sufficiente l'immagine di una *passata sotto* anticipata rispetto all'esecuzione della determinazione nemica: lo schermitore si ritroverebbe praticamente in ginocchio (o peggio) nei confronti dell'avversario.

Ma è lo stesso tiratore che può cercare di riprodurre una situazione in cui valorizzare la propria scelta di tempo: è il caso del cosiddetto *controtempo*.

In questo caso viene finto un attacco al fine di sollecitare l'uscita in tempo dell'avversario. Il vero attacco verrà scatenato dal controtempista, che per avere successo dovrà riuscire ad azzeccare il giusto istante in cui intervenire sull'iniziativa indotta dell'avversario.

Il filo logico ci conduce, infine, alla finta in tempo: qui ritorniamo ad un'azione che viene iniziata dall'avversario, il quale vuole mettere in atto un controtempo; per sfuggire a questo suo colpo è necessario non eseguire l'attesa uscita in tempo, ma solo fintarla, evitando successivamente il ferro dell'avversario e, finalmente, portare il nostro colpo.

Che lotta! E ciò che affascina in tale sequenza di accadimenti non è tanto la successione tecnica di movimenti più o meno complessi, quanto lo sfondo che domina la scena, ovvero la capacità di cadenzare e armonizzare tali movimenti nel tempo; in una parola ritmica e musicalità del fraseggio schermistico.

Vorrei concludere l'argomento ritornando sul tema dell'istante più idoneo in cui far partire le proprie azioni d'attacco.

Sappiamo che la misura tra gli schermitori non è fissa, ma che spesso riproduce un movimento simile a quello del mantice della fisarmonica: le cause si devono ricercare nella contrapposizione tra chi, volendo attaccare, tende a stringere misura e chi, per contro, è animato dall'interesse opposto, cioè a sciogliere misura.

Ebbene, saper attendere l'istante più propizio per scatenare il proprio attacco, quello tanto per intendersi che ci vede più vicini all'avversario, si risolve praticamente nel possedere una buona scelta di tempo.

E non mi riferisco solo alle azioni di attacco semplice, quelle tanto per intendersi che, tramite la sorpresa, hanno la presunzione di anticipare qualsiasi reazione difensiva dell'avversario; ma anche a quelle composte, che riuscendo a dare alla finta un' ulteriore forza espressiva inaspettata, hanno più probabilità di perpetrare l'inganno che si ripropongono.

C'è un'altra azione caratteristica che presuppone nell'esecutore una discreta capacità d'intervenire in tempo: la presa di ferro e colpo.

La dinamica si basa sulla capacità dell'attaccato di impossessarsi del ferro avversario che sta ancora percorrendo la linea di offesa, lontano da quella zona d'intercettazione finale nei pressi del bersaglio che caratterizzerebbe una parata.

Interessante è anche, infine, il rapporto tra velocità e scelta di tempo: il primo si risolve in un diretto confronto con le pari qualità dell'avversario, naturalmente a parti invertite (azione – reazione contro reazione – azione). Il secondo, pur basandosi su un mirato intervento temporale sull'avversario, resta solo un accessorio del primo.

In ultima analisi, quindi, la scelta di tempo non è altro che un potenziamento della velocità.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo come attesa

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Attendere, aspettare sono verbi che indicano un atteggiamento volto a collegare due accadimenti legati tra loro da una successione temporale: uno costituisce nel tempo il prodromo dell'altro. In altre parole si crea nel divenire della realtà un nesso di casualità tra due eventi, subordinando la realizzazione del secondo al manifestarsi del primo.

A questo proposito il termine premeditare è definito dal vocabolario come "maturare un proposito, in genere non buono" e, com'è noto, la premeditazione costituisce per il reo un'aggravante dei delitti che vengono giudicati nelle aule di tribunale.

Ebbene una delle maggiori qualità che deve avere uno schermitore è appunto quella di saper premeditare il colpo, cioè di costruirlo attraverso l'osservazione dell'avversario e soprattutto di saper attendere pazientemente che si verifichino le condizioni ottimali per tirarlo, cioè per renderlo effettivo.

Etimologicamente pre - meditare (pensare prima) sta in effetti ad indicare tutto un insieme di attività volte ad analizzare una certa situazione alla quale poter rispondere a suo tempo in modo adeguato e vincente.

In relazione a tutto ciò il tempo assume quindi anche per lo schermitore una sua sfaccettatura particolare: l'attesa.

Lo schermitore in pedana applica il concetto di attesa in svariati modi e situazioni, sia tecnici che tattici.

Dopo l'a - voi, entrambi i contendenti, soprattutto se non si sono mai incontrati prima, si scrutano, si osservano, si studiano: ognuno attende che questa fase partorisca innanzitutto la decisione se attaccare o se difendersi e nel caso dell'attacco, quale azione poter sviluppare con maggiori probabilità di successo.

In un altro capitolo di questo lavoro abbiamo visto l'importanza fondamentale delle fasi di esordio dell'assalto: impostare bene il match sin dall'inizio non solo dà il vantaggio psicologico di condurre nel punteggio, ma consente anche di poter gestire meglio tecnicamente l'incontro. Chi parte in svantaggio ha invece l'onere d'inseguire l'avversario e col trascorrere del tempo può avere a che fare con un altro nemico, la fine del tempo regolamentare di combattimento.

Ogni frettoloso errore di valutazione nella scelta di come portare l'attacco si può pagare ben caro, esponendoci incautamente alla reazione difensiva dell'avversario.

Per attaccare è necessario abbandonare la propria guardia, quindi l'attacco implica uscire dal proprio castello difensivo e andare in campo aperto, percorrere la distanza che ci separa dall'avversario ed infine attaccare le mura del suo maniero, mentre lui è sugli spalti ad attenderci per colpirci di rimessa.

In altre parole ogni attacco implica una propria esposizione all'avversario: il più delle volte, incentrando la nostra attenzione soprattutto su ciò che di positivo esso ci può dare (la stoccata), tendiamo a sottovalutarne i risvolti negativi ed i rischi ad esso connessi.

Quindi attacco sì, ma premeditato, coscienzioso e centellinato: insomma un'applicazione pratica di quel celebre detto "cum iudicio" di manzoniana memoria.

Per le armi convenzionali, ovviamente, va fatto un discorso particolare: l'attacco è premiato dalla priorità che la Convenzione schermistica gli attribuisce; i presidenti di giuria, soprattutto nei circuiti minori, sorvolano spesso sulla conformità qualitativa degli attacchi al Regolamento (punta che minaccia un bersaglio valido, distensione del braccio armato…); il materiale consente fuetti nel fioretto ed il Regolamento ammette *piattonate* nella sciabola, gesti che di fatto mortificano, aggirandola, la difesa col ferro.

Tutte situazioni che di fatto sulla pedana attribuiscono all'attacco una valenza maggiore di quanto non sia nelle vere intenzioni del legislatore sportivo.

Conclusione ovvia, in quanto utile: uso sproporzionato dell'attacco, anzi vero e proprio suo abuso. E in tali condizioni sarebbe invero da ingenui non approfittarne!

Un altro tipo di attesa è quello collegato ad una precisa scelta tattica: uno schermitore decide di lasciare l'iniziativa all'avversario e restare in agguato contando sulla propria difesa, che sia una parata col ferro seguita dalla risposta oppure un'uscita in tempo.

Vari possono essere i motivi alla base di una decisione del genere: una difficoltà riscontrata nel portare il proprio attacco sul tipo particolare di avversario che ci si trova di fronte, una riscontrata carente qualità dei suoi attacchi con la conseguente possibilità di poterne approfittare… la libera scelta dello schermitore.

Sempre nell'ambito della tattica si evidenzia un altro tipo di attesa: quella che viene applicata da colui che è in vantaggio di una o più stoccate e cede la mano, lascia l'iniziativa all'avversario, contando sul fatto che il tempo che scorre gioca a suo vantaggio.

L'argomento di cui stiamo trattando ci permette di ritornare su una delle più importanti bipartizioni delle azioni d'attacco: quelle *a propria scelta di tempo* e quelle *in tempo.*

Nel primo caso, dove l'atteggiamento dell'avversario permane inalterato per un apprezzabile periodo di tempo, la decisione di quando dare inizio all'azione d'attacco dipende esclusivamente dalla volontà dell'attaccante. Se, ad esempio, premedito di eseguire una battuta e botta sull'arma in linea dell'avversario, non sono legato da alcun vincolo temporale di attesa, almeno sino a quando l'avversario mantiene quell'atteggiamento sul quale ho costruito la mia determinazione d'attacco.

Nel secondo caso la situazione è completamente ribaltata: l'atteggiamento è variabile nel tempo e di conseguenza l'istante in cui sviluppare l'attacco è vincolato invece al preciso istante in cui l'avversario assume quella particolare configurazione, che costituisce il prodromo spaziale della determinazione d'attacco. Se, ad esempio, il braccio armato nemico si sposta con una certa frequenza X da un invito alla posizione di arma in linea, le due opportunità di attacco che ho, la botta dritta o la battuta e colpo, sono ovviamente collegati alla particolare postura assunta nei due diversi istanti, T1 e T2.

In buona sostanza, dopo avere premeditato un certo tipo di colpo, dovrò attendere l'istante idoneo per poter sviluppare tecnicamente l'azione ed essa, di conseguenza, diventerà in tempo.

A questo proposito è doveroso fare una considerazione: l'attesa, oltre che prolungarsi per un periodo più o meno breve, può anche in teoria protrarsi infruttuosamente per tutta la durata dell'incontro. In effetti l'atteggiamento osservato nell'avversario e sul quale abbiamo costruito la nostra contraria può non verificarsi più (ad esempio l'antagonista non rimettere mai la sua lama in linea).

Col trascorrere del tempo è quindi necessario ricercare altre configurazioni tecniche per crearsi altri sbocchi esecutivi per la conduzione dell'assalto. Tuttavia è bene non resettare completamente lo schema dell'originaria congettura per essere sempre pronti (non si sa mai) ad attuarla: rischieremmo di fare la fine del sottotenente Giovanni Drogo, che nel "Deserto dei Tartari" di Dino Buzzati aspetta per tutta la vita i nemici e poi, quando finalmente arrivano, ormai non è più pronto ad affrontarli.

Possiamo rinvenire un'altra applicazione tecnica del concetto temporale di attesa nello sviluppo delle azioni composte, che, come abbiamo già visto, sono tali in quanto si prefiggono l'elusione di almeno una parata dell'avversario.

Qui l'attesa consiste nell'aspettare la reazione avversaria sollecitata dall'iniziale finta.

L'iter è: esecuzione della finta, intervento di svincolo sulla parata provocata, raggiungimento del bersaglio avversario.

La prima fase, quella della finta, (che a sua volta può essere eseguita a propria scelta di tempo o in tempo), è seguita dalla parata indotta dell'avversario, che, ovviamente, la esegue con i propri tempi di reazione.

Abbiamo già evidenziato che la seconda fase, quella dello svincolo, è necessariamente vincolata a questi tempi di reazione: in pratica l'attaccante deve quindi armonizzare i tempi di elusione della parata con quelli della sua realizzazione a cura dell'attaccato; in altre parole deve attendere la reazione dell'avversario.

Un'attesa tecnica, la cui valutazione di durata risulta fondamentale: infatti, se la realizzazione dello svincolo è anticipata rispetto alla parata il movimento risulta completamente inutile e non evita la successiva intercettazione del ferro; se invece la realizzazione è ritardata non riesce ad evitare la parata stessa con la conseguenza di inficiare tutta l'azione e prendersi la stoccata di risposta (sic!).

Ricordiamo infine le attese tecniche che caratterizzano la realizzazione delle uscite in tempo, del controtempo e della finta in tempo.

Quasi un crescendo rossiniano: nelle uscite in tempo si deve aspettare l'inizio dell'attacco dell'avversario – nel controtempo la sua reazione alla nostra provocazione d'attacco – nella finta in tempo in prima battuta il suo iniziale attacco e in seconda battuta l'esecuzione della sua contraria alla nostra uscita in tempo.

Lo schermitore evoluto deve avere la capacità di tenere sempre sotto controllo il rapporto tra queste variabili e dalla loro analisi trarre indicazioni di come condurre le successive fasi dell'assalto, mantenendo o, all'occasione, cambiando repentinamente tattica. Sarà poi l'atteggiamento prescelto che lo porterà a tirar fuori dal suo bagaglio tecnico le azioni più idonee per attuare i suoi intendimenti.

A conclusione dell'argomento vorrei brevemente richiamare l'attenzione del lettore su una dote comportamentale che è connessa in modo diretto al concetto di attesa, la pazienza.

Lo schermitore ideale deve essere paziente, anzi pazientissimo: deve essere abituato al controllo delle proprie azioni e reazioni.

Il match sulla pedana si conduce al meglio se si percorrono determinate tappe: si studia l'avversario, si rinviene l'azione più idonea per prevaricarlo, si attendono le condizioni spazio – temporali idonee per la realizzazione del colpo e, solo dopo tutte queste attività, si vibra il colpo.

Può capitare, come abbiamo appena visto, che si debba anche attendere che l'avversario stesso assuma un determinato atteggiamento oppure inizi la sua determinazione d'attacco.

Insomma tutte attività e situazioni che per verificarsi necessitano di un significativo lasso di tempo.

Per di più talune devono essere anche concomitanti, come ad esempio nel caso della battuta e colpo, dove non solo l'avversario deve avere l'arma in linea, ma anche essere alla misura giusta.

In altre parole, per poter sviluppare un'azione tutti i relativi parametri spazio – temporali devono collimare; lo schermitore deve assolutamente avere la pazienza di attendere il loro completo allineamento.

Se si agisce diversamente, ovvero se ci si fa prendere dalla frenesia della stoccata e si agisce d'impulso, il colpo rischia di essere sviluppato non in condizioni ideali di realizzazione e quindi sicuramente perde molto della potenziale efficacia.

Al limite, come abbiamo già detto in precedenza, può anche capitare d'ideare una certo tipo di azione, alla quale dover in seguito rinunciare perché certi presupposti necessari al suo sviluppo non si presentano più nel prosieguo dell'assalto.

Se l'avversario adotta più moduli posizionali, dobbiamo essere pronti a più soluzioni, attuando quella più consona alle nostre prerogative.

Anche in questo caso il concetto di attesa sarà fondamentale: l'azione sarà, come abbiamo già visto, *in tempo* in quanto presupporrà che lo schermitore aspetti che l'avversario passi da un certo tipo di atteggiamento ad un altro differente.

Lo schermitore ha tutto il tempo (e lo spazio) per la stoccata.

Quest'affermazione, essendoci per Regolamento precisi limite temporali e spaziali allo svolgimento del match, naturalmente va interpretata in senso relativo: avere tempo e spazio significa non precipitare l'azione, ma cogitarla ed eseguirla nell'istante più favorevole.

Ideare un colpo, cioè trovare un'idonea contraria all'avversario, in alcuni casi può presentare già delle difficoltà; ma per ogni schermitore un discreto ostacolo è costituito anche dal riuscire a trasportarlo nella realtà esecutiva, cioè a modularlo alle numerose variabili di pedana, a cucirlo addosso all'antagonista che si trova di fronte: misura e cambiamenti di misura, posizioni del braccio armato più o meno statiche, reazioni prefigurate o sue variazioni nel tempo, rapporti di velocità esecutiva e così via.

Per finire il capitoletto una piccola nota di ordine comportamentale, quasi da appendice "delle Operette morali" del Leopardi.

Imparare a gestire in modo proficuo l'attesa di un qualsiasi evento non è solo un'utile dote dello schermitore, ma diventa poi un patrimonio della persona intesa nella sua globalità.

Se attendere significa organizzare una propria risposta da dare ad una determinata situazione da risolvere al meglio, essa presuppone: innanzitutto padronanza dei propri impulsi emotivi, valutazione della situazione, verifica delle proprie risorse in rapporto alle necessità evidenziate, organizzazione ottimale delle proprie congetture, eventuale paziente attesa dei presupposti necessari per la loro esecuzione e infine ambito temporale necessario per la migliore esecuzione tecnica della propria risposta all'evento.

Se tutto questo non vuol dire essere paziente!

Il tempo come istante

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo nel suo divenire talvolta può costituire lo spartiacque tra due situazioni differenti, se non proprio addirittura alternative: in questo caso segna il passaggio tra due habitat situazionali diversi, che, presentando una mutazione di caratteristiche, presuppongono in chi li vive una capacità di adattamento e di scelta di modalità comportamentali alternative.

L'assalto di scherma sotto questo aspetto costituisce appunto una realtà in continua evoluzione: gli spostamenti ininterrotti, le reciproche variazioni di misura, l'esecuzione delle varie fasi delle azioni tecniche, l'altalena delle prese d'iniziativa, si alternano talvolta con ritmo incalzante.

Tutto questo continuo divenire risulta, pur in modo impercettibile, frazionato e suddiviso in singole parti: lo spostamento di uno dei due contendenti può iniziare per poi arrestarsi, uno dei due ferri può cercare un legamento e trovarlo o meno, un'azione d'attacco può cominciare a svolgere i suoi singoli movimenti tecnici per poi interrompersi e così via.

Ebbene questo capitolo vuol portare l'attenzione sul preciso istante, su quell'attimo brevissimo, che rappresenta la fine di un qualcosa e l'inizio di un qualcos'altro.

Quando in precedenza abbiamo sviluppato il tema della scelta di tempo, in quell'occasione abbiamo sottolineato l'importanza di far coincidere subitaneamente la partenza dell'attacco con l'inizio del mutamento dell'atteggiamento del braccio armato dell'avversario.

Qui vogliamo affrontare il problema da un'ottica più grandangolare, incentrando l'attenzione sulla definizione delle varie scansioni temporali che separano le diverse tipologie di attività sulla pedana.

Riuscire ad individuare con precisione questi esigui momenti di passaggio tra le diverse situazioni dà la possibilità allo schermitore di elaborare la migliore contraria prima, durante e dopo un certo tipo di attività dell'avversario.

Ad esempio è di fondamentale importanza riuscire a percepire l'istante in cui quest'ultimo sta per scatenare il suo attacco: osservando e studiando la sua attività preparatoria, si può infatti ridurre nei nostri confronti il suo effetto sorpresa, sino quasi a giungere ad annullarlo.

In tal modo ne trarrà beneficio la nostra difesa, di misura e/o col ferro che, messa in stato di preallarme, riuscirà senz'altro ad opporsi all'attacco in modo più valido.

Ma è soprattutto nell'applicazione di un'uscita in tempo che sarà di fondamentale importanza percepire il preciso istante in cui parte l'attacco dell'avversario: questa tipologia di colpo, con le varie soluzioni tecniche che conosciamo, viene appunto costruito fondamentalmente su questa situazione temporale.

L'attacco, dopo un brevissimo periodo di esordio, giunge molto presto alla sua massima espressione: una delle più vantaggiose opportunità è quella di riuscire a fermarlo sul nascere, per non fargli assumere la sua naturale e potenziale virulenza.

Quindi l'individuazione dell'istante in cui la determinazione comincia ad evidenziarsi è di fondamentale importanza per la difesa, che può optare tra due soluzioni: arretrare per smorzarne gli effetti o, al contrario, andargli incontro per soffocarla.

L'importanza di questo istante sta anche nella valutazione che gli viene data dallo schermitore in rapporto al proprio tempo di reazione e alla velocità di realizzazione della contraria. Tornando all'esempio appena fatto: se siamo in ritardo, non facciamo più in tempo ad uscire in tempo ed è consigliabile quindi rifugiarsi in parata per poi rispondere.

Quindi l'istante temporale di esordio di una determinazione, o meglio il suo fulmineo trascorrere, viene quindi a costituire un vero e proprio spartiacque rispetto all'applicazione della contraria migliore da poter opporre all'avversario.

Ma continuiamo con qualche altro esempio.

Uno spadista vede il suo avversario partire in attacco e indirizzare il colpo sul suo bersaglio grosso.

Presupponendo che all'inizio dell'azione ci sia tra i due contendenti una giusta misura al polso, lo spadista ha in partenza due possibilità tecniche per reagire: tirare il colpo d'arresto al braccio armato, il cosiddetto bersaglio avanzato, oppure attendere lo sviluppo del colpo, appostandosi nel sito opportuno per intercettare il ferro avversario, per poi effettuare una parata e risposta.

Questa opzione tecnica tuttavia verrà meno nel preciso istante in cui la misura, accorciandosi oltre un determinato limite, renderà impossibile per mancanza di spazio l'uscita in tempo.

Conclusione: dopo questo istante lo spadista non ha più la doppia opzione iniziale, ma resta vincolato a un'unica risoluzione tecnica, ovvero la parata e risposta sul colpo che sta per giungere a bersaglio.

Ancora un esempio: chi vuole attuare una difesa col ferro, cioè parare, deve ovviamente spostare nella dovuta direzione il proprio braccio armato.

Il colpo avversario si sviluppa entro due limiti temporali ben precisi: quello del suo inizio, o meglio quello dell'istante a partire dal quale è chiaramente percepito come minaccia da chi lo subisce, e quello che lo vede raggiungere il bersaglio.

I trattati a questo proposito indicano che l'istante migliore per intercettare e deviare il colpo dalla sua linea d'attacco è quello in cui esso sta per giungere a bersaglio.

In effetti una parata cosiddetta anticipata facilita al massimo un attacco composto ovvero solo fintato dall'avversario, mentre una parata ritardata, per definizione, non riesce ad annullare gli effetti che si ripropone, sortendo tutt'al più quello di una parata scarsa e quindi insufficiente.

Quindi quel "sta per giungere a bersaglio" significa in pratica in quel preciso istante in cui è più conveniente eseguirla, proprio in quell'esiguo spazio temporale.

In effetti più la lama si approssima al bersaglio più dovrebbe avere esaurito le sue eventuali intenzioni ingannatrici e soprattutto, essendosi prodotto quasi totalmente l'allungo, il braccio armato non è più in possesso di una piena capacità di ulteriori movimenti di svincolo, cavazioni o circolate che siano.

Ritornando al generale, risulta quindi evidente che ogni distonia temporale rispetto all'istante d'inizio della determinazione dell'avversario, pregressa o successiva che sia, tenderà tanto più ad inficiare l'azione contraria quanto più sarà consistente l'anticipo o il ritardo, sino, al limite, a renderla completamente inutile.

Lo schermitore quindi deve tendere a sviluppare una specie di appercezione in relazione alle intenzioni dell'avversario: in altre parole deve saper

cogliere nell'atteggiamento di quest'ultimo quel segnale, quel preavviso che anticipano la sua determinazione d'attacco, in una parola l'istante in cui si sta per scatenare l'attacco dell'avversario.

Invero un buon osservatore riesce a cogliere nei movimenti di chi ha di fronte in pedana quei gesti preparatori (il cosiddetto traccheggio) compiuti con il braccio armato, con il corpo o con lo spostamento sulla pedana: solitamente sono gesti ripetitivi, quasi rituali e possono consistere in ricerche del ferro, maggiore caricamento degli arti inferiori e rapidi passi in avanti e all'indietro,

Quindi, dall'ottica dell'attaccante, niente di più sbagliato: tanto più l'attacco è nell'aria, tanto più la difesa sarà pronta e schierata a riceverlo e non solo per neutralizzarlo, ma anche per costruirci sopra la controffesa. La necessità è quindi quella di nascondere la propria determinazione sino a quando è possibile, per poter fruire, come abbiamo detto tante volte, dell'effetto sorpresa.

Sulla pedana in pratica avviene una specie di guerra degl'istanti: siano essi in attacco o in difesa, chi saprà meglio percepirli e coglierli al volo più avrà la probabilità di concludere vittorioso l'assalto.

Vorrei concludere il capitolo in oggetto, si fa così per dire, musicalmente con una similitudine.

L'importanza fondamentale dell'istante (inteso come momento ideale di attuazione di una qualche attività) e di conseguenza la valenza della sua attesa e della sua pronta realizzazione è rappresentata al meglio dal suonatore di timpani in un'orchestra sinfonica: per lungo tempo segue attentamente, inattivo, quello che fanno i suoi colleghi e vigila sullo spartito in attesa della precisa frazione temporale in cui, dovendo intervenire sull'armonia generale, dovrà percuotere il suo strumento (magari una sola volta!).

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo come durata

In questa particolare ottica il tempo è da considerare come successione di singoli momenti, che, partendo da un determinato istante e giungendo alla fine ad un altro, ne rappresentano una certa quantità, appunto la durata.

Essa può avere un valore assoluto, legato quindi al trascorrere convenzionale del tempo (minuti e secondi), oppure un valore relativo, connesso ad esempio al tempo necessario ad uno schermitore per portare a termine una determinata azione o un singolo gesto tecnico.

Iniziamo concentrando la nostra attenzione sull'aspetto oggettivo della durata, ovvero sullo scorrere dei minuti e dei secondi che avviene su un cronometro.

Come sappiamo, quando due schermitori si affrontano in pedana hanno una quantità massima di tempo a disposizione per poter portare sull'avversario quel numero di stoccate utile per aggiudicarsi la vittoria; se allo scadere del tempo a disposizione ancora non è stato raggiunto il punteggio previsto, il Regolamento stabilisce una serie di norme per dirimere la questione relativa al risultato.

Il tempo limite, ovviamente, varia in funzione del tipo di match: tre minuti nei gironi eliminatori all'italiana, nove minuti in quelli di eliminazione diretta.

Un dato importante è che il tempo a disposizione per l'incontro è effettivo, cioè coincide solo con quegl'istanti in cui gli schermitori combattono effettivamente, quindi tra l'a - voi e l'alt del presidente di giuria.

Ricordato e precisato tutto questo è possibile cominciare a fare alcune considerazioni.

La prima è di ordine storico e l'abbiamo accennata in altra parte di questo lavoro: anni addietro per chi si affrontava in pedana il tempo a disposizione per concludere il match era molto più ampio. Basti pensare che per un incontro a cinque stoccate erano concessi cinque minuti effettivi, al termine dei quali era comunque concesso, dopo uno specifico avvertimento, un altro minuto, parimenti effettivo. Gli schermitori tiravano il loro assalto in una certa relativa tranquillità e comunque erano consapevoli di avere a disposizione un significativo tempo di recupero.

Oggi la durata del match è stata dimezzata: sia in relazione agli assalti a cinque stoccate del girone all'italiana (tre minuti), sia, per ovvia sommatoria, a quelli di eliminazione diretta a quindici stoccate (nove minuti).

Esula dagli intendimenti di questo lavoro fare delle considerazioni su questo tipo di contrazione temporale del combattimento: evidentemente motivi di carattere economico, maggiore visibilità della nostra disciplina, esplosione del professionismo o altro.

Quello che a mio parere è invece da valutare con attenzione è l'importanza che il fattore tempo oggi riveste nella conduzione dell'assalto sulla pedana, soprattutto in specialità tattiche come la spada.

Come ricordavo poco sopra, nel vecchio Regolamento erano concessi cinque minuti, cioè uno per ogni stoccata di un teorico cinque a zero, più addirittura un minuto supplementare di cortesia cavalleresca; quindi, in media, 72 secondi per ogni stoccata valida.

Attualmente, in relazione ai tre minuti di combattimento, gli schermitori hanno invece solo 36 secondi a stoccata. Se poi (colpi doppi della spada a parte) concediamo in media un paio di stoccate al perdente (stando quindi abbastanza bassi come punteggio finale), il tempo per stoccata scende a 25,7 secondi.

Pur da pignoli dobbiamo computare anche i lassi di tempo che trascorrono da l'a - voi del presidente di giuria all'inizio effettivo dell'incontro, i secondi persi in caso di corpo a corpo senza esito di stoccata, nelle armi convenzionali i casi di tempo comune e nel fioretto i casi di stoccata in bersaglio non valido.

In base a tutto questo credo che si possa affermare con sufficiente cognizione di causa che lo schermitore non ha in buona sostanza più di venti secondi in media per cogitare, preparare e realizzare ogni sua stoccata; naturalmente ammettendo che la regola sia arrivare al punteggio prefissato per la fine regolamentare dell'incontro, cinque o quindici stoccate che siano.

Intendiamoci, un assalto, in teoria, può essere portato a termine anche in pochi secondi; anche due assalti o tre; ma quando la brevità dell'incontro diventa la regola, significa che il fenomeno è importante.

Per l'economia di questo lavoro è quindi interessante osservare il fatto che, mentre prima il tempo era considerato un contenitore (passatemi il termine) extralarge, oggi invece è parecchio small. In altre parole, per il vecchio Regolamento il senso compiuto della durata temporale dell'assalto era quello di un ragionevole tempo per lo scambio schermistico, oggi invece il tempo è solo un contenitore oggettivo è basta, per di più anche piuttosto angusto.

Una prova indiretta di questo diverso valore che veniva dato prima e che viene dato adesso al tempo è data dal fatto che oggi esso, per Regolamento, deve essere ben visibile ai contendenti; invece nella precedente concezione era addirittura segreto, ovvero noto solo al presidente di giuria che lo teneva personalmente o, nelle gare più importanti, ai cronometristi ufficiali.

La conseguenza oggettiva di tutto ciò è che oggi il tempo, inteso come tempo massimo a disposizione dei contendenti, prevarica il suo puro senso oggettivo e va ad assumere una rilevanza non indifferente sulla conduzione tattica dello scontro tra gli schermitori.

In quest'ottica il nostro pensiero va subito alla capacità di amministrare il punteggio: una o più stoccate di vantaggio, alla luce di quanto appena detto circa le ristrettezze temporali in cui si è costretti a competere, creano indubbiamente una situazione particolare.

E' indubbio che psicologicamente il tempo, pur di natura oggettiva, tende ad essere vissuto in modo diametralmente opposto dai due contendenti: si dilata per chi ha interesse a farlo scorrere senza conseguenze in attesa della sua fine, si contrae invece per chi teme di non averne sufficientemente a disposizione per rimediare ad una situazione di svantaggio.

Nelle tre specialità il fattore tempo inteso come durata massima dello scontro viene percepito in modo difforme: esso indubbiamente è funzione della maggiore o minore dinamicità con la quale viene concepita tecnicamente e tatticamente ciascun'arma.

Nella sciabola tutto converge ad eleggere l'attacco come tattica vincente: la priorità convenzionale, il grande numero di bersagli sui quali poter indirizzare i colpi, la stessa velocità della sciabolata e del fendente rispetto al colpo portato con la punta, quindi l'indubbia difficoltà di organizzare validamente una difesa.

Gli attacchi si succedono a raffica ed il tempo viene letteralmente bruciato da azioni portate in rapida successione alla massima velocità.

Da ricordare a questo proposito che il legislatore sportivo ha ideato come parziale rallentatore il divieto di effettuare la frecciata (o comunque qualsiasi tipo di spostamento) portando la gamba dietro oltre quella davanti.

Nella spada tutto il contrario: il bonus convenzionale dell'attacco non c'è e la conseguente prudenza non è propriamente quella dei duelli veri, ma poco ci manca (o almeno così dovrebbe essere in teoria). Inoltre in questa specialità c'è la possibilità dell'attribuzione del *colpo doppio,* concetto che concede un'importante alternativa alla normale e ricorrente dicotomia convenzionale attacco - difesa. Tutto ciò dovrebbe indurre gli spadisti, per pura necessità ed opportunismo tattico, ad essere più attendisti dei cugini fiorettisti e sciabolatori: in effetti i triangolari devono rendere conto solo e soltanto a Cronos, dio del tempo.

Il fioretto, infine, si colloca in genere tra queste due precedenti realtà: in questa specialità c'è il vantaggio convenzionale da sfruttare, ma la superficie da toccare è minore; inoltre, potendo colpire di sola punta e dovendo esercitare tra l'altro una pressione minima, c'è una maggiore difficoltà nel portare la stoccata; per la presenza di bersagli non validi (questo è diventato un unicum per il fioretto) c'è poi l'eventualità di toccare un bersaglio non valido, c'è di conseguenza il nulla di fatto e ci si deve rimettere in guardia.

Passiamo ora ad esaminare il tempo, inteso come durata, nell'espletamento delle azioni tecniche.

In quest'ambito lo schermitore ha due potenziali dimensioni ben distinte: una assoluta e una relativa.

La prima, essendo soggetta esclusivamente alla sua capacità e al suo libero arbitrio, si concretizza nella tendenza ad eseguire il gesto nel più breve tempo possibile. In pratica è il problema della velocizzazione del colpo, argomento che affronteremo più in profondità nella parte dedicata allo spazio – tempo.

La seconda, quella relativa, essendo invece vincolata nel suo espletamento totale da un certo tipo risposta dell'avversario, risulta condizionata, almeno nella sua prima parte, dai tempi di reazione di quest'ultimo.

In questo caso cade quindi la diffusa credenza che lo schermitore debba essere sempre e comunque veloce; questa dote costituisce senz'altro un importante elemento del suo valore complessivo, ma del resto non tutte le azioni si basano esclusivamente sulla velocità.

Se lo schermitore opta per un attacco semplice, qui sì che avremo l'esaltazione del tempo come durata minima dell'esecuzione del colpo: infatti, come abbiamo già messo ben in chiaro, il concetto che sta alla base di questa tipologia di determinazione è che l'avversario non deve quasi nemmeno fare in tempo a rendersi conto di ciò che di spiacevole gli sta accadendo.

Ma invece, se egli opterà per un *attacco composto*, le cose dall'ottica della durata dell'azione cambieranno e non di poco.

Come sappiamo, questo tipo di determinazioni si basa sul collegamento tra tre fasi: la finta, l'elusione della difesa avversaria, il colpo sull'avversario.

Già nell'istante della finta la velocità di esecuzione ha un valore relativo ed entra in gioco solo come componente di una più generale qualità, quella dell'espressività del colpo; in altre parole la velocità della finta deve sintonizzarsi con la comprovata capacità di reazione dell'avversario e tutto deve concorrere a fargli percepire il falso movimento come un pericolo reale.

Nella successiva fase di elusione della difesa avversaria il rapporto tra le velocità di esecuzione s'inverte e il tempo è dettato da colui che subisce l'attacco. Ad esempio, si evita la parata indotta dell'avversario solo quando questa è

effettivamente eseguita, altrimenti il movimento elusorio non produrrebbe alcun effetto e quindi non servirebbe a nulla.

Solo e soltanto nella terza fase dell'azione composta, quella che prevede l'esecuzione del colpo sull'avversario, entra in gioco l'effettiva capacità di velocità dell'attaccante e quindi solo in questa fase conclusiva del colpo si può affermare la concezione del tempo inteso come durata minima del movimento tecnico.

Passando oltre, sempre intendendo il tempo come perdurare, incontriamo un'importantissima bipartizione di tutte le azioni d'attacco esistenti: *azioni a propria scelta di tempo* e *azioni in tempo.*

Se l'azione (di qualsiasi tipo) viene sviluppata in presenza di un certo tipo di posizionamento tecnico dell'avversario che viene mantenuto inalterato per un apprezzabile lasso di tempo, si configura la categoria delle *azioni a propria scelta di tempo*.

Se invece l'azione viene innescata su un cambiamento che l'avversario attua da un suo atteggiamento ad un altro diverso, si configura la categoria delle *azioni in tempo*.

Di primo acchito può sembrare molto più conveniente eseguire un proprio attacco quando l'avversario sta movendo il suo braccio armato e/o il suo corpo: parte delle sue energie e parte della sua attenzione saranno distolte dalla difesa. Per tornare all'esempio dello schermitore inteso come un castello, sarebbe come scatenare l'attacco quando si sa che il nemico sta spostando le sue truppe.

Ciò è vero, ma solo in correlazione a certi tipi di azione, tanto per intenderci quelle semplici.

Pensiamo ad esempio alla *botta dritta:* tirata a propria scelta di tempo in condizioni di reciproca staticità dei contendenti per aver successo si deve basare su tempi di sollecitazione - risposta molto divergenti: in pratica chi attacca deve essere molto, ma molto più veloce di chi difende. Se invece chi attacca riesce a tirare il colpo sul movimento del difensore, questi sarà meno preparato a riceverlo, lo testimonia proprio il fatto che, in relativa tranquillità, sta cambiando assetto tattico.

Spazialmente poi, se sarà scelto il giusto bersaglio (quello dal quale il ferro si sta allontanando), il difensore dovrà addirittura tornare indietro per andare ad intercettare la stoccata; e, siccome sappiamo che lo spazio si traduce in valori temporali, l'attaccante avrà più tempo per toccare liberamente l'avversario.

Ne consegue che ai fini del successo del colpo la differenza di velocità tra i due contendenti poco sopra ricordata potrà essere minore; in pratica l'azione in tempo potenzia la velocità di chi la esegue.

Ma quali sono invece gli altri tipi di azione in cui conviene non partire in tempo? Semplice, tutti quelli che si basano su una contraria da impostare dopo la reazione dell'avversario, ovvero le azioni composte.

Ragioniamo: nell'azione composta, proprio per definizione, il problema è quello di evitare l'intervento difensivo indotto dell'avversario; anzi tutta l'azione si fonda sull'assioma che l'avversario risponda in un determinato e preciso modo alla provocazione. Se la risposta non c'è o, per sfortuna, è diversa, crolla tutta l'impalcatura tecnica del colpo.

Ne consegue che, affinché l'avversario esegua quanto preventivato, deve essere nelle migliori condizioni di poterlo fare: appunto in una situazione di una certa staticità. Ad esempio, se voglio sviluppare un'azione di finta dritta e cavazione, tutto ruota attorno alla parata dell'avversario, che quindi deve avere tutto il tempo e la convenienza spaziale per eseguirla.

Abbiamo citato sia le azioni semplici che quelle composte; cerchiamo di analizzarne la diversa natura anche sotto l'aspetto durata.

Quelle semplici sono come delle vampate, delle scariche di energia pura: meno durano, più riescono ad esprimersi meglio. Le componenti tecniche sono appositamente ridotte al minimo: meno cose da fare ci sono, prima si finisce.

Quelle composte, al contrario, si dilungano, talvolta sembrano non finire mai (penso ad una doppia finta, magari di circolata con successiva cavazione o viceversa). D'altra parte l'esigenza di trovare strade alternative per toccare l'avversario comporta un fraseggio più complesso con la sua lama, implicando anche, come abbiamo appena visto, l'intervento dei suoi tempi di reazione.

Ricordo ancora che la durata di un'azione d'attacco è in stretta relazione con la possibilità che l'avversario usi contro di essa come mezzo difensivo un'uscita in tempo: infatti più sono i movimenti tecnici che compongono tale attacco, più l'azione necessita ovviamente di un ambito temporale e spaziale lungo per svilupparsi e di conseguenza più sono le occasioni per poterlo stoppare.

Ecco perché, tra l'altro, i trattati si fermano alla teorizzazione di due finte; in pratica la successione finta - elusione della parata potrebbe andare all'infinito.

Il tempo come intervallo

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo può anche svolgere la funzione di separare due accadimenti, frapponendosi appunto tra di essi come cesura temporale.

Quest'intervallo può avere vari ruoli: quello di pausa intesa come tregua programmata, quello di sospensione occasionale, quello legato ad una turnazione, quello connesso ad esigenze di carattere tecnico, quello collegato ad elementi di carattere tattico.

Quindi un lungo elenco di risvolti situazionali e contingenze che possiamo comunemente e ricorrentemente rinvenire durante un qualsiasi assalto sulla pedana.

Lo schermitore, come sappiamo, è chiamato ad una serie discontinua di prestazioni, nel senso che la sua attività di pedana si alterna a periodi più o meno lunghi di inattività: ciò si verifica tra assalto e assalto nel corso degl'incontri nei gironi preliminari all'italiana, tra turno e turno della gara, tra le frazioni dell'eliminazione diretta e addirittura, pur in modo stringato, tra stoccata e stoccata.

Questi intervalli temporali, a seconda dei casi, possono avere delle valenze positive o negative e addirittura una stessa valenza può avere segno diverso da schermitore a schermitore: sia sufficiente pensare a chi ha bisogno di un periodo di recupero fisico più o meno lungo, oppure ai diversi tempi di carburazione iniziale di ciascun atleta.

Esaminiamo le varie tipologie d'intervallo, specificandone mano a mano il segno delle rispettive valenze.

Gli intervalli di tempo tra assalto e assalto dei gironi all'italiana hanno sicuramente un risvolto positivo in quanto, tra l'altro, consentono di visionare in una specie di anteprima gli avversari (eventualmente non conosciuti) che poi si dovranno affrontare successivamente in pedana, naturalmente tutti tranne il primo che si affronta in esordio di gara. C'è quindi la possibilità di anticipare, almeno in parte, quello studio sulle azioni da eseguire o da scartare per cercare d'impostare sin dalle prime battute l'assalto in modo logico, coerente ed utile..

Gli intervalli di tempo tra turno e turno, se si prolungano oltre un certo lasso di tempo, rischiano di scaricare psicofisicamente l'atleta; per contro tempi molto serrati possono affaticarlo oltremodo e renderlo meno competitivo. La valenza di queste situazioni è che lo schermitore ha la possibilità nel primo caso di verificare l'importanza e l'utilità del preriscaldamento, nel secondo invece di testare il proprio stato di preparazione atletica. In effetti questi validi supporti alla componente fisica della prestazione sportiva non possono più essere superficialmente sottovalutati e ciò ad ogni livello, in prima battuta per lo schermitore che aspira ad essere completo e competitivo.

Gli intervalli di tempo che (quasi sempre) separano le fasi di un incontro ad eliminazione diretta, sono così esigui, appena un minuto effettivo, che svolgono in pratica la funzione di mera fugace pausa: in un lasso di tempo così corto si recuperano più le energie nervose che quelle fisiche. La maggiore opportunità, comunque, è sicuramente quella di avere la possibilità di poter fare il punto tecnico della situazione: si considera lo stato del punteggio, come esso è maturato, qual è

l'atteggiamento tattico che è conveniente seguire nella seguente frazione dell'assalto, sino a valutare, magari con l'ausilio del maestro o dell'accompagnatore, quali possono essere le azioni in concreto più opportune da svolgere nel prosieguo del match.

Esaminiamo infine gli intervalli di tempo che si verificano durante la disputa della stoccata.

Parliamo innanzitutto della frazione di tempo che dall'esordio dell'incontro porta alla prima stoccata messa a segno.

Quest'ultima rivesta grande importanza non tanto dal punto di vista psicologico, quanto piuttosto dal punto di vista tattico: e il valore non risiede solo e soltanto nell'aver messo a segno la stoccata di esordio, ma quello di avere la possibilità, se si va ancora a segno, di doppiare l'avversario.

Ovviamente tutte le volte che uno schermitore è in vantaggio di una stoccata può, toccando ancora l'avversario, allontanarsi sempre più nel punteggio; ma una cosa è che tale situazione si verifichi nel corso dello sviluppo inoltrato dell'assalto, una cosa è che accada al suo esordio quando ancora i contendenti stanno prendendo le misure.

Da tutto ciò deriva l'esigenza di cominciare l'assalto sempre con la massima prudenza: magari esagerare inizialmente nell'impostare la misura, andando registrandola mano a mano – prolungare lo studio sull'avversario, se non conosciuto – attendere, in sicurezza, che sia lui a scoprirsi - non precipitare un'azione d'attacco senza cogitarla quanto merita.

Consideriamo l'ottica di chi è in svantaggio: si dice (e non solo nella scherma) "che è partito col piede falso, che ha la strada in salita, che deve reagire, che deve cambiare gioco". Insomma che è in una situazione in cui deve assolutamente recuperare: ogni eventuale successivo errore viene pagato sempre a maggior prezzo. Le cose si complicano terribilmente e può subentrare un pericoloso affanno psicologico.

Diversamente chi è in vantaggio deve "solo cercare di controllare la situazione, gestirla al meglio, dare corda all'avversario".

Da un punto di vista tecnico, maggiore è lo svantaggio, più l'azione deve essere ragionata e messa in relazione col precedente vissuto.

In queste situazioni indubbiamente s'innesta anche una certa battaglia con il tempo che scorre: ma l'errore più grave in cui si può incorrere è proprio quello di precipitare l'assalto, affidandosi alla foga di recuperare subito, buttandosi in avanti allo sbaraglio.

Se queste considerazioni valgono per un incontro ad eliminazione diretta che per estensione di punteggio e di tempo a disposizione è un vero e proprio scontro campale, vieppiù sono calzanti per un match alle cinque stoccate. Due stoccate da recuperare nella frazione residua dei tre minuti effettivi possono diventare un ostacolo molto difficile da sormontare, soprattutto se dall'altra parte c'è un avversario che sappia gestite la situazione (fa scorrere il tempo senza colpo ferire, se spadista ricorre al colpo doppio…)

Per tutto quanto detto le prime stoccate che ci si scambiano in pedana, rivestendo una così grande importanza tattica per il prosieguo dell'assalto, sono da gestire in modo attento e particolare, perché possono dare un tipo di piega od un altro a tutto il match; in altre parole non hanno solo il normale valore unitario di punteggio, ma comportano qualcosa di molto di più.

Concludiamo l'argomento con qualche cenno su come poter sfruttare a proprio vantaggio l'intervallo che separa stoccata da stoccata.

Una prima distinzione da fare è se il colpo a nostro favore è stato messo in attacco o in difesa .

In quest'ultimo caso siamo ovviamente vincolati dall'attività dell'avversario che può scegliere o meno di ripetere il suo attacco, optando poi o per la stessa azione o un'azione diversa da quella precedente.

Comunque è buona norma, a meno che l'avversario non sia chiaramente di bassa levatura, variare la difesa, per impedirgli di costruire sul nostro precedente colpo la sua contraria: si può variare il tipo di parata, passando magari per tutelare uno stesso bersaglio da una parata semplice ad una di contro, oppure si può optare per un totale cambiamento di linea difensiva, alternando la difesa col ferro ad un'uscita in tempo. Lo scopo, come al solito, è quello di non fornire all'avversario un tipo di riferimento fisso sul quale poter costruire la sua azione.

In questo caso, chiaramente, il ritmo delle stoccate non dipende da chi ha subito l'attacco, ma è completamente nelle mani di chi lo ha portato: l'intervallo di tempo tra colpo e colpo sfugge quindi alla gestione del primo.

Poniamoci ora dall'ottica di colui che ha appena messo a segno una stoccata d'attacco; è consequenziale che tutte le volte che uno schermitore mette un colpo premediti se e quando sia il caso di replicarlo.

Ora alcune considerazioni per quanto ovvie: tutte le volte che uno dei due contendenti tocca l'altro sopravanza nel punteggio, ma, per poter conseguire questo risultato, è costretto a far vedere e quindi a svelare la meccanica del proprio colpo. Di conseguenza l'avversario, almeno se la sua maturità glielo consente, dovrebbe trarre vantaggio da questa conoscenza ed essere pronto a mettere in campo nel prosieguo dell'assalto un'idonea contraria.

In teoria quindi un incontro di esordio tra due schermitori sufficientemente evoluti dovrebbe risolversi in una logica concatenazione di colpi e di contrarie, o almeno l'assalto dovrebbe seguire questa falsariga.

Questo in teoria, perché nella pratica troppe sono le variabili da tenere sotto controllo: è già abbastanza, ad esempio, se non commettiamo l'errore di cadere più volte sotto la stessa parata dell'avversario o se riusciamo a tenere la giusta misura dopo essere stati raggiunti da una sua botta dritta.

Nel susseguirsi delle stoccate il tempo può comunque giocare a favore dell'attaccante con un suo duplice meccanismo.

Il primo si basa sul concetto che un idoneo intervallo di tempo tra due identiche azioni d'attacco può trovare l'avversario impreparato alla ripetizione dello stesso colpo.

Tale intervallo ha due limiti temporali: uno, immediatamente sull' a - voi della successiva rimessa in guardia, l'altro dopo un lasso di tempo di un certo respiro. Nel primo caso sarà sfruttato al massimo l'effetto sorpresa (logicamente da ripetere solo una volta nel corso dell'assalto), nel secondo si conterà invece su un certo tipo di decadimento della memoria dello scontro.

Un secondo meccanismo per sfruttare al meglio la successione delle proprie stoccate può risiedere, al contrario, nella brevità dell'intervallo che le separa.

In effetti, se l'avversario è appena rimasto vittima di un certo tipo di azione, il suo sistema difensivo avrà subito dopo attivato l'elaborazione della relativa contraria; ripetendo quindi in tempi stretti su di lui il nostro stesso tipo di azione, dovremmo trovarci quasi automaticamente davanti questa sua reazione, sulla quale poter costruire la nostra contromossa.

Un esempio mutuato dalla spada: dopo aver subito (o almeno visto tentare) un colpo al piede, chi è stato vittima dell'attacco elabora e programma quasi con

certezza (anche se non è un vero spadista) una prossima reazione mediante colpo d'arresto di fronte allo stesso tipo di colpo. A questo punto, simulando il colpo al piede, possiamo scommettere con buone probabilità sulla questa sua uscita in tempo e controbatterla con l'applicazione di un controtempo.

Quindi, lavorando sull'intervallo di tempo tra le proprie stoccate in attacco, si può giungere a costruire dei veri e propri schemi, dove l'avversario viene progressivamente indotto ad un certo tipo di reazione dal precedente storico.

L'importanza di questa tipologia metodologica di portare l'attacco risiede soprattutto nel fatto di tendere ad ingabbiare le reazioni dell'avversario in un preconosciuto range di reazione; in altre parole nel tentativo di limitare la sua operatività difensiva, passando quanto più è possibile da una situazione d'indeterminatezza di risposta ad una situazione di maggiore prevedibilità della stessa.

Meccanismo concettuale che abbiamo già visto stare alla base del controtempo se si provoca e si reagisce ad un'uscita in tempo dell'avversario; oppure che sta alla base della cosiddetta seconda intenzione se si provoca e si reagisce ad una sua parata e risposta.

Il concetto di schema che abbiamo poco sopra richiamato c'induce a fare una doverosa, quanto fugace, divagazione.

Esso ha il significato letterale di "modello convenzionale di una realtà, di un fenomeno, di un problema"..

Questi termini sono facilmente adattabili alle esigenze della nostra disciplina: realtà = quella di pedana, fenomeno = scontro con l'avversario, problema = prevaricare e quindi toccare l'antagonista.

Già ogni azione, anche la più semplice, possiede un proprio schema, appunto quello relativo al suo svolgimento tecnico.

Ma desidero attirare l'attenzione su un qualcosa di diverso, di concettualmente più ampio e soprattutto di più omnicomprensivo.

Parlo di ciò che induce gli allenatori di pallavolo, di calcio e soprattutto quelli di pallacanestro ad elaborare schemi tecnici - tattici da applicare poi sul campo.

Questi schemi sono spesso impersonali e aprioristici nel senso che si ricollegano non direttamente ai reali avversari da affrontare, bensì si rifanno a schemi logici precostituiti. Così, se ad esempio un coack ordina una difesa a zona, i giocatori si dispongono in campo in un certo modo, prescindendo dalla singola relazione fisica con quello che sino ad un istante prima era il proprio uomo da marcare. Così facendo applicano in poche parole uno schema.

Lo schermitore può fare altrettanto ed elaborare uno o più schemi personali, scegliendo tra la moltitudine di azioni quelle che ritiene più idonee alla sua fisicità, alla sua personalità, alle sue capacità tecniche e al suo personale gusto.

Sotto quest'ottica un avversario non sarà più visto nella sua singolarità e nella sua specificità, ma sarà direttamente ricollegato ad una determinata e impersonale categoria di antagonista, per la quale aprioristicamente saranno già stati elaborati uno o più schemi tecno - tattici comportamentali preconfezionati.

Un esempio di schema, di modulo l'abbiamo già fatto poco sopra : scandaglio l'avversario = non risponde con l'arresto allora tiro un colpo ai bersagli bassi (coscia – piede) tocco o non tocco applico un controtempo sul presunto colpo d'arresto che l'avversario mi tirerà dopo aver visto la mia azione precedente tocco o non tocco

imposto nuovamente un controtempo variando la linea rispetto a quella che avevo usato precedentemente.

In questo caso si è trattato semplicemente di concatenare una serie di colpi (andati più o meno a segno) con le rispetto contrarie.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo come anticipo

L'anticipo si può in genere definire come un'antecedenza temporale nel corso di una successione di eventi concatenati.

Da un punto di vista applicativo esso si concretizza nello sfalsare una reazione rispetto ad un previsto procedimento tecnico: in altre parole si tende ad annullare l'azione dell'avversario, intervenendo ancor prima che quest'ultimo possa portarla a pieno compimento.

In effetti ogni azione d'attacco prevede per la sua realizzazione l'utilizzo di un certo periodo di tempo; in questo spazio temporale l'azione stessa è solo in fieri, cioè in divenire; in altre parole non ha ancora sviluppato la sua potenzialità e proprio per questo è esposta ad un vulnus.

Prendiamo ad esempio la finta dritta e cavazione: si parte magari da velocità zero, s'imposta la finta che è solo una falsa minaccia, si deve impegnare la lama nell'elusione del movimento di parata di quella avversaria e solo a questo punto si può far partire la vera stoccata.

Lo schermitore ha quindi una certa opportunità temporale, più o meno estesa, entro la quale poter intervenire sull'attacco dell'avversario.

Sarà proprio quest'ultimo a suggerire quando poter essere anticipato: lo farà tramite sia la qualità esecutiva con cui esegue le azioni, sia tramite le sue stesse scelte tecniche.

In riferimento ad esempio al primo caso: se la sua sciabolata sarà vibrata non con il solo polso, ma anche con un qualche concorso dell'avambraccio, si potrà indirizzare il *tempo* al suo bersaglio avanzato che risulterà scoperto in base a questo errore esecutivo. Ciò nel preciso istante in cui il braccio armato si alza erroneamente ed eccessivamente.

Per la seconda eventualità invece ricordiamo tutti gli attacchi composti, nel corso dei quali i vari movimenti che strutturano l'azione si susseguono con una certa cadenza e creano dei varchi spazio - temporali : l'attacco può validamente essere fermato tirando un colpo d'arresto nei precisi istanti in cui la punta, abbandonando la linea d'attacco sulla quale ha eseguito la o le finte, è occupata ad eludere le presunte parate che presume e spesa di aver provocato.

Come abbiamo già ricordato più volte di questo lavoro, un'azione d'attacco meno si prolunga nel tempo, meno si espone ad un'uscita in tempo dell'avversario.

Più un'azione è semplice e veloce, meno opportunità di anticipo concede alla controparte, sia nell'applicazione reale, sia, di caso, nelle stesse armi convenzionali.

Concludiamo il capitolo ritornando doverosamente ancora una volta sulla specificità della spada: in questa specialità il tempo deve essere percepito e vissuto come unico referente di tecnica e tattica, come componente essenziale di ogni stoccata.

Il concetto di anticipo temporale del colpo (come sappiamo con una tolleranza di 40/50 millesimi di secondo) è la sola legge che il Regolamento impone allo scontro, la sola regola a cui devono sottostare i due contendenti per l'assegnazione della stoccata.

Quindi l'accezione di anticipo, inteso come precedenza temporale, assume per i triangolari un significato del tutto particolare, che non può non informare

necessariamente sia in generale che in particolare tutto il loro modo d'interpretare la teoria schermistica.

Se nel fioretto e nella sciabola la Convenzione stimola e premia la costruzione dell'azione secondo i dettami della precedenza di un attacco eseguito correttamente e, a seguire, il susseguenti in alternanza di fasi di risposta e controrisposta, nella spada invece domina (o dovrebbe almeno dominare statisticamente) il principio della decostruzione delle azioni.

Intendiamoci bene, le uscite in tempo sono teorizzate anche nelle armi convenzionali, quindi il principio di colpire vantaggiosamente un attacco in fieri non è un'esclusiva della specialità della spada, ma appartiene alla logica schermistica.

Si tratta solo di maggiori o minori opportunità: sappiamo tutti che uscire in tempo nel fioretto e nella sciabola deve assolutamente preservare dalla stoccata dell'avversario (nel fioretto addirittura non solo il bersaglio valido, ma anche quello non valido).

Quel concetto di anticipo temporale di cui stiamo trattando è infatti regolamentato in modo diverso: rispetto al colpo dell'avversario deve espletarsi in modo relativo nella spada (cioè solo precedere la sua stoccata), invece in modo assoluto nelle altre due armi (cioè non si deve essere raggiunti dalla sua stoccata).

Il termine tecnico di *uscita in tempo* richiama in modo diretto il concetto di anticipo temporale, addirittura il colpo d'arresto lo indica lessicalmente.

Arrestare significa interrompere lo svolgimento di un movimento o addirittura impedirne l'inizio; ciò evidenzia il rapporto di totale dipendenza che tale tipo di colpo ha nei confronti dell'avversario, di cui si deve attendere pazientemente l'inizio della determinazione d'attacco.

Come accennavo poco sopra chi esce in tempo si prefigge di decostruire l'attività dell'antagonista, intervenendo su di essa proprio in funzione delle sue caratteristiche; da qui le varie tipologie di uscita in tempo.

Quasi come un soldato del genio guastatori che studia e saggia la struttura di un ponte per piazzare le cariche di esplosivo nei punti più idonei per farlo saltare.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo come ritmo

Un primo significato del termine ritmo è quello di ordine di successione o di frequenza di una qualsiasi forma di movimento.

Gli schermitori che si affrontano in pedana raramente stanno fermi durante il periodo di scontro, anzi credo proprio di poter escludere qualsiasi forma di staticità anche per brevi istanti. L'inerzia di uno non può non andare ad alimentare l'aggressività dell'altro, che, vista la situazione, cerca di guadagnare almeno qualche centimetro in avanti.

Ma il movimento degli schermitori non si limita alla deambulazione sulla pedana: anche il braccio armato, più o meno a seconda delle specialità dove si trova ad operare, si sposta abbastanza frequentemente per non dare all'avversario la possibilità di avere un punto di riferimento spaziale troppo fisso per i suoi attacchi.

Inoltre tutte le parti del corpo dello schermitore possono entrare in movimento all'istante opportuno: il braccio non armato con le sue importanti funzioni sussidiarie, la gamba dietro su cui poggia la dinamica dell'allungo e anche lo stesso tronco del corpo che, al momento opportuno, abbandona la sua necessaria staticità di base per inclinarsi o contorcersi durante le fasi del corpo a corpo.

Quindi i due sistemi - schermitori sulla pedana sono in continuo movimento e i loro sottosistemi, ovvero le singole parti del loro corpo, lo sono altrettanto.

Il movimento, se non è disordinato e se si pone in rapporto diretto con specifici intervalli temporali, può realizzare una situazione governata da un particolare ritmo.

Tale ritmo può avere caratteristiche di continuità o si può ispirare ad una variazione di tempo crescente o anche decrescente.

Pensiamo ad esempio ad uno schermitore che abbia deciso di effettuare una battuta e colpo in una certa direzione per poi colpire il relativo bersaglio scoperto. Per meglio mascherare la propria determinazione, può ricorrere al *traccheggio* che, come sappiamo, non è altro che un insieme di attività aventi una funzione distrattiva nei confronti dell'avversario: infatti, se l'intenzione è quella di eseguire una battuta di quarta e colpo dritto all'interno, si cerca di dissimulare il futuro colpo con una serie di battute di terza, ovvero nel senso opposto, sperando così di sorprendere maggiormente l'avversario.

Ebbene nell'espletare queste ripetute battute del traccheggio in pratica si rispetta un certo ritmo, magari al di sotto della nostra velocità massima, per poi farla esplodere in occasione della vera stoccata sulla linea opposta.

Attenzione però, perché questa nostra pre - azione ritmata, che ha lo scopo di nascondere la nostra determinazione d'attacco, può anche ritorcersi contro di noi: infatti nell'eseguirla, ripetendo varie volte con la stessa tempistica gli stessi movimenti, potremmo invitare il nostro avversario a colpirci con una sua *azione in tempo*; in pratica saremmo noi stessi a dargli il tempo, come viene detto in gergo.

Ma prendiamo in esame un colpo elementare della teoria schermistica, la botta dritta che, basandosi sulla velocità e sulla scelta di tempo, non richiede al braccio armato alcuna attività che non sia quella pura e semplice di distendersi in avanti verso l'avversario.

Per il buon esito del colpo il ritmo dell'esecuzione deve essere crescente, cioè il moto descritto dalla punta nello spazio deve essere uniformemente accelerato. In altre parole la velocità, sino al raggiungimento del bersaglio, deve crescere in proporzione alla distanza percorsa: tutte le parti del corpo, come abbiamo già visto parlando dell'affondo, devono concorrere a questo scansione spazio - temporale.

Pensiamo ora ad uno schermitore che vuole eseguire un'azione di doppia finta dritta e colpo: i tre movimenti, che costituiscono la struttura tecnica del colpo dovranno, dovranno svilupparsi in modo cadenzato nel tempo, assecondando la velocità delle due parate eseguite dall'avversario. Le singole parti di un'attività globale devono accordarsi e svilupparsi armonicamente in un unico continuum, quindi senza interruzioni o strappi nell'esecuzione.

In tutti questi casi, dalla botta dritta all'azione composta più complessa, si può parlare di un vero e proprio ritmo tecnico dell'esecuzione del colpo. Esso viene a costituire il filo conduttore della stoccata, una specie di irrinunciabile regia temporale.

Per lo schermitore esiste, infine un altro concetto di ritmo, meno tecnico e più tattico: il ritmo globale dato all'intero match, visto strategicamente nel suo insieme o almeno per una certa significativa successione di stoccate.

La cosa è visibile soprattutto nelle armi convenzionali, dove la presenza di regole precostituite va ad alterare i valori eminentemente pragmatici dello scontro di pedana.

La valenza attribuita all'attacco, lo vediamo soprattutto nella sciabola dove è anche più difficile difendersi, spinge ineluttabilmente lo schermitore in avanti; ma per conquistarsi i diritti riconosciuti dalla convenzione, l'attacco (oltre che essere corretto) deve avere anche la priorità; in questa ricerca parossistica della precedenza, condotta con impeto e determinazione, gioca un ruolo fondamentale la capacità d'imporre con costanza nel tempo la propria iniziativa e la possibilità di aggredire reiteratamente l'avversario.

In una certa tipologia di assalti, occorre talvolta ricorrere a questa specie di fisicità, a questa ripetuta serie di azioni, magari semplici dal punto di vista tecnico, basate soprattutto sulla veemenza e sul loro ritmo incalzante.

Ne risulta un modo come un altro per cercare di dirigere l'assalto e dominare conseguentemente l'avversario.

Il tempo come esordio

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

"Chi comincia è a metà dell'opera", recita un vecchio proverbio ed i proverbi, essendo la saggezza dei popoli, non possono non valere anche per gli schermitori impegnati in un match sulla pedana.

In altre parti di questo lavoro abbiamo indirettamente già affrontato alcuni aspetti della tematica di questo capitolo: l'importanza del vantaggio psicologico di guidare nel punteggio, la possibilità di gestirlo tecnicamente, l'utilità di non precipitare l'azione e di avere, al contrario, la capacità di temporeggiare per poterla attuare nel momento più opportuno e così via.

Ora si tratta di esaminare la specifica situazione dei primi istanti del combattimento, successivi alla messa in guardia iniziale operata dal presidente di giuria.

Cerchiamo di entrare nella parte: abbiamo appena effettuato il saluto, ci siamo calati sul viso la maschera ed abbiamo sentito il canonico "pronti, a voi".

Di fronte abbiamo un avversario sul quale dobbiamo letteralmente costruire le nostre stoccate, siano esse d'attacco o di difesa.

Giusto prodromo di ogni nostra decisione in merito è la conoscenza, la migliore possibile, sui suoi pregi e sui suoi difetti al fine ovviamente di aggirare i primi ed approfittare dei secondi.

Al più presto dobbiamo entrare in possesso di un certo numero minimo d'informazioni: l'entità della sua velocità di spostamento, la sua capacità di allungo, le sue tendenze difensive cioè se propende per la difesa col ferro o per l'uscita in tempo, se para quale parata predilige e così via.

A questo proposito l'avversario che ci ritroviamo di fronte possiamo o meno già averlo incontrato in una precedente occasione, quindi i casi di esordio di assalto non sono sempre dello stesso tipo: egli può essere per noi un vero e proprio sconosciuto, al contrario può essere addirittura una "vecchia conoscenza" o un caso intermedio tra questi due estremi.

Ricordiamo a questo proposito, come già detto in precedenza, l'importanza di visionare i futuri avversari durante le pause di svolgimento del girone all'italiana: visto da fuori, in un'altra ottica ed in condizioni senza stress competitivo, le caratteristiche dell'avversario possono essere messo meglio a nudo che sulla stessa pedana.

Preconosciuto, spiato da fuori pedana o meno, resta comunque un fatto: lo schermitore deve avere buoni doti d'archivista. Infatti per ogni avversario deve idealmente produrre una scheda mentale, su cui appuntare diligentemente tutti quei dati indispensabili per la conduzione ottimale dello scontro.

E' indubbio, chi prima è in possesso di buone ed attendibili informazioni sull'altro, prima riesce ad elaborare la contraria più idonea al caso, costruendo e conducendo l'assalto secondo la necessaria logica.

A questo proposito una fonte primaria d'informazioni è comunque l'inizio stesso del match e lo scambio delle prime stoccate, sia che esse abbiamo raggiunto validamente il bersaglio oppure che siano state semplicemente abbozzate senza successo.

Al di là poi delle specifiche conoscenze di natura personale di questo o di quello schermitore esiste per ogni avversario una più generale, immediata e visibile categoria di appartenenza: è veloce, è lento, para solamente, arresta

solamente, arresta e para (sic!), parte in frecciata spesso, non attacca mai e così via.

Premesso tutto questo, ora ce lo troviamo di fronte.

La prima cosa da fare è quella di essere prudenti, anzi prudentissimi: per lo schermitore questo significa allungare la propria *misura*, cioè dilatarla anche al di là del limite che ci può sembrare sufficiente.

Da questa posizione comincia appunto l'osservazione di cui sopra e mano a mano tramite il cosiddetto *scandaglio* è necessario saggiare il campo tecnico e le potenzialità fisiche dell'avversario.

Ciò dovrebbe metterci in condizione di registrare progressivamente la *misura* iniziale e portarci alla distanza che riteniamo a noi più congeniale per cominciare a sviluppare i nostri colpi (almeno tentare di farlo).

Comunque circa lo scandaglio un avvertimento: come sappiamo esso consiste in una serie d'iniziative (battute, finte, spostamenti sulla pedana…) tendenti a rivelare le tendenze difensive dell'avversario.

Il pericolo, mai superfluo ricordarlo ancora una volta, è che quest'ultimo, percepito il senso e lo scopo di quest'attività, adulteri artatamente le sue risposte per poi sovvertirle completamente in occasione dello sviluppo della vera determinazione d'attacco.

Quindi, a meno che i valori tecnici in campo non siano molto divergenti, il traccheggio ha solo un valore relativo, un po' come la prova del nove per il risultato delle moltiplicazioni come c'insegnavano alle elementari (è un controllo, ma non assoluto).

Sotto questo profilo la scherma rivela un suo anche non troppo velato aspetto: il più delle volte è una specie di gioco (sport!) d'azzardo, cioè una vera e propria scommessa su come l'avversario reagirà a certe sollecitazioni nel momento verità dello sviluppo dell'azione.

Ad esempio: parerà sulla mia finta come gli ho visto fare in precedenza o, mutando la sua reazione, cambierà tipo di parata? Oppure sulla stessa finta mi uscirà in tempo invece di difendersi col ferro?

Nessuno lo saprà mai in anticipo, come nel gioco del poker è necessario esporsi ed andare a "vedere".

Ovviamente una sola tipologia di azioni sfugge a quest'alea: le azioni semplici. In questo caso non coinvolgendo l'avversario nella costruzione della stoccata, ma considerandolo come mero bersaglio, il successo del colpo dipende solo dalla qualità esecutiva del gesto che lo schermitore riesce a produrre. Se mi è concesso, in questo caso in pedana il fraseggio schermistico si risolve in un monologo e non in un dialogo.

Per tutte le altre azioni, a partire da quelle composte, l'importante è crederci e cercare di mettere in campo del nostro meglio… a cominciare da la o le finte sull'avversario!

A conclusione dell'argomento vorrei fare un'altra considerazione circa il prosieguo dell'assalto dopo quella prima fase di esordio della quale abbiamo appena trattato.

Conoscenze pregresse, spirito di osservazione, traccheggio e quant'altro portano lo schermitore ad iniziare lo scontro, come abbiamo appena visto, impostando l'assalto con certe modalità: "attacco appena posso, lo aspetto in difesa, appena parte lo stoppo e così via".

Dopo l'assegnazione delle prime stoccate è di vitale importanza fare il punto della situazione e valutare i risultati del proprio tipo di approccio tecnico all'avversario.

Se essi saranno confortanti, ovviamente sarà bene insistere negli stessi colpi, a meno che non si voglia innestare una tattica basata sull'amministrazione del vantaggio tramite un atteggiamento dilatorio del tempo o la realizzazione, nella spada, del colpo doppio.

Se al contrario l'esito iniziale avrà dato risultati non troppo esaltanti o addirittura negativi, sarà necessario avere la capacità, come si dice, di cambiare gioco, rivedendo tutta la struttura dei nostri ragionamenti tecnici e tattici.

L'errore più grave che uno schermitore possa compiere (o il più grosso limite che possa avere) è quello di non rendersi conto del motivo per cui sta perdendo, in altre parole del modo in cui sta prendendo le stoccate dall'avversario.

Questo, ovviamente, non significa che egli non possa poi anche perdere l'incontro, ci mancherebbe altro! Ma ciò che denota la vera maturità di un tiratore, risultato a parte, è che conduca il match cercando di realizzare la giusta contraria.

Un esempio? Contro un avversario più veloce di me che mi ha già toccato varie volte con una o più finte non devo continuare (inutilmente!) a cercare il suo ferro in parata, ma devo assolutamente uscire in tempo. Se poi la mia punta esce o, nelle armi convenzionali, tocca anche lui e per questo mi negano il colpo… amen!

Quindi, per tutto quello che è stato detto, nel corso di un assalto, magari più in quello a quindici botte dell'eliminazione diretta che in quello a cinque del girone all'italiana, non c'è un solo potenziale esordio tecnico, ma possono essercene tanti quanto le esigenze di pedana ne impongano durante lo svolgimento globale dell'incontro.

E qui mi fermo per non andare l'ennesima volta fuori tema, per non divagare come più volte mi è capitato.

Però vorrei approfittare dell'occasione per sottolineare a questo proposito quanto vasta, intricata ed elaborata sia la nostra disciplina: quanti rivoli si dipartono dal tema centrale che mi sono posto, lo spazio ed il tempo! Impossibile seguirli tutti!

Ciò, indubbiamente, aggiunge fascino al fascino: una vera gioia per gli esploratori.

Il tempo come preparazione

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Prepararsi, ha il significato di attrezzarsi debitamente in vista di un probabile evento futuro.

Sembra che quest'affermazione sia superflua per un soggetto come lo schermitore che quando affronta l'avversario sulla pedana è in costante allarme rosso: l'attacco nemico si può scatenare improvvisamente da un istante all'altro.

Il problema, indubbiamente reciproco, è anche quello di dover dividere le proprie risorse complessive in due attività antitetiche: premeditare l'attacco da una parte, organizzare la difesa dall'altra. Come bipartire il proprio disco rigido mentale – fisico – tecnico ed avere la necessità di accedere alternativamente alle due parti in tempi rapidissimi.

Ma al di là di questo assetto attentivo generale, sotto l'ottica della preparazione, esistono specifiche situazioni sia in fase d'attacco, sia in fase di difesa.

Nel primo caso, data per scontata l'avvenuta ideazione di un idoneo colpo, si tratta di mettere in campo una serie di atteggiamenti ritenuti idonei a nascondere la vera natura della determinazione che si sta per realizzare. Si tratta, come nelle migliori battaglie, di compiere una serie di azioni diversive, non potendo nella scherma alzare barriere fumogene come nelle battaglie navali o i deflettori in quelle spaziali (sic!).

Sulla pedana essi si concretizzano innanzitutto con una serie di movimenti del braccio armato, di solito supportati anche da spostamenti in avanti e all'indietro dell'intero corpo.

In gergo schermistico l'insieme di quest'attività tendente a celare o quantomeno a camuffare le vere intenzioni in fieri dello schermitore è denominata *traccheggio*.

Un esempio tra i più classici? Due o tre battute di quarta a velocità ridotta con lenti passi in avanti, come prodromo ad un veloce colpo di terza e filo in allungo. Un altro? Un paio di legamenti di terza sempre a velocità ridotta andando lentamente in avanti, poi una folgorante fianconata di seconda, partendo ovviamente, come nel caso precedente, dalla linea opposta.

Ma la preparazione di un colpo, oltre che in attacco, si può effettuare anche in difesa: in gergo si dice aspettare l'avversario.

In questi casi lo scopo è quello di eliminare o quantomeno d'attenuare l'effetto sorpresa dell'antagonista, in quanto si idea di costruire la propria stoccata appunto sul suo attacco.

Quindi lo schermitore si deve porre in paziente attesa dell'iniziativa nemica, di cui deve già avere naturalmente intuito le coordinate.

A questo punto la sua percezione, tramite la vista, il tatto e l'udito deve svolgere la funzione di una vera e propria attenta sentinella, che deve essere in grado di dare l'allarme al momento opportuno.

Come sappiamo la difesa può realizzarsi in due modi: tramite l'uso della parata o la realizzazione di un'uscita in tempo.

Nel primo caso si tratterà di deviare il colpo tramite l'uso della propria lama, magari essendo pronti, se di caso, anche ad arretrare per smorzare l'effetto dirompente dell'attacco avversario.

Nel secondo caso si tratterà di attuare tutte quelle tecniche idonee a bloccare l'azione nemica in funzione delle sue diverse modalità esecutive: quindi anticipi, svincoli in tempo, schivate o interventi diretti sul ferro.

Quanto più lo schermitore sarà preparato ad "accogliere" l'attacco dell'avversario, tanto maggiori probabilità di successo avrà.

Per rendere maggiormente l'idea di questa situazione tattica è il caso di mutuare un'espressione dal linguaggio comune: "aspettare (l'avversario) al varco".

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo come stasi

Il vocabolario definisce la stasi come "un arresto temporaneo di un'attività o di un fenomeno".

Sulla pedana ovviamente senza l'alt del presidente di giuria non c'è mai una stasi nel senso pieno del termine; tuttavia, tranne nella specialità della sciabola dove per i motivi che abbiamo già esposto altrove tutto si brucia nell'attimo che fugge, nello svolgimento dell'assalto talvolta il livello della tensione dello scontro si abbassa notevolmente, creando spazi temporali di relativo rilassamento.

Naturalmente ci deve essere una comune intesa tra i due contendenti, altrimenti il rilassamento dell'uno potrebbe essere sfruttato dall'altro con una maggiore spinta in avanti per guadagnare terreno.

I motivi che possono indurre i due contendenti a questa tacita interruzione sono di varia natura: un tentativo di parziale recupero di energie psico - fisiche dopo una fase particolarmente accesa dello scontro, una pausa di riflessione proposta da uno dei due contendenti che si trova in svantaggio soprattutto in seguito a suoi attacchi errati, l'approssimarsi della fine del tempo regolamentare a disposizione mentre si è in condizioni di parità di punteggio, l'avvicinarsi della scadenza temporale di una delle due prime frazioni dell'assalto ad eliminazione diretta, l'accettazione bilaterale della situazione di punteggio esistente in una qualche frazione a staffetta di un incontro a squadre e così via.

Per attivare tecnicamente questa stasi del combattimento è necessario solo allungare un po' la misura, affinché si possa "abbassare la guardia" con un certo margine di sicurezza onde evitare sorprese da parte dell'avversario.

La durata di questo intervallo di non belligeranza è varia e si riallaccia in modo diretto alle situazioni di pedana che ho ricordato poco sopra.

In seguito ad esse la ripresa delle ostilità sarà probabilmente e ovviamente effettuata in prima battuta da colui che non avrà interesse per questioni di punteggio a prolungare la stasi; in seconda battuta, a seconda dei punti di vista, o da colui che si sente più determinato a mettere la stoccata o da colui, al contrario, al quale non "reggono i nervi".

Queste ripartenze offrono la possibilità, nonostante la maggiore misura alla quale sono condotte, di cercare di sorprendere l'avversario: ciò mediante le meccaniche di spostamento in avanti e all'indietro di cui abbiamo già fatto cenno in altra parte di questo lavoro e soprattutto mediante la tecnica del raddoppio.

Naturalmente più perdura sulla pedana il periodo di relativa quiete, più è nell'aria la ripartenza, che, oltre un certo lasso di tempo, diventa naturalmente sempre più probabile e quindi prevedibile.

E' da ricordare che il Regolamento prevede questi momenti di relativa caduta di tensione agonistica: infatti, se essi si protraggono nel tempo e si reiterano, esso li disciplina e li sanziona come "non combattività".

Onestamente ci sfugge la ratio di questa norma: è plausibile che il mancato impegno di una sola delle due parti in gara possa configurare un comportamento antisportivo, ma non quello di entrambe.

A questo proposito in passato, quando ancora le gare si svolgevano per intero con gironi all'italiana, si era più volte manifestata la piaga dei passaggi di vittoria: a me la vittoria ora non serve, ti faccio vincere e tu me la restituisci nella

stessa gara oppure alla prossima occasione quando te la richiedo. Oppure, peggio ancora, si staccavano assegni, quasi ai bordi della pedana!

Il legislatore cercò allora di rimediare a queste incresciose situazioni inserendo una norma circa la *scarsa combattività*, la cui interpretazione era comunque demandata alla prudente valutazione del presidente di giuria.

Ma la questione era e rimaneva unilaterale, cioè riguardava l'atteggiamento di uno solo dei due contendenti.

Averla oggi estesa ad un comportamento bilaterale lascia piuttosto perplessi, soprattutto per il fatto che un passaggio di vittoria (incasso del compenso pattuito a parte) produce come necessario effetto l'eliminazione di chi lo effettua, ciò in virtù dell'attuale formula di gara in vigore. Escluso, naturalmente, il primo turno a gironi all'italiana, dove del resto lo schermitore lotta per la conquista della migliore posizione sul cartellone ad eliminazione diretta, condizionando quindi in modo diretto la sua prosecuzionedi gara.

L'unico aggancio logico è quello della spettacolarizzazione del match, nel senso di un suo migliore dimensionamento per il pubblico, magari per la grande platea televisiva. In effetti un più nutrito scambio di stoccate appassiona maggiormente il grosso pubblico, in specie quello che segue la scherma solo ogni quattro anni in occasione delle Olimpiadi.

Se questo fosse il vero ed unico motivo dell'inserimento della sanzione di non combattività, a mio parere, si sarebbe commesso un grosso torto alla tattica schermistica, inserendo un elemento coercitivo para - tecnico con sicuri risvolti distorsivi dello scontro.

Togliere allo schermitore (in questo caso agli schermitori in simultanea) la possibilità di disporre della gestione del tempo, naturalmente al di là del limite regolamentare di durata, significa influenzare pesantemente uno dei due pilastri portanti della disputa sportiva (come stiamo cercando di dimostrare con questo lavoro).

Tra l'altro s'interviene con mano pesante sul diritto che ogni schermitore ha di condurre un combattimento secondo i propri convincimenti ed opportunità. In pratica si limita e non di poco una sua libertà d'interpretare i tempi tattici dello scontro.

Magari, fruendo di un appropriato clima creato dal commentatore, sarebbe bastato sottolineare e valorizzare al contrario gli istanti elettrizzanti, anche se dilatati, che precedono la registrazione delle stoccate.

La scherma attuale ha già pagato dazio rispetto a prima: come abbiamo già ricordato meno tempo (la metà) e meno spazio (non c'è più il metro o i due metri di avvertimento per il limite posteriore).

Queste restrizioni e coartazioni non possono andare oltremodo ad influire il modo di condurre un match: in prima battuta viene interessata ovviamente la tattica, poi, attraverso una fase selettiva delle azioni più idonee ai nuovi contenitori spazio – temporali operata da essa, viene anche interessata in seconda battuta anche la tecnica, nel senso di rendere praticamente obsolete numerose tipologie di colpi.

Conclusione: progressiva erosione delle teoria schermistica, ridotta ad una manciata di varietà di azioni e, per il grande pubblico, solo attesa dell'accensione della "lucina" della macchina registratrice dei colpi.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo come recupero

Nel gergo sportivo il recupero è notoriamente l'annullamento di uno svantaggio accumulato in precedenza.

Anche nel match di scherma necessariamente si configura il caso per cui uno dei due contendenti si trova a dover inseguire il punteggio dell'altro.

Siccome la situazione ovviamente è indipendente dalla volontà di chi è in svantaggio, facciamo alcune riflessioni a questo proposito senza avere la pretesa che esse siano la panacea di tutti i suoi mali schermistici.

Innanzitutto è importante rendersi conto di come si possa essere giunti a tal punto: l'analisi e la piena comprensione di ciò che di bene o di male accade in pedana è un valore primario per ogni schermitore che si voglia definire tale.

A questo proposito, lo abbiamo detto poche pagine addietro, capire perché si perde o meglio perché si è presa una certa stoccata si dovrebbe quanto prima concretizzare, in un cambio di tattica, in un cambio di gioco.

Ciò naturalmente non è garanzia di nulla e può portare tranquillamente a continuare ad incassare stoccate, ma almeno avremo costretto l'avversario a rimodulare le sue azioni e avremo fatto in queste contingenze tutto il possibile.

Comunque una riflessione tecnica possiamo anche farla a questo proposito e del resto l'abbiamo già accennata altrove in questo lavoro.

Nella teoria schermistica ci sono dei colpi che hanno la caratteristica di essere più garantiti di altri; garantiti vuol dire in gergo che nel loro espletamento innestano un qualcosa che tenda a controllare la lama dell'avversario, impedendogli così di nuocere.

Richiamiamo due esempi chiarificatori a noi già ben noti: l'opposizione di pugno ed il filo.

In entrambi i casi, il primo tramite l'angolo al polso in corrispondenza della lama avversaria, il secondo tramite il fatto di non abbandonare mai il contatto con il ferro nemico, si cerca di attuare uno dei più sani principi della scherma: toccare senza essere toccati.

Ed il recupero del punteggio non può che passare da questa strada, cercando di non concedere alcuna possibilità all'avversario.

Per il vero non è che questa tipologia di colpi non si possa applicare sempre e comunque nel corso dell'assalto, ma qui, nella situazione di svantaggio, essa diventa una vera esigenza situazionale tecnica.

Esiste anche un procedimento schermistico che per le sue caratteristiche si adatta non poco al fatto di dover recuperare il punteggio in una certa sicurezza: il *controtempo.*

In questo caso la maggiore garanzia è fornita dal concetto che tale azione si basa su un'induzione dell'avversario a fare un qualcosa di già preventivato su cui poter intervenire con maggiori probabilità di successo.

Il dover recuperare il punteggio esige anche una saggia amministrazione del tempo residuale del match: saggia in quanto non si può né precipitare oltre il necessario la stoccata, né d'altra parte far trascorrere inutilmente il tempo.

Anche la gestione dello spazio dovrà essere molto oculata, in quanto essa si traduce in pratica in scorrere del tempo.

L’avversario, che è in vantaggio, sotto la spinta in avanti di colui che deve recuperare può tenere a questo proposito due comportamenti completamente divergenti.

Il primo, dilazionatorio, consistente nell’arretrare quanto più lentamente gli è concesso al fine di far trascorrere più tempo possibile sino almeno al reddere actionem della linea di uscita di fondo.

Il secondo, basato sulla sorpresa, consistente nel realizzare un attacco o, a seconda dei casi, un’uscita in tempo sull’avanzamento pressante del contendente.

Quanto detto vale tecnicamente per tutte e tre le specialità, ma ovviamente la spada con la sua deregulation e la possibilità del colpo doppio meno si presta ai recuperi. E se ciò capita è sicuramente più demerito di chi era in testa, che merito di chi era in svantaggio. Come nel calcio: non è tanto bravo il portiere a parare, quanto il rigorista che sbaglia il tiro.

Comunque, sapendo gestire bene la situazione, a volte si possono compiere veri e propri miracoli: tutto naturalmente dipende dalla differenza di stoccate messa in relazione al tempo regolamentare residuo.

A questo proposito non è da trascurare anche la pressione psicologica a cui è sottoposto colui che si vede mano a mano raggiungere nel punteggio.

E’ la solita vecchia storia: nella scherma ha più probabilità di successo chi riesce a mantenere i nervi più saldi e a controllare la situazione.

Il tempo oggettivo ed il tempo soggettivo

Nel nostro sistema di riferimento (è questa la condizione, direbbe Einstein), il tempo costituisce una grandezza fissa e misurabile; ed è talmente importante la precisione del suo scandire che l'uomo a questo scopo ricorre addirittura all'orologio atomico, cioè alla costanza del periplo di un elettrone attorno al suo nucleo.

I secondi, i minuti, le ore e anche le quantità non percettibili dall'uomo (microtempo e macrotempo) scandiscono gli eventi del mondo, inquadrando tutto il divenire della nostra realtà.

A questa natura del tempo percepita dall'uomo come sostanzialmente oggettiva, se ne può opporre un'altra di natura squisitamente soggettiva.

Scusandoci ancora con Einstein per l'incomodo, ne citeremo a questo proposito una famosa frase: "cinque minuti passati con una persona piacevole non sembrano più gli stessi se passati invece con il sedere su una stufa accesa".

L'esempio, veramente esplicativo, non lascia alcuna ombra di dubbio: in certe situazioni l'uomo può percepire il tempo, o meglio la sua durata, in modo diverso. Aspettative, desideri, necessità, obblighi, paure, imperativi categorici e quant'altro possono intaccare il suo battito sincronico e conseguentemente tali stati d'animo possono farlo percepire in effetti come più ampio o più corto.

E' il caso di due schermitori in pedana giunti a qualche decina di secondi dalla fine dell'assalto con un'esigua differenza di punteggio.

Chi di noi si è trovato in queste condizioni non può che confermare quanto segue: se sei in testa e cerchi di far trascorrere senza colpo ferire il tempo, questo non passa mai, anzi si dilata a dismisura e ogni secondo sembra un secolo. Differentemente, se sei in svantaggio e devi recuperare una o due stoccate, lo stesso lasso di tempo ti fugge via veloce e ti sembra di non poter concludere nulla.

In effetti, come abbiamo accennato poco sopra, uno stato d'animo di segno opposto fa percepire una quantità di tempo in modo diametralmente opposto.

Il rimedio, si fa presto a dirlo con le parole, è quello di cercare di non perdere mai il contatto con la realtà di pedana e gestire al meglio la situazione.

Nei capitoli dedicati allo spazio e al tempo tattico abbiamo cercato di dimostrare quanta valenza abbiano questi due ambiti di natura non tecnica nello svolgimento dell'assalto.

La situazione di cui stiamo trattando esige ovviamente un'applicazione in un certo modo parossistica, ma sempre sotto assoluto controllo, di quei colpi e di quegli atteggiamenti che abbiamo indicato come fondamentali per la gestione di situazioni estreme.

Innanzitutto lo schermitore, anche se non è in grado di visionare direttamente per l'ottica in cui si trova lo scorrere del tempo sull'apposito cronometro, deve elaborare una personale capacità di valutare oggettivamente il tempo residuo, andando in controtendenza a quelle pulsioni istintuali di cui abbiamo appena parlato. Ciò evidentemente vale soprattutto per colui che deve recuperare il punteggio, perché il pericolo maggiore è quello di precipitare l'azione quando invece si ha ancora tempo per costringere meglio alle corde l'avversario; diversamente chi è in vantaggio non può altro che subire.

Parallelamente la personale capacità di concentrazione deve andare a sottrarre energia allo stato emozionale: incentrando tutte le risorse possibili sulla migliore conduzione della situazione, dovremmo anestetizzare progressivamente tutte le altre pulsioni che possono comportare nocumento.

Infine, trovandosi lo schermitore in queste situazioni estremamente delineate, deve essere già preventivamente in possesso di tutto un appropriato corredo di nozioni tecnico -tattiche da poter applicare quasi meccanicamente. Al momento opportuno, nelle due diverse situazioni che lo vedono costretto a difendersi o ad attaccare ad oltranza, non deve fare altro che ricorrere a schemi precostituiti che sono stati oggetto di allenamento specifico.

Riassumendo quanto abbiamo già detto in altra parte di questo lavoro: spingere il più velocemente possibile l'avversario verso il limite posteriore della pedana – per contro dall'altra ottica, resistere a tale spinta; marciare in controtempo – per contro, se di caso, reagire con la finta in tempo; innestare qualche atteggiamento innovativo rispetto alla tecnica utilizzata nelle precedenti fasi del combattimento (uscire in tempo, se sino a quel punto si è sempre parato o viceversa); privilegiare con il ferro la linea difensiva trasversale rispetto a quella orizzontale che è senza dubbio la più usata; utilizzare la tecnica del colpo doppio nella spada.

Ovviamente è colui che attacca che deve cercare di dare una sterzata all'assalto e deve quindi prendersi il rischio di attuare qualche stoccata diversa da quelle che è riuscito a mettere in campo sino a quell'istante dello scontro; attacchi su linee inconsuete, prese di ferro avvolgenti su linee altrettanto inusitate e così via.

Comunque resto dell'idea che perno centrale della capacità di gestire al meglio queste situazioni di confine sia la capacità di tenere sotto controllo la propria emotività: uno schermitore annebbiato nell'impostazione dell'azione cede una parte significativa del suo rendimento, perché fa diminuire il tasso di logicità della propria azione tecnico - tattica.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Il tempo tattico

Lo spazio e il tempo, come abbiamo visto, permeano attraverso tutte le loro diverse accezioni la teoria schermistica.

La dignità di queste due entità e tale da poter influire in modo determinante sul risultato finale di un assalto; e non mi riferisco ad una giusta misura ottenuta prima di un attacco o ad un'azzeccata scelta di tempo. Mi riferisco al fatto che lavorando specificatamente sullo spazio e sul tempo si può fare punteggio o addirittura vincere il match.

In entrambi i casi si tratta di riuscire a sfruttare in termini tattici alcuni elementi assolutamente estranei alla tecnica schermistica: se spingo l'avversario oltre la linea finale posteriore, attraverso la penalità che gli viene inflitta, ottengo una stoccata a mio favore; se sono in vantaggio e riesco a far trascorrere il tempo senza ulteriori danni, addirittura vinco l'assalto.

D'accordo che sono situazioni che a qualcuno possono sembrare estreme, ma, statistiche alla mano, non sono poi così rare nelle competizioni; ed il saperle creare e soprattutto saperle gestire non costituisce certamente un difetto per lo schermitore.

Dello spazio tattico abbiamo già detto a suo tempo, si tratta ora di dire alcune cose sul tempo tattico.

Una disparità di punteggio per uno schermitore avveduto non può non aver significato.

Preciso subito che non mi riferisco a insorgenti difficoltà di ordine psicologico che possono naturalmente insorgere in colui che, magari poco dopo l'inizio dell'incontro, è costretto ad inseguire il punteggio dell'avversario. Non è questa la sede opportuna per sviluppare questi temi; comunque mi è caro ricordare anche i non rari casi in cui un significativo vantaggio viene ad un certo punto a costituire una specie di freno a mano tirato. Qualcuno ha sentito parlare di paura di vincere?!

Tutte pericolose pieghe della mente, che potrebbero senz'altro essere rimosse in prima battuta da un tasso di buona concentrazione.

Entriamo ora nello specifico, anticipando il titolo dei due temi che affronteremo qui di seguito: l'entità del vantaggio e la specialità in cui ci si trova a competere.

Ovviamente tanto più il nostro punteggio ci separa dall'avversario, tanto più crescono le nostre probabilità di vittoria.

Tuttavia una prima osservazione è che la differenza di punteggio va messa in relazione al tempo che ancora manca per la conclusione dello scontro: meglio due stoccate di vantaggio a cinque secondi dalla fine che sei dopo appena un minuto dall'inizio.

Ma facciamo qualche considerazione un po' più tecnica: anche il vantaggio di una sola stoccata può, al di là del suo valore intrinseco, alterare il corso dell'assalto.

Facciamo un esempio: A e B si trovano in pedana e A sta conducendo per una stoccata – B presenta, rispetto ad A, minore propensione per l'attacco.

In questa situazione il trascorrere del tempo va a tutto svantaggio di B, che prima o poi, dovrà determinarsi a sviluppare un proprio attacco. A invece può

optare tra due soluzioni entrambe per lui vantaggiose: sviluppare nuovamente l'attacco in cui ha maggiore propensione di B, oppure far trascorrere il tempo: in questo caso o affronterà B sul suo campo preferito (la difesa) o vincerà al limite per lo scadere del tempo.

Se, a parità di propensioni tecniche, invece a condurre di una stoccata è B, chiaramente quest'ultimo non avrà alcun interesse a forzare l'assalto e a sviluppare un attacco che lo vede svantaggiato in partenza.

Questa, per onestà intellettuale, devo dire che è la teoria; ma chi ha avuto la fortuna di calcare per anni certi tipi di pedane, sa che lo schermitore decide poi spesso lì per lì: cerca di sorprendere l'avversario facendo tutto il contrario di ciò che la situazione può suggerire, fa una valutazione errata di certe condizioni ambientali e… magari sbaglia.

Un secondo tema da svolgere, sempre sotto l'ottica di una differenza di punteggio, è quello di discernere la situazione tra specialità e specialità.

Una cosa è competere in un'arma convenzionale, una cosa è competere nella spada.

La prima cosa che salta all'occhio è che mentre nelle prime due il punteggio aumenta di una sola stoccata, invece nel secondo, grazie alla possibilità del *colpo doppio*, il punteggio cresce simultaneamente di un'unità per entrambi i contendenti.

Colpo doppio (magico termine), grazie al quale molti maestri (quelli specializzati nella spada) sono pronti a giurare che per vincere un assalto basta mettere la prima stoccata.

Ovviamente le cose non vanno sempre così, tutt'altro!

Comunque la possibilità tecnica per poter approfittare di certe situazioni c'è e talvolta è anche ben chiara e delineata; in verità spesso è lo spadista, o presunto tale, che non è in grado di sfruttare in pieno la potenzialità dell'occasione.

In effetti non ci si può accontentare solo dell'eventuale situazione di fatto che si genera talvolta al di là delle intenzioni dei due contendenti: si accendono tutte e due le luci, una stoccata per uno. Che bello sono in vantaggio di punteggio e con il colpo doppio ho vinto!

Ovviamente c'è una specifica modalità di approccio tecnico a tale tipologia di stoccata: i è chi si trova in svantaggio che deve stare attento alle azioni che mette in campo, è lui che paga le conseguenze negative dell'eventuale registrazione del colpo doppio.

Chi invece è in vantaggio di punteggio deve essere consapevole di avere più opportunità di natura tecnica, cosa che già di per sé dovrebbe generare ulteriori problemi all'avversario.

Se invece lo spadista continua a tirare normalmente stoccata su stoccata senza tenerne conto, concede un vantaggio all'avversario, che non è detto che gli venga da lui restituito in caso d'inversione di punteggio.

Il colpo doppio non è un'arma segreta, è solo una stoccata che si conosce o non si conosce, una stoccata che si sa tirare o non si sa tirare.

Ma caliamoci nella realtà di pedana, vediamo un po': sono in vantaggio e voglio cercare di gestire l'assalto con una serie di colpi doppi.

Il presupposto tecnico - logico è quello di essere consapevoli che al fine di riuscire a toccare l'avversario non si deve necessariamente precedere il suo colpo, ma è possibile lavorare anche sul possibile ritardo di accensione stabilito dalle regole di combattimento, ovvero di un 40 / 50 millesimo di secondo. Una

possibilità temporale per chi è in svantaggio, due possibilità temporali per chi persegue il colpo doppio.

E' appunto su questa allonge temporale che lo spadista deve costruire tecnicamente la sua stoccata: essa può e deve costituire un vero e proprio equalizzatore delle lunghezze e dei tempi altrimenti percepiti ed applicati in condizione di colpo singolo.

Ma cerchiamo di enunciare qualche principio di ordine pratico che possa permettere allo spadista di approfittare della situazione in discussione.

Prima considerazione: è meglio eseguire azioni a ferro libero, perché il contatto anche accidentale tra i ferri può occasionalmente favorire l'avversario.

Seconda considerazione: se devo affidarmi ad azioni a ferro libero, è necessario comparare preventivamente che rapporto di spazialità esiste tra il mio braccio armato e quello dell'avversario. Naturalmente, se impugno una spada con manico francese, devo spostare la mano verso il pomolo per avere la massima lunghezza possibile.

Terza considerazione: se l'espressione del mio braccio armato è superiore o pressoché uguale a quella dell'avversario posso tirare l'azione a ferro libero sia in attacco che in uscita in tempo col colpo d'arresto tirato d'anticipo, in pratica tirare sul tirare. Al contrario, se è inferiore, mi devo limitare all'attacco, però solo dopo che ho constatato con lo scandaglio che il mio avversario non para, ma preferisce arrestare. L'eventuale differenza in minus del braccio armato è compensata dal ritardo di accensione consentito dal Regolamento e in caso d'attacco anche dall'effetto sorpresa.

Quarta: il colpo a ferro libero, sia di attacco che di uscita in tempo, non va indirizzato sui bersagli avanzati, ma sul bersaglio grosso nella zona della spalla del braccio armato: essa non è esigua come il braccio armato e risulta la più vicina di tutto il restante corpo. La veemenza del tipo di azione del resto sconsiglia, anzi esclude per sua stessa natura, la necessità di puntare ad anticipare il colpo geometricamente, scegliendo i bersagli più prossimi.

Quinta: la stoccata si tira in zone amorfe della pedana, quindi preferibilmente non nelle vicinanze del suo limite posteriore, zona in cui l'avversario può mettere maggiormente in preventivo una nostra reazione, sia di attacco che di uscita in tempo. In atri termini deve, almeno nei limiti del possibile, cercare di sorprendere l'avversario sulla sua avanzata quando ancora non è precluso un ulteriore arretramento.

Sesta: se decido di cercare il colpo doppio in attacco non devo mai fintarne uno, ma solo eseguire quello vero; se decido di tirare sul tirare, prima devo cercare di dissimulare il mio atteggiamento, reagendo sempre con una parata alle eventuali provocazioni di scandaglio o di pressione in avanzata dell'avversario.

Settima: Devo tirare a toccare; frase un po' sibillina che vuol dire tutto e nulla: in pratica devo stare attento ad esprimere tutta la lunghezza del mio braccio armato, devo prestare attenzione all'angolazione per garantirmi un buon angolo d'impatto sul bersaglio, devo effettuare una certa stretta in tempo sul manico, devo profilarmi (soprattutto in caso di uscita in tempo) per offrire meno bersaglio possibile all'avversario, devo concentrarmi sul bersaglio, devo garantire alla stoccata, sia d'attacco che di difesa, una sicura energia d'impatto.

Ottava: devo essere consapevole che l'elemento portante di tutto il colpo è la scelta dell'istante per partire. Il rinoceronte che carica devo colpirlo in mezzo agli occhi, ma né troppo lontano da me (sarebbe più difficile), né troppo vicino (sarebbe troppo pericoloso).

Nona: se tento il colpo doppio di uscita in tempo devo essere sicuro che l'avversario non marci in controtempo, altrimenti non farei altro che assecondare i suoi disegni tecnici. Quindi massima attenzione alle reazioni che ha facendogli uno scandaglio sulla sua prima avanzata.

Chi è in vantaggio di punteggio, poi, è in possesso di un'importantissima informazione: sa dell'esigenza del suo avversario di dover attaccare e, più passa il tempo, più se lo deve aspettare. In pratica l'attacco che verrà prima o poi sferrato perde in partenza uno dei suoi elementi portanti, la sorpresa; anzi le parti si invertono e avviene un vero e proprio ribaltamento tattico: è la difesa, che da pronta risposta all'imprevisto, assume i contorni ambientali dell'agguato.

Un'ulteriore alterazione dei normali rapporti di pedana in funzione del punteggio deriva anche dalla possibile risposta tecnica da dare di fronte alla pressante esigenza di recupero dell'avversario: quest'ultimo, nel suo incalzare, tenderà progressivamente ad *accorciare la misura* per poter sferrare al meglio il suo attacco e, ovviamente, sarà tutto preso e concentrato sull'ideazione e sullo sviluppo di quest'ultimo. Condizioni ideali queste per rispondere all'attacco con un'uscita in tempo.

Poi, come ben sappiamo e come abbiamo accennato poco sopra, la cosa si può complicare sempre di più: allora chi attacca è meglio che marci in controtempo e chi si difende deve rispondere con la finta in tempo…e così via.

Tutte queste argomentazioni, è bene ricordarlo, sono squisitamente speculative, in quanto ogni schermitore, trovata la giusta breccia nella difesa dell'avversario, può ovviamente decidere di cercare di concludere al più presto l'assalto, senza cercare di sfruttare a suo vantaggio lo scorrere del tempo.

Questo in fin dei conti è un'aspetto decisamente affascinante della nostra disciplina: ogni schermitore è libero di scegliere la propria condotta, salvo poi la verifica del risultato.

Comunque, a mio parere, si può vincere in tanti modi: siamo d'accordo che quello che conta è il risultato finale, ma si può vincere bene o vincere male, si può rischiare di più o rischiare di meno.

L'assalto di scherma è un vero e proprio scontro senza quartiere: nell'ambito del Regolamento e della correttezza sportiva lo schermitore deve cercare di sfruttare tutto ciò che può aumentare le sue possibilità di affermazione, quindi anche la tattica sul tempo.

Chi si atterrà più scrupolosamente a questo principio non per questo avrà garantita la vittoria, ma sicuramente sarà riuscito a dare la massima espressione alle sue potenzialità.

Ma passiamo ora dall'altra parte, la parte cioè dello schermitore che è indietro nel punteggio e si rende conto di dover stringere i tempi. Ripetiamo alcuni concetti già espressi in precedenza.

La prima considerazione da fare è quella di cercare di avere e mantenere sempre una buona valutazione del tempo ancora a disposizione, naturalmente in funzione anche del numero di stoccate da recuperare. Se ciò è possibile tramite le segnalazioni esterne bene, altrimenti è necessario valutare il tempo con un nostro orologio mentale.

Come facilmente s'intuisce, l'errore da evitare in modo assoluto è quello di precipitarsi all'arrembaggio dell'avversario.

Piuttosto è il momento di richiamare tutte le informazioni che abbiamo su di lui, tenerne maggiormente di conto, spingerlo con decisione il più velocemente possibile verso il limite posteriore della pedana per fargli spendere subito questa sua possibilità, vigilare su una sua eventuale uscita in tempo, andando

eventualmente a neutralizzarla con una presa di ferro su una linea inconsueta almeno sino a quel momento dell'assalto.

…e a questo punto, vinca il migliore!

Sinora abbiamo considerato l'argomento tempo tattico sotto l'ottica della diversità di punteggio tra gli schermitori, che, d'altra parte, rappresenta il caso più ricorrente e visibile.

Tuttavia esistono altre situazioni in cui si può cercare di trarre un qualche vantaggio dal fattore tempo.

Penso al caso di uno schermitore chiaramente inferiore sulla carta al suo avversario: sicuramente non gli conviene affrontare il nemico sul campo aperto di battaglia, quanto piuttosto organizzare una guerriglia, insomma un specie di quello che contro Annibale fece Quinto Fabio Massimo, detto appunto il Cunctator, il temporeggiatore.

Tradotto in termini schermistici: più tempo passa e più ci si avvicina allo scadere del tempo in condizioni di parità tanto più la possibilità di vittoria, magari anche di una sola stoccata, cresce statisticamente per il più debole. Quest'ultimo deve cercare quindi di trascinare tatticamente l'assalto senza colpo ferire e sperare di colpire l'avversario in zona Cesarini. Come una squadra di calcio nettamente inferiore all'altra, che, non potendo battere sul campo l'avversario (magari perché ha anche un paio di giocatori espulsi), mira a giungere almeno ai calci di rigore finali.

A proposito di tattica militare è strabiliante verificare quanti punti di contatto ci siano fra la teoria di uno scontro tra truppe, ovvero di un insieme di elementi, e quella di un combattimento singolo: la fase di studio del dispiegamento delle forze nemiche sul campo di battaglia eseguita dal generale corrisponde in tutto e per tutto con il necessario studio dell'avversario sulla pedana, un attacco diretto dei contingenti presenti al centro corrisponde alla botta dritta dello schermitore, un diversivo per ingannare il nemico si propone lo stesso fine di una finta fatta con l'arma e così via.

Ma torniamo, per poi concludere, al tempo tattico.

Un altro esempio può essere quello di un girone all'italiana, in cui tra i due schermitori che si affrontano, uno dei due è costretto a vincere per questioni di classifica. In questo caso la situazione di vantaggio tattico ricalca un po' quella poco sopra esaminata: pur in presenza di una parità di punteggio, appunto quella dello zero a zero di partenza dell'assalto, la situazione tattica deve portare uno dei due prima o poi ad attaccare, mentre l'altro, conoscendo tale esigenza, può aspettare al varco l'antagonista, facendo scorrere il tempo.

In uno scontro totale e globale, come appunto è l'assalto di scherma, la forza e soprattutto l'intelligenza di chi compete risiede nel saper sfruttare ogni minimo vantaggio che l'occasione può presentare: soprattutto quando i valori tecnici sulla pedana si equivalgono un piccolo margine può rappresentare l'elemento decisivo e costituire la differenza del risultato finale.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Tempo falso

I trattati di scherma, solitamente molto pragmatici, raramente presentano delle zone diafane: è il caso del concetto di *tempo falso*.

La concezione dell'elemento temporale che sinora abbiamo analizzato si è incentrata essenzialmente in due aspetti, uno assoluto ed uno relativo.

Il primo aveva per oggetto, attraverso l'economia degli altri elementi, la velocizzazione esecutiva in termini assoluti del gesto tecnico: così, ad esempio, tutte le azioni cosiddette semplici, una parata e risposta o un'uscita in tempo.

Il secondo, invece, metteva in relazione l'esecuzione del colpo con i tempi di reazione dell'avversario: così tutte le azioni composte, il controtempo, la seconda intenzione, la finta in tempo.

Il tempo falso s'inserisce tra questi due estremi concettuali: falso perché non basa la sua esecuzione né sul concetto di espressione di massima velocità, né del resto lo subordina in modo diretto all'esecuzione di un proprio gesto tecnico tendente ad eludere la difesa o la contro-difesa dell'avversario.

Il meccanismo di questo metodo di tirare il colpo si basa sulla ricerca di una dimensione temporale sfalsata, in termini di ritardo, rispetto alla capacità reattiva dell'avversario: in genere le stoccate si vibrano per superare quest'ultimo in velocità, altre addirittura si fondano sull'anticipo di una sua azione; ebbene, il tempo falso va nella direzione completamente opposta, rallentando cioè la propria potenziale velocità di esecuzione del gesto tecnico.

Quindi l'elemento centrale consiste nel mandare fuori tempo l'avversario, ovvero andare ad alterare volontariamente quelli che, almeno sino a quel momento, erano stati i normali ritmi temporali alla base delle varie azioni.

Facciamone qualche esempio.

Ogni schermitore evoluto, dopo lo scambio di alcune stoccate, deve essere in grado di valutare la capacità di spostamento dell'avversario e, come abbiamo già visto in precedenza, deve registrare in relazione a questa la sua misura. Come ormai ben sappiamo quest'ultima è un grande equalizzatore spazio – temporale.

Inoltrandosi mano a mano nello svolgimento dell'assalto ci si assuefà sempre più alla velocità utilizzata dall'avversario, adattando e registrando quasi incosciamente su di essa i nostri tempi di reazione.

La presunzione, anche molto ovvia, è quella di vigilare solo su un possibile aumento di questa velocità, che potrebbe, ovviamente, rendere vana la nostra difesa; sembrerebbe non logico attendersi un suo decremento, che, a prima vista, andrebbe ad inficiare la qualità dell'attacco portato su di noi.

Questo atteggiamento tende però a farci perdere il contatto con una parte della vicenda reale e ci espone all'avversario che sa ben sfruttare la dimensione temporale e le sue opportunità.

Quindi, dopo aver reiterato alcuni attacchi semplici al massimo della velocità consentita (comunque ne sia stato l'esito), lo schermitore può cominciare ad intervallarli con attacchi portati ad una velocità iniziale leggermente inferiore: soprattutto la partenza di questi attacchi dovrà essere nascosta dietro un movimento blando che dovrà ingannare e far attivare in ritardo il sistema difensivo dell'avversario.

Passiamo ora ad un altro esempio, forse il più caratteristico: dopo avere neutralizzato con una parata un attacco dell'avversario, c'è, come sappiamo, l'opportunità di colpirlo di rimando con una nostra risposta.

Soprattutto nelle armi convenzionali c'è la preoccupazione della sua contro - reazione difensiva, tanto che la teoria schermistica ha elaborato la risposta di finta.

La controparata, effettuata quasi sempre ritornando in guardia, è quasi una reazione istintiva che lo schermitore mette in atto per proteggere la sua ritirata; è naturale che in questo tipo di azione tenda ad applicare la sua capacità di velocità massima non avendo né tempo, né modo per armonizzarla con l'effettiva velocità della risposta.

In queste condizioni appare evidente il margine d'intervento temporale di chi ha effettuato la parata e deve lanciare la sua risposta: riesce a precedere la controparata e quindi tocca in base al rapporto tra le due velocità in campo, ricorre alla finta per ingannare spazialmente l'avversario, ritarda il colpo quel tanto per far sfilare la lama dell'avversario che si sposta quasi automaticamente in parata e successivamente tocca il bersaglio lasciato conseguentemente scoperto.

Con la teorizzazione del tempo falso la dottrina schermistica ha coperto l'intera gamma temporale che può intercorrere tra due eventi (prima, durante e dopo), nel nostro caso l'attacco di un contendente e la parata dell'altro.

In genere lo schermitore, nel primo caso, tramite una sua determinazione tecnica, tende a sopravanzare temporalmente l'avversario ed il suo insuccesso, o dall'altra ottica il successo di chi subisce l'azione, è legato alla capacità di quest'ultimo di annullare questo anticipo. Ciò sia nelle classiche azioni semplici che in quelle composte.

Nel secondo caso con le uscite in tempo e azioni affini si può intervenire durante un evento, basando proprio su di esso il presupposto del proprio colpo.

Infine nel terzo caso, ricorrendo al tempo falso, si riesce anche a sfruttare le occasioni create da un dopo evento. Pur non ricorrendo ad una finta, si tira il colpo in un istante successivo ad una sua determinazione difensiva.

In effetti, se mettiamo in relazione l'esito positivo di una parata al rispetto dell'orario di appuntamento che essa idealmente si era dato in un preciso istante con la lama nemica, capiamo subito che tale appuntamento non ha buon esito, oltre che a causa di un ritardo (la parata è troppo lenta), anche nel caso di un anticipo (la parata è troppo veloce).

E' ovvio che il ricorso al tempo falso nella risposta dopo una parata è assolutamente sconsigliabile in caso di avversari tendenti non alla controparata bensì alla rimessa o al secondo colpo: in queste situazioni manca proprio il presupposto applicativo temporale, che anzi si ritorce su colui che spontaneamente o erroneamente cerca di realizzarlo.

Soprattutto nella specialità della spada, dove il tempo è sovrano, appare un imperdonabile errore tecnico che si può pagare a carissimo prezzo.

L'occasione, per similitudine, evoca una caratteristica stoccata che lo spadista ha l'opportunità di tirare se il suo avversario è solito parare e rispondere non tutelandosi con il filo.

In effetti, al termine della stoccata d'attacco, la punta dell'attaccante è spazialmente molto prossima al bersaglio dell'attaccato; se poi quest'ultimo non si sarò difeso col ferro mantenendo la punta in direzione del colpo sopravveniente, quest'ultima sarà in posizione alquanto divaricata rispetto al bersaglio da colpire con la risposta.

Al previsto distacco dopo la parata, il tragitto della punta di chi attacca sarà molto più breve per colpire rispetto a quello di chi dovrà rispondere: a questo punto il colpo più opportuno spazialmente da vibrare sarà senz'altro un secondo colpo dopo quello iniziale e non una controparata, che obbligherebbe il ferro a

retrocedere velocemente nell'improba impresa di precedere il colpo di risposta per poi finalmente avere la possibilità di controbattere con una controrisposta.

Questo cadere intenzionalmente sotto una parata dell'avversario per poi attuare quanto sopra descritto viene definito dai trattati *seconda intenzione*.

Tale terminologia evidenzia il fatto che la prima stoccata non si prefigge di toccare subito l'avversario , ma ha il solo scopo di produrre una sua reazione difensiva col ferro per poi poter controbattere nei termini sopraindicati.

Lo spazio – tempo

Lo spazio - tempo

Introduzione - velocità - velocità assoluta - velocità relativa

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA IL PENSIERO DELL'AUTORE E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER LA FORMAZIONE DEI TECNICI O PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Introduzione

Nei precedenti capitoli abbiamo passato al vaglio lo scibile schermistico prima nell'ottica dello spazio, poi in quella del tempo.

Si tratta ora di focalizzare la nostra attenzione, entrando nello specifico più di quanto non sia stato fatto sinora, sul rapporto tra questi due maxi contenitori della realtà che sono appunto il tempo e lo spazio. Sinora infatti solo indirettamente e saltuariamente abbiamo avuto la possibilità di verificare i sinergismi tra queste componenti dello scontro sulla pedana.

In effetti ogni tipo di movimento che effettuiamo anche nella semplice realtà quotidiana mette in stretta relazione queste due entità: la fisica esprime appunto questo rapporto con la nota formula V = S / T, dove V è la velocità, S lo spazio e T il tempo.

Attraverso le cosiddette formule inverse si ottiene di conseguenza che S = V x T e che T = S / V.

Riportiamo intanto alla memoria il concetto di proporzionalità inversa che recita: "nel prodotto di due fattori, al crescere di un valore deve corrispondere, affinché il risultato non cambi, il decrescere dell'altro".

A questo punto osserviamo la formula S = V x T: se diamo a S, lo spazio, un valore costante, si evince che se aumenta V (la velocità) allora T (il tempo) diminuisce; al contrario, se diminuisce V, allora T aumenta.

Quindi un primo concetto, anche se dei più ovvi: se tiro sull'avversario una botta dritta ad una certa velocità X , partendo dalla stessa misura, arrivo sul bersaglio prima se tiro la stessa stoccata con velocità X+Y e arrivo dopo se tiro con velocità X – Y, dove Y è appunto la differenza di velocità prodotta.

Questa formula conferma l'importanza della velocità quando si sviluppa un movimento in ottica competitiva, in specie quando si gareggia in ambito sportivo.

Per quel che ci riguarda il pensiero va a tutte quelle azioni che tendono a sorprendere l'avversario tramite l'anticipo della sua difesa: quindi a tutte le azioni d'attacco e di risposta semplice, dove il successo è connesso a rendere inutile, in quanto tardiva, la sua azione difensiva.

Ma attribuiamo ora il valore costante a V, cioè alla velocità ed esaminiamo la formula V = S / T : ne consegue che più aumenta S più aumenta T e, al contrario, più diminuisce S più diminuisce T.

Quindi un secondo concetto: se, alla stessa velocità, eseguo una cavazione stretta intorno al ferro dell'avversario, arrivo a toccare il bersaglio in un certo tempo X ; se invece eseguo una cavazione più larga, quindi dalla traiettoria più lunga, arrivo in un tempo maggiore.

Questa versione della formula evidenzia l'importanza della strada ottimale percorsa dal movimento ai fini del risparmio di tempo.

Ne consegue che nell'applicazione di tutte le azioni tecniche della scherma assurgono a grande importanza due elementi: la traiettoria fatta percorrere alla propria punta (o alla lama) e il punto di stazionamento dal quale si fa partire il ferro per arrivare sul bersaglio. Come evidenziato, strade più lunghe comporteranno, a parità di velocità, tempi di percorrenza più lunghi.

Quanto detto non riguarda solo le azioni, le risposte semplici o le uscite in tempo dove notoriamente i tempi di esecuzione sono basilari per sorprendere direttamente la difesa avversaria. Infatti anche nelle azioni composte, una volta superato tramite la o le finte la barriera del braccio armato dell'avversario, c'è il residuo finale problema di arrivare a bersaglio: anche in questi casi percorrendo la strada più corta il tempo sarà ridotto al minimo.

Passiamo, infine, all'attribuzione del valore costante all'ultima variabile, cioè a T ed esaminiamo la formula T = S / V: da essa si evince che al crescere dello spazio la velocità aumenta e viceversa.

Quindi un terzo concetto: se un colpo d'arresto ai bersagli avanzati dell'avversario è tirato con la distensione totale del braccio armato si tocca prima, rispetto allo stesso tipo di colpo vibrato a braccio più flesso.

In questo caso si evidenzia l'importanza fondamentale dell'espressività dello schermitore, che, come abbiamo già visto in altre parti di questo lavoro, consiste nello sfruttare al massimo l'allungamento del braccio armato.

E' vero che per distendere totalmente quest'ultimo occorre un tempo leggermente superiore a quello necessario per distenderlo parzialmente, per cui la costante T subisce una pur minima alterazione; ma il guadagno ottenuto su S, ovvero sulla proiezione maggiore verso il bersaglio avversario, aumenterà notevolmente V, la velocità totale del colpo.

Questi principi valgono per la teoria della scherma in generale, quindi per tutte e tre le sue specialità.

Ovviamente essi avranno un'importanza basilare soprattutto per la spada, dove la precedenza temporale del proprio colpo su quello avversario è la fondamentale e unica regola di combattimento.

Tuttavia anche nel fioretto e nella sciabola, se l'attacco correttamente portato tocca nel minor tempo possibile non ha nulla da perdere, anzi lascia minor ambito temporale per eventuali interpretazioni distorsive della realtà operate dal presidente di giuria.

Inoltre anche nelle armi convenzionali vale sempre la solita equazione: meno tempo dura la realizzazione dell'attacco, meno tempo ha l'avversario per costruirci sopra la sua reazione difensiva, corretta o scorretta che sia rispetto alle norme del Regolamento.

Cogliamo l'occasione al volo per estrinsecare un altro importante concetto, relativo al modo d'interpretare la convenzione.

Se ho intuito od ho già verificato che il mio avversario nel fioretto o nella sciabola è solito contrattaccare, ovvero tirare sul mio attacco, devo solo

concentrarmi sul bersaglio e tirare in scioltezza il colpo, stando soprattutto attento a manifestare con la tipologia di spostamento in avanti e con l'attività del braccio armato quegli atteggiamenti previsti e premiati dalla Convenzione schermistica (battuta, legamento, linea minacciante un bersaglio valido). Il gioco a questo punto dovrebbe essere fatto: mi tocchi pure l'avversario, ma la ragione è mia.

Tipico esempio di questo atteggiamento può essere l'assalto di un fiorettista che si trova di fronte in pedana uno spadista che per difendersi appare più propenso ad arrestare allungando il braccio armato che a parare: l'esempio è naturalmente molto scolastico e si limita ovviamente ai primi gradini dell'evoluzione tecnica dello schermitore.

La cosa potrebbe anche delinearsi in modo diverso se lo spadista, di livello più evoluto, riuscisse ad impostare i colpi sulle diverse varianti delle uscite in tempo: contrazione, passato sotto, inquartata, cavazione in tempo e così via.

Ecco in un caso del genere, a parità di evoluzione tecnica e di valore agonistico, tra fiorettista e spadista sono sicuro che prevarrebbe chi tra i due e più… schermitore.

ATTENZIONE

QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

La velocità assoluta

Quindi tra S, inteso come spazio percorso o percorribile, e T, inteso come durata ovvero come quantità di tempo impiegata a compiere tale percorso, s'instaura un rapporto, V, la velocità, che ne esprime la grandezza.

Ogni movimento fisico, in primis quello sportivo, soggiace al concetto di velocità, che ne diventa quindi un gradiente di misurazione e di rendimento.

In parole povere la velocità assoluta è quell'elemento che riduce il più possibile il tempo nel percorrere uno spazio.

Osserviamo in un certo istante T gli schermitori in guardia sulla pedana uno di fronte all'altro: essi sono separati da una determinata porzione di spazio, la *misura.*

Laddove uno dei due contendenti opti per sviluppare un'azione d'attacco, si pone il problema di riuscire a percorrere in tempo utile detta misura per poter portare la stoccata sul bersaglio. Inoltre è spesso da mettere in preventivo anche un probabile arretramento dell'avversario, per cui lo spazio totale da percorrere subisce una dilatazione.

L'attacco, lo abbiamo ricordato anche poco sopra, può risolversi o in un'azione semplice che si propone di raggiungere subito, di slancio, il bersaglio oppure in un'azione composta che cerca d'ingannare la difesa col ferro eseguita dall'avversario.

Maggiormente nel primo caso, ma anche nel secondo, per quanto riguarda la parte finale della stoccata, la velocità costituisce l'elemento centrale della determinazione d'attacco.

Nell'introduzione a questo capitolo abbiamo esaminato gli intricati rapporti tra spazio e tempo nell'ottica di riuscire a potenziarla.

Esaminiamo ora quali altri interventi può mettere in campo lo schermitore per incrementare ulteriormente tale velocità.

Innanzitutto, essendo quest'ultima il prodotto di un lavoro muscolare, egli deve effettuare un'adeguata preparazione atletica, che sviluppi e garantisca sia la cosiddetta forza esplosiva che la resistenza alla fatica per poter produrre nel tempo la stessa qualità del gesto fisico.

In secondo luogo deve prestare la massima attenzione alla qualità di quei gesti tecnici che assicurano l'avvicinamento all'avversario: il passo avanti, il balzo avanti, l'affondo, la frecciata e le loro forme miste. In effetti un passo eseguito male, un affondo non sviluppato con la dovuta successione dei singoli movimenti, una frecciata con sbilanciamento errato del corpo, sono tutti errori che vanno ad inficiare la velocità complessiva dell'azione,

Uno schermitore che produce un allungo finale sull'avversario è paragonabile ad uno scattista che parte dai blocchi: più la postura delle singole parti del suo corpo sarà corretta, più l'esecuzione sarà prossima alla sua ideale acme, ovvero al suo limite personale.

Riassumendo quindi tutto quello che è stato detto nel corso di questo lavoro: equilibrio generale di partenza di tutto il corpo, ottenuto con la composizione di tutti gli equilibri delle sue singole parti – idonea scansione temporale di tutte le parti corporee nell'intervento del movimento in avanti – precedenza di punta – stretta in tempo.

Per ultimo lo schermitore deve intervenire sul possibile compattamento dei singoli tempi tecnici che costituiscono globalmente l'azione.

Mi spiego meglio con alcuni esempi.

Cominciamo dalla battuta e colpo, quindi da un'azione d'attacco semplice, dove i movimenti sono ridotti al minimo: percussione del ferro, linea, affondo.

Invece di segmentare l'esecuzione in queste tre parti, è possibile cominciare ad allungare il braccio armato ed effettuare la battuta ad arto quasi disteso (ottenendo tra l'altro un probabile miglior rapporto tra i gradi delle lame) ed eseguire poi l'allungo. Come abbiamo già detto altrove in tal modo si riesce a contrarre i tempi esecutivi da tre a due, con evidente guadagno in velocità esecutiva.

Così, tanto per continuare gli esempi, anche nella cavazione, dove simultaneamente si svincola il ferro dal legamento avversario e si allunga il braccio armato e poi si va in affondo. La punta, come dicono i trattati, descrive nello spazio non un semicerchio, bensì una spirale allungata verso il bersaglio avversario.

Passando alle azioni portate a misura camminando, ricordiamo: il tempo tecnico del passo avanti deve coincidere con il tempo tecnico del braccio armato, sovrapponendo avvicinamento e movimento del ferro. Anche in questo caso si risparmia un tempo esecutivo, accorciando conseguentemente la durata complessiva dell'azione.

A conclusione dell'argomento vorrei riassumere tutti quei diversi e compositi elementi, il cui coacervo assicura alla velocità, nella sua forma assoluta, la massima espressione: potenza muscolare, coordinazione motoria, qualità del gesto tecnico, economia dei tempi schermistici, idoneo punto di partenza spaziale dell'azione, ideale traiettoria per giungere a bersaglio, totale espressione del braccio armato.

ATTENZIONE
QUESTO ELABORATO RAPPRESENTA
IL PENSIERO DELL'AUTORE
E NON COSTITUISCE IN ALCUN MODO
TESTO O DISPENSA ACCREDITATA PER
LA FORMAZIONE DEI TECNICI O
PREPARAZIONE AGLI ESAMI.

Velocità relativa

Dopo esserci intrattenuti sulla velocità assoluta è ora opportuno fare alcune brevi considerazioni sulla velocità relativa.

Il valore della prima è di carattere assoluto, ovvero rapportato solo a se stesso, il valore della seconda è invece sintonizzato ad un elemento esterno, con cui risulta in rapporto di subordinazione.

Nella teoria schermistica questo rapporto di subordinazione è costituito dai tempi di reazione dell'avversario; quindi velocità relativa a questi ultimi.

Stiamo chiamando in causa le azioni d'attacco composte, ovvero quelle azioni in cui, non riuscendo ad escludere l'intervento dell'avversario (o comunque non volendolo fare), il ferro nemico viene coinvolto in un fraseggio ingannatore.

Nelle azioni di finta la meccanica della stoccata contempla: la finta, l'elusione della relativa parata sollecitata, il colpo sul bersaglio.

Quest'ultimo, che rappresenta la fase finale di avvicinamento al bersaglio dopo aver oltrepassato la linea di difesa dell'avversario, sarà dominato dalla velocità assoluta, che dovrà garantire all'attaccante il minor tempo utile per portare a segno la stoccata.

La finta per suo conto si dovrà preoccupare esclusivamente di essere credibile, per cui la velocità con la quale sarà effettuata dovrà essere solo plausibile per l'avversario.

Ma l'elusione della parata dell'avversario sarà in tutto e per tutto dipendente dai tempi di reazione personale dell'avversario: i movimenti necessari per non essere intercettati dal ferro avversario si concretizzeranno in una sorta di cavazione e di circolata in tempo (i ferri dei due contendenti non dovranno mai entrare in contatto tra loro). Solo l'accordo temporale tra azione difensiva e azione elusiva potrà decretare l'esito felice del colpo: la velocità del movimento dell'attaccante dovrà sincronizzarsi perfettamente con il movimento del difensore, in altre parole sarà una velocità ad esso relativa.

Nelle azioni di doppia finta i tempi tecnici ovviamente si allungano: prima finta - prima elusione, seconda finta - seconda elusione, colpo sul bersaglio.

In questo caso l'attesa dei tempi di reazione dell'avversario sarà duplice: quella relativa alla sua prima parata e quella relativa alla sua seconda parata. Per ben due volte dovremo quindi regolare il nostro orologio tecnico con quello dell'avversario.

In genere la velocità da applicare nei due successivi movimenti di svincolo tenderà ad essere uniforme, basandosi sui tempi di reazione di uno stesso soggetto; tuttavia una leggera variazione va messa in preventivo nel caso di alternanza tra due possibili diversi tipi di parata, semplice e di contro, in quanto, avendo diversi percorsi spaziali, hanno anche diversi tempi di esecuzione.

Passando oltre, anche nell'espletamento della *finta in tempo* lo schermitore è chiamato a sviluppare una velocità relativa: la sua simulazione di *colpo d'arresto*, per eludere l'azione di *controtempo* dell'avversario, dovrà tener conto e sintonizzarsi sulla velocità di quest'ultima. L'esecuzione dell'una dovrà perfettamente accordarsi con l'altra.

A prima vista si potrebbe ritenere che anche nell'esecuzione di una parata lo schermitore applichi una velocità commisurata a quella dello sviluppo dell'attacco: un attacco veloce esigerebbe una parata veloce, mentre un attacco

più lento una parata più lenta. Quindi si tratterebbe di adattare la velocità della propria difesa a quella dell'attacco dell'avversario.

Ma, pensandoci bene, non è il gesto difensivo del ferro che deve spostarsi ad una diversa velocità, bensì deve variare nel tempo l'istante in cui far partire la propria parata.

Nella fattispecie, anticipando il movimento del braccio armato verso la sopraggiungente stoccata, si favorirebbe un'eventuale azione di finta dell'avversario, che, come abbiamo già visto, ha proprio la funzione di distogliere il ferro da una certa linea su quale agisce. Quindi la parata deve essere effettuata alla massima velocità possibile, ritardandone il più possibile l'esecuzione .

A chiusura del capitolo è doveroso il richiamo a quanto poco sopra riferito circa il cosiddetto *tempo falso*: anche in questo caso il tempo di realizzazione del colpo viene in un certo senso svincolato dalla sua ottimale esecuzione cronometrica per essere invece rapportato ai ritmi di reazione dell'avversario.

Dunque anche in questo caso il tempo diviene relativo (all'avversario), cioè modulato sulla sua presunta reattività al fine d'ingannarlo sulle nostre reali intenzioni esecutive. E' come se durante un inseguimento colui che è davanti si bloccasse all'improvviso, sortendo l'effetto che l'inseguitore, continuando la sua corsa, passasse davanti senza avere l'occasione d'intercettarlo.

In ultima analisi, mentre la velocità assoluta è per lo schermitore un prodotto esclusivamente soggettivo, quindi legato solo a personali capacità fisiche e tecniche, la velocità relativa è il risultato della sua capacità di rapportarsi con l'avversario nel campo specifico della rapidità negli spostamenti spaziali, in specie di quelli del braccio armato.

La valenza massima della velocità relativa sarà rappresentata per ciascuno dei due schermitori dal fatto di riuscire a sincronizzare in modo ottimale il proprio orologio esecutivo rispetto a quello dell'antagonista: tempi di elusione del ferro avversario perfettamente sincronizzati su quelli del suo intervento provocato. Una precisione di appuntamento degna dei più riusciti rendez – vous delle navicelle spaziali.

Anche questo deve meravigliare non poco: nello scontro globale e totale che si consuma sulla pedana (come del resto in tante altre discipline sportive), la velocità, che appare uno degli strumenti più importanti e determinanti per l'esito finale della contesa, può essere resa inefficace, aggirata e resa inoffensiva da un'accorta conduzione tecnico tattica delle azioni.

Un'immagine che da sola basterebbe a sollecitare la fantasia di quel "fanciullino", che come dice il Pascoli, giace in ogni persona adulta.

Conclusioni, considerazioni e divagazioni

Siamo così giunti, paziente lettore, alla fine di questo lungo cammino attraverso lo scibile schermistico.

La speranza è quella di essere riuscito a mantenere la promessa espressa nell'introduzione: non l'ennesimo trattato di scherma, bensì alcune pagine di rilettura diversa di tutto ciò che accade sulla pedana nel corso dell'assalto.

Se ho veramente colto nel segno (!), dovrei essere riuscito almeno in parte a traghettare le varie tipologie di colpo dall'astratto mondo della teoria a quello reale del "ferro contro ferro", dal mondo delle idee platonico a quello pragmatico kierkegaardiano della realtà, dominato dalle eterne leggi del tempo e dello spazio.

In questa prospettiva molte volte tecnica e tattica si sono necessariamente fuse insieme in un tutt'uno inscindibile, a piena testimonianza di ciò che realmente accade sulla pedana di scherma: invero i singoli dati tecnici (soprattutto le azioni) assumono metaforicamente il valore di espressioni linguistiche, mentre lo spazio ed il tempo rispettivamente quello della separazione fonetica e della lunghezza del periodo.

In altre parole sulla pista di scherma si svolge sostanzialmente un dialogo, durante il quale ognuno dei due schermitori propone o impone un proprio argomento, magari tramite una provocazione (un *invito*), un diversivo (un *traccheggio*) o un intervento deciso (*uscita in tempo*): non a caso i trattati parlano spesso di *fraseggio schermistico*. Così, ugualmente, si può sviare l'attenzione da un certo argomento (eseguire una *finta*), portare il discorso su uno specifico tema (eseguire un *controtempo*), ribattere all'interlocutore (*parare e rispondere*), parlare solo in generale (eseguire uno *scandaglio*) o entrare nello specifico (eseguire un'*azione d'attacco*).

Per ciò che concerne i contenuti squisitamente tecnici credo, in verità, di non essermi sbilanciato troppo in interpretazioni personali: l'intento è stato quello di richiamare quanto più asetticamente possibile tutte le tipologie di colpo esistenti, anche quelle che l'attualità ha relegato, in alcuni casi forse ingiustamente, fuori dalle pedane, nelle bacheche della storia . Mi sono astenuto, solo per pudore, dall'esporre e dal commentare il colpo delle cento pistole o la famosa stoccata dei Gonzaga – Nevers!

A comprova di quanto detto mi sono astenuto, ad esempio, dall'esprimere le mie preferenze per un certo tipo di manico, per un certo tipo di azione d'attacco o di difesa o altro.

Laddove mi sono permesso di dare alcune indicazioni d'indirizzo, ho cercato sempre di suffragare e spiegare al massimo il tipo di scelta tecnica, valutandone sempre il pro e, parimenti, il contro.

Se le citazioni ed i richiami alla spada sono stati più numerosi rispetto a quelli delle altre armi, non è perché tra le tre specialità che ho praticato nella mia carriera abbia trovato in questa la mia piena maturità di schermitore, quanto piuttosto perché i triangolari (o meglio il loro modo di competere) esplicitamente ed apertamente affermano quella che è l'ovvia regola universale della scherma:

toccare senza essere toccati (vedasi ogni buon dizionario o vocabolario della lingua).

Non per nulla anche i trattati di fioretto e di sciabola parlano, tra l'altro, anche di opposizione di pugno (per garantirsi la linea) e di azioni di filo (per controllare meglio le reazioni del ferro avversario). Quindi anche in queste specialità esistono modi e mezzi di tirare il colpo e contemporaneamente proteggere i propri bersagli.

A questo proposito, a mio parere, la valenza comune e l'accezione generalizzata attribuite alla Convenzione schermistica sono alquanto distorti e fuorvianti: di essa andrebbe fatto un uso più discreto, invece che un plateale abuso (leggasi ripetuti e monotoni attacchi al galoppo!).

Passo ora ad elencare alcune considerazioni – conclusioni e divagazioni:

Uno: in questo lavoro ho e cercato di esprimere un concetto che mi è particolarmente caro: la scherma è una.

Mi spiego meglio: ovviamente non una nel senso che di scuola ce n'è una migliore di tutte le altre, ma nel senso che nell'esercizio delle tre armi c'è un enorme denominatore comune; questo, a mio parere costituisce in ultima analisi il nucleo centrale della disciplina, la Scherma (con la S maiuscola).

In effetti fiorettisti, sciabolatori e spadisti hanno più cose in comune di quanto possa sembrare a prima vista: gli elementi fondamentali (tempo, velocità e misura), gli atteggiamenti con l'arma (arma in linea, arma in linea d'offesa, invito e legamento), le posture fondamentali (guardia e affondo), i concetti (attacco, difesa e controffesa, finta).

Naturalmente più si scende al particolare uso di un'arma, tanto più sono configurabili posture e opportunità tecniche differenziate: ciò è determinato dal modo di portare la stoccata (di punta o di lama), dal tipo di bersaglio (più o meno limitato) e dalla presenza di determinate convenzioni (priorità dell'attacco e simili).

In realtà ogni stoccata che porta a toccare validamente l'avversario, è di per sé contingentemente "buona".

Detto questo, è però importante sottolineare che uno schermitore tanto più sarà un fiorettista, uno sciabolatore o uno spadista, quanto più riuscirà statisticamente ad attenersi a quelle opportunità tecniche e tattiche che maggiormente caratterizzano la specialità in cui si trova a competere. Così non c'è alcuno "scandalo" se un fiorettista o uno sciabolatore arresta o, per contro, se uno spadista para e risponde.

Ma se la legge dei grandi numeri ha un senso, a lungo andare questi atteggiamenti tecnici testimonierebbero un enorme errore di fondo nella scelta delle opportunità che rappresentano lo specifico di ogni arma.

Ed ecco che ritorna la vecchia tentazione di molti schermitori (anche di colleghi): un fiorettista batte sempre uno spadista, oppure viceversa.

A parte che mi schiero volentieri con gli sciabolatori che a questo proposito sono veramente trascurati! La verità a questo proposito è una e tra l'altro in pratica suffraga quanto ho appena sopra affermato: un forte fiorettista può battere anche un valente spadista; come del resto è vero anche il contrario.

Ciò che rappresenta il nucleo centrale della questione è che il soggetto in discussione sia o meno un valente schermitore (in senso lato), cioè in possesso di una buona conoscenza dei canoni comuni alle tre armi.

Le proprie specificità tecniche e la loro applicazione, queste sì, consentiranno una specie di equalizzatore nei confronti di eventuali diversi valori tecnici messi in campo dai due contendenti: in questo senso un tiratore di una

certo valore dovrebbe riuscire di norma a battere un avversario di caratura maggiore, però esperto in un'altra specialità.

Due: prima di essere fiorettisti, sciabolatori o spadisti, bisogna avere coscienza di essere prima di tutto schermitori. Un contenitore più ampio ospita più cose di uno più piccolo!

Tre: essere comunque schermitori non ci esime, naturalmente nei limiti del possibile, di cercare di essere a seconda dei casi fiorettisti, sciabolatori o spadisti.

Questa che sembra essere solo un'apparente sovrapposizione costituisce invece una reale dicotomia di ordine tecnico – tattico, sicuramente poco visibile e comprensibile per coloro che attribuiscono all'immediato esito della stoccata solo il valore pragmatico del riuscire a toccare l'avversario.

Lo schermitore, almeno quello sufficientemente esperto, non può e non deve assolutamente limitarsi a questo, pena la sua possibilità di evoluzione, di miglioramento e di maturazione.

Quattro: la scherma, naturalmente oltre una certa età anagrafica ed un relativo periodo di attività, non può non risolversi in un fatto prevalentemente culturale, intendendo per tale lo sviluppo di una certa forma mentis di carattere globale.

Come sappiamo gli elementi che sono alla base della formazione e della preparazione dello schermitore sono numerosi: quelli tecnici, quelli tattici, quelli fisici e psicologici, quelli agonistici e, buoni ultimi, anche quelli estetici.

L'iniziazione alla scherma avviene prevalentemente (se non esclusivamente) tramite l'insegnamento della tecnica (l'ABC) e la preparazione atletica del corpo (coordinazione motoria, resistenza alla fatica…).

Tutto il resto, tranne qualche relativo accenno tattico per quello che concerne la realizzazione delle azioni schermistiche più o meno complesse, è demandato nel tempo all'esperienza che il tiratore acquisisce individualmente sulla pedana, in altre parole alla cultura che giorno per giorno, quasi stoccata su stoccata, si costruisce individualmente.

D'altra parte ogni atleta, pur catalogabile aprioristicamente in una certa tipologia, costituisce un unicum, soprattutto in riferimento ai tempi, ai modi e ai tipi di risposta agli stimoli dell'insegnamento ed è proprio per questo che ogni buon educatore (e quindi anche un maestro di scherma) sa che deve modulare il suo insegnamento sulle caratteristiche dell'allievo.

Comunque il primitivo rapporto di completa dipendenza discepolo rispetto al maestro arriva sino ad una certa soglia, sorpassata la quale il rapporto non dico che si ribalti, ma subisce un drastico cambiamento: l'esperienza personale sviluppata sulla pedana dal tiratore in base alle sue caratteristiche e alle sue scelte farà sì che il maestro rivesta ormai solo il ruolo dell'allenatore e del consulente tecnico latu senso.

L'atleta, ormai maturo, avrà sviluppato appunto una propria cultura schermistica, svincolandosi magari in buona parte dagl'insegnamenti del maestro, del quale non può e non deve essere un impersonale clone.

E non si deve credere che questo processo avvenga solamente negli atleti agonisti di un certo successo: ovviamente presuppone un certo numero di anni di attività, ma poi è collegato alla personalità, al carattere e al senso d'indipendenza di qualsiasi genere di allievo, che dovrebbe anzi essere stimolato in questa direzione proprio dallo stesso maestro.

Ma esperienza e cultura si coniugano anche nella scherma con un altro termine, sperimentazione; ciò ci porta ineluttabilmente ad un'altra conclusione, la seguente.

Cinque: lo schermitore deve essere un esploratore della conoscenza, un verificatore delle ipotesi più disparate, insomma un galileiano convinto.

L'oggetto principale della sua ricerca non sarà tanto (o solo) la scoperta di nuovi colpi, quanto piuttosto la rubricazione, tra quelle già teorizzate, delle stoccate a lui più consone, sia in ordine alle sue caratteristiche fisiche che caratteriali.

Queste, a mio parere, sono le vere colonne portanti del porsi come schermitore combattente sulla pedana: il fine è la paziente costruzione di una propria entità teorica – esperienziale – personalizzata. Ciò del resto è già suffragato dagl'innumerevoli "tipi" di scherma che è possibile osservare in una qualsiasi competizione e spesso anche in una stessa sala.

Dopo questa necessaria premessa di carattere generale, entrando nello specifico tema dello spazio e del tempo e riassumendo per grandi linee quanto sviluppato nel corso di questo lavoro, è possibile fare un'altra serie di conclusioni:

Sei: le componenti spazio – temporali intervengono, in modo più o meno complesso, quali allocatrici nella realtà della pedana dei vari colpi ideati dalla teoria schermistica. In altre parole la realizzazione delle varie tipologie di stoccata resta indissolubilmente connessa alle disparate contingenze situazionali, che quindi condizionano e determinano la scelta, lo sviluppo e la conclusione di ogni colpo.

In questa ottica lo scontro di pedana si configura come un puzzle, dove ognuno dei due contendenti, in costante rapporto conflittuale circa il tempo e lo spazio, ricercano quale tra le proprie tessere a disposizione (le proprie azioni) sia quella ideale da accostare a quella dell'avversario: un pezzetto ideale (l'attacco) s'incastra perfettamente e persegue il fine di toccar il nemico , mentre un altro non idoneo non adattandosi allo scopo non produce alcun effetto, anzi espone al suo contro incastro (la sua reazione difensiva).

Sette: lo schermitore prima di scendere in pedana per il match deve essere in possesso di schemi precostituiti che abbraccino tutte le possibili tipologie di avversario.

In effetti lo studio e l'analisi delle caratteristiche del nemico è essenziale per poter scegliere nel proprio repertorio quella o quelle contrarie più idonee a prevaricarlo.

Si tratta d'inquadrare l'avversario, sia all'esordio dell'incontro sia nelle fasi successive di sviluppo dell'assalto, in una classificazione specifica: è più veloce di me o non lo è - che tipo d'impugnatura usa - che lunghezza del braccio armato possiede rispetto alla mia - è propenso all'attacco, non attacca mai o alterna le sue determinazioni - è solito parare, arresta e non para mai o fa entrambe le cose – para semplice o di contro - esce in tempo o non lo fa mai e così via.

Individuato l'avversario – tipo, è necessario adattare al caso contingente gli schemi preconfezionati di nostra conoscenza: si tratta solo di armonizzarsi alla sua spazialità e alla sua tempistica, accordando, come fossimo dei musicisti, le nostre corde (le nostre contrarie) ai suoi La (le sue caratteristiche fisiche e tecniche).

Ma scendiamo nello specifico di questo lavoro:

Otto: in ogni tipo di scontro (fisico, verbale o di altra natura) è fondamentale la conoscenza del territorio dove esso viene a svilupparsi.

L'ambiente con le sue caratteristiche e le sue peculiarità non può non tendere ad influire sullo svolgimento del combattimento.

Sulla pedana, a differenza dei film di cappa e spada non ci sono scale da salire o da scendere oppure tavoli sui quali balzare, ma è riduttivo pensare che il

limite posteriore che lo schermitore non può oltrepassare con i due piedi sia solo e soltanto una linea geometrica di penalizzazione che regala una stoccata all'avversario.

Sulla pedana, oltre alle linee regolamentari di mezzeria - messa in guardia e limite posteriore, ci sono altre linee non visibili, ma altrettanto importanti: sono quelle che delimitano zone dove il combattimento, proprio a causa del maggiore o minore spazio residuo a disposizione, subisce delle indubbie alterazioni di carattere tecnico – tattiche.

Saperle sfruttare al meglio, nella potenziale alternanza di ottiche (attaccante o attaccato), costituisce un elemento di sicura maturazione globale dello schermitore.

Nove: il fattore tempo, inteso come periodo regolamentare di scontro, è ormai diventato un elemento centrale nello svolgimento dell'assalto, con l'eccezione della sola sciabola che per motivi contingenti costituisce un caso a parte.

Oggi lo schermitore, almeno quello avveduto, non può fare a meno di consultare l'orologio con una certa frequenza.

In genere il tempo può essere amico (per chi conduce) o nemico (per chi è in svantaggio), ma può anche rappresentare un banco di prova per la saldezza dei nervi dei due contendenti (chi si scopre per primo).

Comunque sia, per la sua estrema esiguità regolamentare, non può più essere percepito come amorfo contenitore di secondi, da prendere magari in considerazione solo con l'appropinquarsi della sua fine: la prima stoccata, la seconda di eventuale pareggio o al contrario di doppio vantaggio e a seguire tutte le altre stoccate seguenti devono essere attentamente valutate in base al loro riferimento temporale di conseguimento. Un punteggio non è un qualcosa di asettico, avulso da ogni contesto e valido solo per se stesso, ma si riallaccia necessariamente ad un ben determinato istante di un preordinato divenire.

Lo schermitore evoluto non può non tenerne conto: da esso discendono importanti e precisi dati tecnici come ad esempio la presunta direzione dell'assalto. In effetti chi è in svantaggio, dovendo recuperare nel punteggio, prima o poi, se non lo fa l'avversario, è costretto a determinarsi a sviluppare lui un attacco.

A soffrire di questa angustia temporale è comunque tutta l'impostazione generale dell'assalto: a parte conoscenze pregresse sull'avversario, per gli schermitori risulta ridotta e compressa la fase di studio delle rispettive caratteristiche e tendenze. E dire che le azioni non si possono fare "al buio", ma è necessario supportarle logicamente sull'osservazione dell'antagonista!

Come se non bastasse, oltre il tempo necessario per l'ideazione di un'azione c'è bisogno anche di quello per la sua realizzazione: non è che pensata un'azione è sempre possibile realizzarla all'istante; anzi, il più delle volte, è necessario attendere pazientemente che si verifichino alcune necessarie condizioni.

L'iter di una stoccata, anche quello della più semplice, è piuttosto complesso: osservazione, premeditazione, opzione, attesa dell'istante opportuno, realizzazione.

Per tutto quanto detto il pericolo incombente è quello di precipitare l'assalto, nel senso di omettere o di compiere superficialmente tutta quella serie di verifiche e controlli necessari per la migliore probabilità di realizzare il colpo.

Voglio ripeterlo ancora: in questi termini il tempo non è solo un contenitore oggettivo dell'ambito regolamentare dello scontro, ma rappresenta un qualcosa

che assurge alla dignità di vero e proprio componente di ogni potenziale accadimento sulla pedana.

Nello scontro si vince usando tutto ciò che riusciamo ad avere a disposizione (naturalmente che sia sportivamente ammesso).

L'assalto sulla pedana è un qualcosa di globale, di totale, di complessivo: sul piatto della bilancia ogni schermitore deve essere in grado di buttare ogni sua risorsa, sia essa fisica, tecnica, tattica, strategica, psicologica, intellettuale, di carattere, di fantasia, esperienziale, di coraggio, di mestiere e… chi più ne ha più ne metta!

Maggiormente la sua partecipazione allo scontro sarà totale e composita, più esso si avvicinerà a quel concetto di sistema – schermitore che dovrebbe dare le migliori garanzie di successo.

Dieci: mi sia permesso di richiamare un principio che anche altrove ho cercato di affermare.

Lo schermitore deve essere un libero pensatore, mai soddisfatto del suo stato di evoluzione; diciamo che come Socrate deve "sapere che più sa, sa di non sapere".

D'altra parte, fatemelo dire un'ultima volta, l'assalto di scherma (il match quando è inserito in una competizione) è una realtà dalle mille sfaccettature: spero di averne fornito un buon numero con questo mio lavoro.

In effetti troppi sono i fattori di ordine fisico, tecnico, tattico, psicologico, che si vengono a combinare in innumerevoli situazioni legate a loro volta a differenti ambientazioni spaziali e temporali.

Di conseguenza c'è sempre un margine di potenziale miglioramento che lo schermitore, più o meno evoluto che sia, ha il dovere di perseguire con partecipata passione.

Questo, al di là di tutta la trasmissione della tecnica, credo debba essere il doveroso messaggio centrale di ogni maestro di scherma.

Fondamentale è anche un altro tipo di atteggiamento che lo schermitore deve avere nei propri confronti: deve conoscere se stesso (il "nosce te ipsum" iscritto sull'architrave del tempio di Apollo a Delfi). Conoscendo in modo appropriato le proprie capacità ed i propri limiti ci s'inserisce meglio nella realtà dello scontro e si è meno tentati di sopravvalutare o, al contrario, di sottovalutare l'avversario.

Ecco, sono qui giunto all'epilogo di questa mia personale sfida, nel corso della quale, in nome della mia passione per la scherma, mi sono voluto cimentare con i concetti di Spazio e di Tempo. Il giudizio sull'esito di questo scontro è ora nelle Vostre mani.

A questo punto non mi resta altro che portare la mia lama al volto per poi ridistenderla in un ideale saluto.